

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA



GAMES
WORKSHOP



PONURY ŚWIAT
NIEBEZPIECZNYCH PRZYGÓD

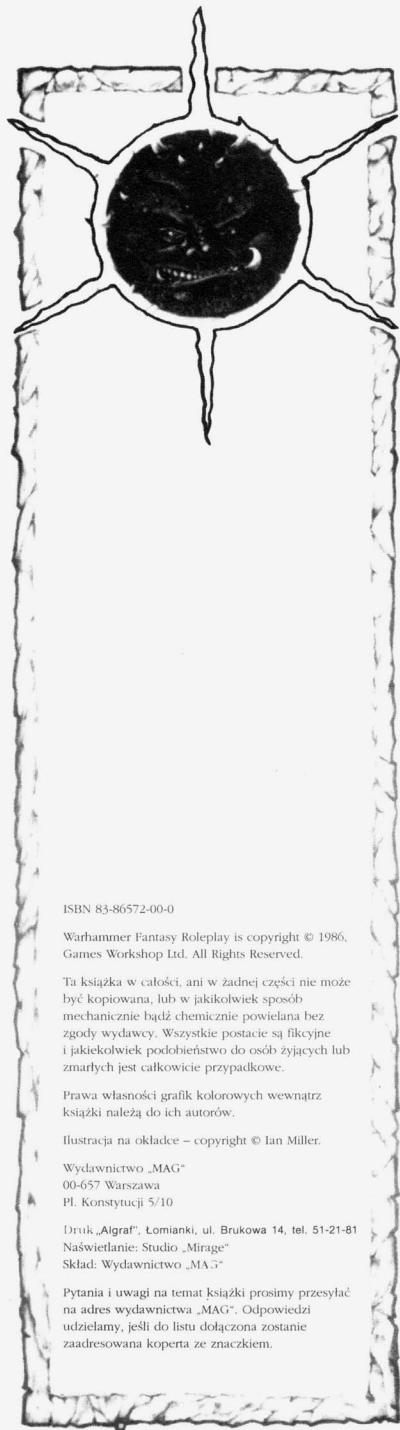
WARHAMMERTM FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA



GAMES
WORKSHOP





ISBN 83-86572-00-0

Warhammer Fantasy Roleplay is copyright © 1986,
Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

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

Prawa własności grafik kolorowych wewnątrz
książki należą do ich autorów.

Ilustracja na okładce – copyright © Ian Miller.

Wydawnictwo „MAG”
00-657 Warszawa
Pl. Konstytucji 5/10

Druk „Algra”, Łomianki, ul. Brukowa 14, tel. 51-21-81
Naświetlanie: Studio „Mirage”
Skład: Wydawnictwo „MAG”

Pytania i uwagi na temat książki prosimy przysyłać
na adres wydawnictwa „MAG”. Odpowiedzi
udzielamy, jeśli do listu dołączona zostanie
zaadresowana koperta ze znacznikiem.

♦ STARY ŚWIAT ♦

Sven bardzo chciał się rozluźnić, ale nie było to łatwe. Jego zęby były mocno zaciśnięte, w ustach miał sucho. Knykcie pobielały od zaciskania dłoni na rękojeści miecza, a krople potu spływały z czoła, drażniąc oczy. W migoczącym świetle trzech pochodni, w kompletnej ciszy, czekał aż Abraham zakończy swą pracę.

Pewną pociechę czerpał z faktu, że większość jego zaufanych towarzyszy była niemal równie zdenerwowana jak on. Friedrich-Gustav, młody syn Lorda Auerswaldu, wyglądał blade i niezdrowo w świetle płonącej głowni, którą trzymał nad Abrahamem. Młody szlachcic udowodnił już swą wartość w walce, lecz teraz – u celu wyprawy – wyglądało na to, że boi się tego, co mogą odnaleźć. Oczy Millary błyszczały jasno, gdy rzuciła krótkie, nerwowe spojrzenia na boki – nie przywykła do przebywania pod ziemią. Elfia przepatrywaczka przeprowadziła ich bezpiecznie przez dzikie ostępy dookoła Auerswaldu, ale teraz znajdowała się w otoczeniu, które było dla niej zupełnie obce. A Elizabeth – o czym myślała teraz skrybka? W ciągu całej wędrówki paplała bez końca o swej pracy na Uniwersytecie i planach na przyszłość. Teraz jednak przyszłość wydawała się bardzo odległa.



Czworo młodych poszukiwaczy przygód, oderwanych od swych domów i bezpiecznych zajęć przez wizję chwały, łatwych pieniędzy i rozrywki! Czas, gdy był rybakim jawiły się w pamięci Svena jak wspomnienia kogoś obcego; teraz był Svenem Od Miecza, człowiekiem, który w poszukiwaniu przygody gotów był na podróż nawet do Gór Krańca Świata! Cóż mogło być lepszym początkiem? Mówiący z dziwnym akcentem Arab, szczerlnie opatulający się płaszczem w czasie podróży przez zimne pustkowia, przyprowadził ich do tej ukrytej pod ziemią krypty, aby odnaleźć starożytną mapę, na której podobno zaznaczona była droga do wielkiego skarbu. A ponieważ hojnie rozdzielał złote korony w czasie poszukiwania dzielnych śmialków, nagroda musi być naprawdę cenna!

Tak więc Sven czekał, obserwując Abrahama, dłubiącego wytrychami w wielkim zamku, umieszczonym w odrzwiach. Arab pracował bezszelestnie, nie wywołał najmniejszego szmeru aż do czasu, gdy zamek poddał się z głuchym zgrzytem. Potem uśmiechnął się swym bezzębnym uśmiechem.

– Otwarte – wyszczał.



Jego głos pasował do tego przyporządkowanego o dreszcze miejsca, wilgotnego i niereczywistego... Wstał, otulając się szczerlnie płaszczem, jakby nagle zrobiło mu się zimno. Sven także czuł ten chłód, ziały umiejscowiony na plecach, tak jakby coś...



Być może było to przecucie albo ostrzeżenie zesłane przez bogów, ale Sven czuł na kręgosłupie dotyk lodowatych palców – zauważył, że gdy Friedrich-Gustav przełożył pochodnię do lewej ręki i zaczął otwierać drzwi, Abraham się cofnął. Szlachcic i elfia rangerka odwrócili się plecami do Abrahama, a skrybka starała się od razu zobaczyć co jest za drzwiami, jednak Sven nie poszedł w ich ślady – po części przez ten chłód na plecach, po części zaś na widok Abrahama, naciągającego kaptur na oczy, jakby próbował ochronić się przed...

Rozległ się pełen grozy krzyk, ale Sven zachował zimną krew. Już wiedział, że Abraham nie jest tym, za kogo się podaje i że jego intencje w stosunku do grupy nie są czyste. Nagle w dłoni Araba pojawił się zakrzywiony szylet, z którego skapywały gęste krople bursztynowego płynu. Ostrze mierzyło prosto w płeć Friedricha-Gustava. Sven miał tylko ułamek sekundy, by zareagować. Błyskawiczny refleks, który na łodzi ojca był tak błędnie wykorzystywany podczas połowów ryb, teraz ocalił życie szlachcica. Sven ciął mieczem, łamiąc ostrze noża i raniąc Araba w rękę. Faldy burnusa na moment unieruchomiły ostrze, lecz Sven zdolał je oswobodzić i zadał kolejny cios. Płaszcz opadł z Araba w momencie, w którym klinga cięła jego ciało. Szata i ciało jednocześnie upadły na podłogę. Sven cofnął się. Dwoma szybkimi ruchami zabił człowieka. To było zupełnie co innego, niż zabijanie goblinów czy przyglądanie się jak inni walczą dla sportu lub honoru... Być może nie nadawał się do takiego życia...

Tuż za nim Friedrich-Gustav i Millara, jeszcze nieświadomi niczego, zatrzasnęli drzwi.

– Węże! Są ich setki! – jęknęła Elizabeth. Zaraz potem – Sven, co się stało, co z Abrahamem? Czy on jest ranny – och!

Skrybka pochyliła się nad ciałem, jakby chcąc zobaczyć czy coś można jeszcze zrobić, ale znieruchomiała bez dotykania trupa. Friedrich-Gustav zbliżył pochodnię i przytrzymał ją nad ciałem Abrahama, by wszyscy mogli widzieć. Pod płaszczem, klatka piersiowa Araba była naga, a krew wciąż płynęła z rany na żebrach. Jednak mimo, iż ciało było pokryte krwią, wszyscy dokładnie widzieli lśniące matowo, jasnozielone łuski zamiast ludzkiej skóry...

Patrzyli się na ciało przez długi czas, znowu milczący. Elizabeth jako pierwsza złamała ciszę. W jej głosie brzmiało niedowierzanie i strach.

– Był wężem... jak tamte...

– Dlaczego nas tu przyprowadził? – Friedrich-Gustav był równie przerażony jak inni. – Przyprowadził nas do... nich?

Wszyscy wiedzieli, że to prawda, ale nikt się nie odezwał. Człowiek, którego znali jako Abrahama nie był człowiekiem, a wężoludem, reptilionem, stworem nienaturalnym i złym. Sven go zabił, ratując wszystkim życie.

– Przynajmniej żyjemy – powiedziała Millara – nawet jeśli opowieść o mapie była jedynie przynętą, która miała wciągnąć nas w pułapkę.

– Nie wiemy, czy mapa rzeczywiście nie istnieje – odezwał się nagle Sven, czując nowy przypływ odwagi. – Tam naprawdę może być skarb. Pamiętacie chyba jego złoto?

Spojrzeli po sobie. Podjęli decyzję, uśmiechając się smutno i kiwając do siebie głowami. Przygotowali broń oraz zapas oleju i pochodni. Dopiero, gdy byli w pełni gotowi, zaczęli powoli otwierać drzwi...

*Przypadki Svena dopiero się rozpoczynają - ty też możesz rozpocząć karierę jako poszukiwacz przygód w Starym Świecie - miejscu, w którym rozgrywa się akcja gry **Warhammer Fantasy Roleplay**. Wewnątrz tej książki znajdziesz wszystkie informacje, których będziesz potrzebował, by poznać ten fascynujący świat, by w tej ekskluzywnej grze władać jak heros magią i mieczem. Czytaj dalej, gdyż właśnie rozpoczyna się przygoda...*





◆ OPRACOWANIE ◆

WERSJA ORYGINALNA

- ▲ POMYSŁ I OPRACOWANIE
Richard Halliwell, Rick Priestley, Graeme Davis,
Jim Barbra, Phil Gallagher
- ▲ „KONTRAKT OLDENHALLERA”
został napisany przez Richarda Halliwella
i opracowany przez Graeme’a Davisa
- ▲ MATERIAŁ UZUPEŁNIAJĄCY
Bryan Ansell, Jervis Johnson, Alan Merrett,
Paul Vernon
- ▲ ILUSTRACJA NA OKŁADCE: Ian Miller
- ▲ ILUSTRACJE WEWNĄTRZ KSIĄŻKI
Tony Ackland
- ▲ MAPY I SCHEMATY: Dave Andrews
- ▲ ILUSTRACJE UZUPEŁNIAJĄCE
Dave Andrews, John Blanche, Colin Dixon,
Jes Goodwin, John Sibbick
- ▲ PROJEKT GRAFICZNY: Charles Elliott
- ▲ PRODUKCJA: GAMES WORKSHOP
DESIGN STUDIO

WERSJA POLSKA

- ▲ PIERWOTNA WERSJA PRZEKŁADU
Leszek Kowalik, Artur Maj
- ▲ OSTATECZNY PRZEKŁAD I OPRACOWANIE TEKSTU
Jacek Brzeziński, Piotr W. Cholewa, Rafał **Gałecki**,
Artur Marciniak, Tomasz Kołodziejczak,
Dariusław J. Toruń
- ▲ OPRACOWANIE GRAFIKI
Jarosław Musiał, Dariusław J. Toruń
- ▲ KOREKTA
Dariusław J. Toruń
- ▲ SKŁAD KOMPUTEROWY
Jacek Brzeziński, Dariusław J. Toruń
- ▲ PRODUKCJA: MAG, Warszawa

—•SPIS TREŚCI•—

WSTĘP	9	ROZDZIAŁ 4: MAGIA	131	Czary demoniczne	160
ROZDZIAŁ 1: PODRĘCZNIK GRACZA	11	Magia	133	Poziom pierwszy	162
Cechy	13	Poziomy magii	133	Poziom drugi	162
Charakterystyka	14	Punkty magii	133	Poziom trzeci	165
Umiejętności różnych ras	14	Poziomy mocy	134	Poziom czwarty	165
Wiek	15	Czary	134	Czary elementalne	166
Charakter	15	Kompletowanie profesji	136	Poziom pierwszy	166
Przeznaczenie	15	Profesje magów	136	Poziom drugi	167
Klasy zawodowe	16	Alchemik	141	Poziom trzeci	169
Umiejętności	16	Czarodziej	142	Poziom czwarty	170
Wypożyczenie	18	Demonolog	145	Czary iluzyjne	172
Określenie profesji	18	Elementalista	146	Poziom pierwszy	172
Schemat tworzenia postaci	20	Iluzjonista	147	Poziom drugi	173
Profesje podstawowe	20	Nekromanta	148	Poziom trzeci	174
Umiejętności	45	Profesje kapłanów	149	Poziom czwarty	174
ROZDZIAŁ 2: MISTRZ GRY	61	Kapłan druidzki	151	Czary nekromantyczne	175
Co robi Mistrz Gry	63	Czary magii wojennej	153	Poziom pierwszy	176
Testy	64	Poziom pierwszy	155	Poziom drugi	176
Punkty przeznaczenia	72	Czary magii wojennej	155	Poziom trzeci	177
Czas i ruch	72	Poziom drugi	156	Poziom czwarty	178
Światło i ciemność	76	Poziom trzeci	158		
Budynki	76	Poziom czwarty	159		
Pułapki	79				
Ogień	80				
Trucizny, choroby, obłęd	80				
Charakter	89				
Rozwój bohatera i doświadczenie	90				
Profesje zaawansowane	94				
Projektowanie scenariusza	107				
Tworzenie bohaterów niezależnych	110				
ROZDZIAŁ 3: WALKA	113				
Sceneria walki	115				
Pozycja i wykrywanie	115				
Więcej na temat rund	116				
Inicjatywa i zaskoczenie	116				
Walka wręcz	117				
Zwycięstwo i przegrana	119				
Broń	121				
Pancerz	121				
Obrażenia specjalne	122				
Szczególne rodzaje walki	125				
Walka strzelecka	126				
Rany i rekonwalescencja	129				



Czary druidyczne	178
Poziom pierwszy	180
Poziom drugi	180
Poziom trzeci	181
Poziom czwarty	181
Magiczne przedmioty	183
ROZDZIAŁ 5: RELIGIE I WIERZENIA	191
Nastawienie ludności	193
Bohaterowie i bogowie	193
Pomniejsze bóstwa	193
Świątynie	193
Wyrocznie i inne cuda	194
Holdowanie bogom Chaosu	195
Wyznawanie innych zakazanych bogów	195
Bogowie Starego Świata	195
Pomniejsze bóstwa	205
Dawna Wiara	206
Bogowie innych ras	208
Bogowie Chaosu	210
Bogowie Prawości	210

ROZDZIAŁ 6: BESTIARIUSZ	211
Wstęp	213
Istoty humanoidalne	216
Zwierzęta i potwory	231
Ożywieni eteryczni	248
Ożywieni eteryczni	252
Zywiolaki	254
Demony	255
ROZDZIAŁ 7: PRZEWODNIK	
PO ŚWIECIE	259
Przewodnik po Starym Świecie	261
Historia świata	263
Stary Świat	270
Zie Ziemi	271
Księstwa graniczne	271
Bretonia	274
Królestwa Estaljskie	277
Kislev	278
Tileańskie miasta-państwa	279
Jałowa Kraina	280
Imperium	281

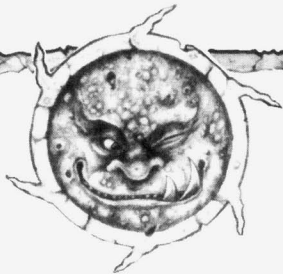
Typowe osady Starego Świata	286
Podróże w Starym Świecie	289
Języki w Starym Świecie	291
Poradnik konsumenta	292

ROZDZIAŁ 8: KONTRAKT OLDENHALLERA (SCENARIUSZ)

OLDENHALLERA (SCENARIUSZ)	299
Bohaterowie	301
Format	301
Przygotowania	301
Azyl	307
Baza gangu Schatzenheimera	307
Baza gangu Valentina	310
Kanały	313
Baza gangu Huydremana	315
Bestie Nurgla	318
Zakończenie przygody	318
Bohaterowie graczy	319

DODATEK 1: TYPOWE BUDYNKI	
STAREGO ŚWIATA	327
DODATEK 2: TABEL I ZESTAWIENIA	336
DODATEK 3: ZESTAWIENIE PROFESJI	344
KARTA BOHATERA	365





TWÓRCY ILUSTRACJI BARWNYCH

„Stary Świat” : Jes Goodwin

„Zle rasy” : Bob Naismith

„Wieża Hrothyogga” : John Blanche

„Wewnętrzny wróg” : John Blanche

„Cienie nad Boegenhafen” : Will Rees

Figurki malował Colin Dixon

Figurki sfotografował Charles Elliott



rogi Czytelniku!

Oto trzymasz przed sobą zasady gry **Warhammer Fantasy Roleplay**. Jest to pierwsze polskie wydanie tej gry i w ogóle pierwsza pełna gra fabularna, która się w Polsce ukazała. Mamy nadzieję, że spodoba się ona również Tobie, podobnie jak nas kiedyś zafascynowała i zainspirowała do adaptowania jej na język polski. Podręcznik jest kompletnym zbiorem zasad, jednakże firma Games Workshop wydała także inne książki uzupełniające, a zarazem rozwijające niektóre z zasad i elementów, które ze zrozumiałych względów nie zmieściły się tutaj. Podobnie jak w Wielkiej Brytanii, tak i w Polsce ukąsają się kolejne książki, które już wkrótce i Ty będziesz mógł kupić. Najpierw jednak postaraj się opanować zawarte tu podstawowe zasady, zapoznaj się z grą i nabierz doświadczenia, czy to jako Mistrz Gry, czy jako gracz.

•KORZYSTANIE Z PODRĘCZNIKA•

Książka, którą, Szanowny Czytelniku, właśnie trzymasz w dłoniach zawiera wszystkie informacje, potrzebne do gry w **Warhammera**. Brakuje tylko kostek i pewnych dodatkowych pomocy do gry.

Warhammer Fantasy Roleplay jest grą, która dotyczy się głównie w wyobraźni graczy, jednak podczas samej rozgrywki mogą być przydatne także przeźroczyste akcesoria. Gdy przeczytasz już reguły i rozegrasz swoje pierwsze przygody, zorientujesz się jak to wszystko działa i jakich dodatkowych materiałów będziesz potrzebował.

Podręcznik składa się z ośmiu głównych rozdziałów, z których każdy otwiera całostronicowa ilustracja i spis treści. Wszystkie rozdziały podzielono na podrzdziały, poprzedzone nagłówkiem i wymienione w spisie treści, znajdującym się dwie strony wcześniej. Dzięki temu bez trudu odnajdziesz każdą informację, której akurat potrzebujesz.

•CO TO JEST GRA ROLE PLAYING?•

Gra role-playing (RPG), po polsku określana mianem gry fabularnej, to nowa, wielka przegroda, w której już wkrótce i Ty, Drogi Czytelniku, będziesz mógł wziąć udział. W sztuce teatralnej lub w filmie aktorzy odgrywają narzucone im role, grają bohaterów, postępujących ściśle według ustalonego scenariusza i wskazówek reżysera. W RPG każdy gracz również kreuje swojego własnego bohatera, przyjmuje pewną fikcyjną osobowość, która może się bardzo różnić od jego własnej. Jednak w przeciwieństwie do filmu czy sztuki teatralnej, gra role-playing nie ma ustalonej fabuły. Gracze sami decydują o tym, jak zachowają się odgrywani przez nich bohaterowie, jak postąpią w określonej sytuacji.

Podobnie jak do zrobienia filmu potrzebny jest reżyser, tak i tutaj musi być ktoś, kto wprowadza kreowane przez graczy postaci w scenę świata gry, zapozna z prawami rządzącymi tym światem i pokieruje ich poczynaniami. Ten ktoś nazywany jest Mistrzem Gry (MG).

Kierując się regulami gry, prawem związku przyczynowo-skutkowego oraz własną logiką i wyobraźnią, Mistrz Gry informuje graczy o wszystkim, co dotyczy odgrywanych przez nich bohaterów. To on kontroluje świat, przez który gracze, wcieleni w fikcyjne osobowości, wędrują i w którym przeżywają przygody. Opisuje rzeczywistość, w której żyją i działają prowadzone przez graczy postacie. Podaje wszystkie wymagane informacje na temat sytuacji, w której akurat się znajdują oraz określa skutki ich działań. MG jest ostatecznym sędzią, od którego decyzji nie ma odwołania. Musi zadbać o to, aby przygody wyglądały realnie i prawdopodobnie. Dlatego powinien kierować się przede wszystkim zdrowym rozsądkiem i w razie potrzeby zmieniać te spośród przedstawionych w podręczniku reguł, które według niego powinny być zmienione – zwłaszcza jeśli wymaga tego zaistniała sytuacja. Gracz musi zaakceptować wszystko, co powie Mistrz Gry. W grze bierze udział kilka osób, z których jedna musi pełnić rolę Mistrza Gry. **Warhammer** wymaga zatem co najmniej dwóch osób. Najlepiej jednak, jeśli w grze uczestniczą cztery do sześciu osób. Szybko dojdzie do wniosku, że właśnie grupa sześciuosobowa, nie licząc MG, jest optymalną i najbardziej sensowną. Oczywiście może być Was więcej, ale tylko wtedy, gdy przynajmniej niektórzy są graczami, posiadającymi już pewne doświadczenie.

•OBSZAR GRY•

W przeciwieństwie do większości zwykłych gier, tutaj nie używa się planszy. Wszystkie potrzebne informacje gracze zapisują przed rozpoczęciem gry na karcie papieru lub na specjalnych kartach Bohatera. Jedynym niezbędnym rekwizytem są kostki. W RPG używa się różnych kostek o niezwykłych kształtach i musisz je zakupić, zanim przystąpisz do gry. Posługiwanie się tymi kostkami zostało wyjaśnione trochę dalej.

Czasami bohaterowie będą musieli toczyć walki. Świat **Warhammera** to brutalne miejsce, więc będzie się to zdarzać dosyć często. W takich przypadkach niezwykle cenną pomocą przy wyobraźni sobie scenarii (ustawienie postaci względem innych, specyfika i ukształtowanie terenu: drzwi, okna, ściany itp.) mogą być rozłożone na stole mapy i specjalne plany. Zaznacza się na nich pozycje bohaterów oraz wszelkie przeszkody terenowe. Jednak większość graczy korzysta z modeli reprezentujących ich bohaterów, które możesz lub będziesz mógł kupić w odpowiednich sklepach.

•AKCJA•

Każdy gracz decyduje, co robi jego bohater. Nie jest to trudne. Gracze po prostu „wczuwają się w rolę” tych bohaterów i, posługując się wyobraźnią, postępują dokładnie tak, jakby naprawdę żyli w opisywanym przez MG świecie. Im lepiej gracze wczują się w swoje role, tym bardziej realne będą dla nich przygody, przeżywane przez ich bohaterów i tym większą przyjemność będą czerpać z gry.

Musicie starać się pamiętać o zasadach gry i kierować zachowaniem swoich bohaterów tak realistycznie, jak to tylko jest możliwe. Tak więc, jeśli zdecydujecie się grać marynarzem, powinniście zachowywać się i mówić jak marynarz – narzekaj na szczyry ładowe, mów o przyjacielach jako o „marynarskiej braci”, do przełożonych zwracaj się per „kapitanie”, staraj się używać marynarskiego żargonu itd.

Zadanie kontrolowania graczy i prowadzonych przez nich bohaterów spada na barki MG. Jest to duża odpowiedzialność. MG powinien znać wszystkie zasady gry, a także umieć zastosować je we właściwy sposób. Powinien również wiedzieć, kiedy można odrzucić reguły i oprzeć się na własnym osądzie. Ta umiejętność jest cechą dobrego MG i zdobywa się ją wraz z doświadczeniem.

•ŚWIAT FANTASY•

Bohaterowie żyją w świecie określonym konwencją fantasy. W takim świecie zdarzają się rzeczy uznawane dzisiaj za dziwne i tajemnicze; magia jest realna, a sily ciemności tylko czują się na nieostrożnych. Większość krain pokrywają lasy, góry albo inne dzikie i niebezpieczne miejsca – są one siedliskiem wszelkiego rodzaju groźnych istot, przerażających bestii, renegatów i bandytów albo wyznawców mrocznych kultów. Prowadzeni przez graczy bohaterowie szybko staną twarzą w twarz z tymi niebezpieczeństwami i będą zmuszeni do użycia podstepu, do walki lub ucieczki. Osady są nieliczne i małe, dlatego podróżuje się rzadko, mocno przy tym ryzykując. W głębokich lasach żyją elfy, starożytna rasa nie zawsze przyjazna wobec ludzi, zaś w górach mieszkają dumni potomkowie potężnego niedgdyń narodu krasnoludów. Na szczęście większość mieszkańców Starożytna to przyjaźni ludzie, posługujący się dialektami znane wszystkim współczesnym i należący do tego samego kręgu kulturowego (filozofia, religia i sztuka, kodeksy moralno-etyczne), co sami bohaterowie.

Na początku ta wiedza na temat świata powinna graczom wystarczyć. MG dokona wstępnego omówienia, zaś bardziej dokładne opisy ludów, geografii i historii będą przedstawiane w trakcie gry. Należy pamiętać, iż początkujący bohaterowie właściwie nie powinni zbyt dużo wiedzieć na temat otaczającego ich świata – wielu z nich to osoby niewykształcone i nieświadome jeszcze rządzących światem praw. Blizsze informacje na temat Starożytna znajdziesz w odpowiednim rozdziale podręcznika.

•SCENARIUSZ•

Słowem „scenariusz” nazywa się tekst, opisujący fabułę przygody. Zawiera on wszystkie niezbędne informacje, dzięki którym MG może prowadzić grę. Scenariusz jest przeznaczony *tylko* dla oczu Mistrza Gry i czytanie go przez graczy może zepsuć całą zabawę. Opisuje on sytuację, w których znajdą się bohaterowie, wyznacza im pewne zadania, które w trakcie gry muszą zostać rozwiązane i określa punkt po punkcie drogę, którą drużyna musi przebyć, aby wypełnić cel misji, założonej przez fabułę. Określa również szczegółowo zdarzenia niezależne od postępowania bohaterów oraz zawiera konieczne, sporządzone zgodnie z zasadami gry charakterystyki przeciwników, których bohaterowie mogą napotkać na swej drodze. Często zawiera mapy terenu i mapki miejsc, które bohaterowie odwiedzają.

Scenariusz może rozpocząć się w chwili, gdy drużyna np. odpoczywa, popijając wino lub piwo w miejscowej karczmie, albo wchodzi do małego miasta w poszukiwaniu noclegu. Celem przygody może być odnalezienie zaginionego magicznego miecza albo pokonanie złego czarodzieja. Scenariusz to po prostu konspekt przygody, który MG musi przygotować przed rozpoczęciem gry. Jednakże nawet najlepszy scenariusz nie jest w stanie przewidzieć wszystkich możliwych zachowań graczy, dlatego MG często będzie musiał wykazać się talentem improwizacji. Projektowanie scenariusza i prowadzenie gry zostało szczegółowo omówione w rozdziale **Mistrz Gry**.

Gotowe scenariusze do **Warhammera** znajdziemy również w magazynie „*Magia i Miecz*” oraz w specjalnym dodatku do niego – „*Magia i Miecz – Labirynt*”.

•WYGRANA I PRZEGRANA•

W grach fabularnych, w odróżnieniu od większości gier polegających na współzawodnictwie, nie ma indywidualnych zwycięzców i pokonanych. Gracze działają wspólnie w celu rozwiązania problemów postawionych im przez MG. Tylko dzięki współpracy będą mogli pokonać napotkane niebezpieczeństwa. Celem gry jest jednak nie samo przetrwanie (w pewnych sytuacjach i tak niezwykle trudne), lecz dokonanie tego w pięknym stylu! Bohaterowie muszą jakoś zarabiać pieniądze na życie i posiadanie gotówki jest dla nich dość istotne. Jednak mogą postawić przed sobą inne cele niż tylko zdobyć bogactwa, zależnie od doświadczenia w grze i posiadanych umiejętności.

MG także nie może „wygrać” w dosłownym tego słowa znaczeniu. Jego głównym celem jest poprowadzenie interesującej i ciekawej gry. Z racji swej wyjątkowej roli w grze, MG może w każdej chwili zabić bohaterów, ale nie o to przecież w RPG chodzi.

•ISTOTY SPOTYKANE PRZEZ BOHATERÓW•

W trakcie przygód bohaterowie spotykają się z innymi istotami. Mogą to być zarówno ludzie, elfy, krasnoludy i inne inteligentne rasy, jak i przróżne potwory. Te wszystkie stworzenia mogą być nastawione przyjaźnie lub wrogo, jednak niezależnie od tego są one kontrolowane przez Mistrza Gry. Istoty, które nie są bohaterami prowadzonymi przez gracza określa się jako *Non-Player Characters* (NPC), albo po polsku: *Bohaterami Niezależnymi* (BN). Stowa „istota” używa się do określenia wszystkich istot żywych, nawet takich, które w żaden sposób nie mogą być uważane za żywe, np. wampirów, duchów czy zombi.

•KOSTKI•

Do gry w **Warhammer Fantasy Roleplay** musisz posiadać zestaw specjalnych kostek. Każdy za zwykłe sześcienną kostkę, używane w większości gier planszowych. Stosuje się je i tutaj, ale oprócz nich będziesz również potrzebował kostek o innej liczbie ścian i oryginalnych kształtach. Te kości zostały omówione w dalszej części **Wstępu**. Ką zauważysz podczas przeglądania tekstu, istnieje standardowy sposób opisywania różnych typów kostek. Jest to litera „K” (od słowa „kostka”) poprzedzająca liczbę, określającą ilość jej ścian. Oto całkowity spis potrzebnych kostek:

K4 – ma kształt piramidy. Cyfry są zaznaczone przy krawędzi kostki. Rzuć K4 tak jak każdą inną kostką, a wynik odczytaj z dolnej krawędzi.
K6 – jest zwykłą kostką. Wynik odczytaj z jej górnej ścianki.
K8 – jest ośmiościanem foremnym. Używa się jej w ten sam sposób, jak K6.
K10 – liczbę odczytuje się z górnej ścianki. Jednak większość K10 ma na jednej powierzchni 0 zamiast 10, tak więc musisz pamiętać, że 0 oznacza także 10.

K12 – jest dwunastościanem foremnym. Odczytuje się ją dokładnie tak, jak K6.

K20 – jest dwudziestościanem foremnym. Odczytuje się ją dokładnie tak, jak K6.

Uwaga, niektóre K20 są numerowane 1-10 (albo 0-9) dwukrotnie, zamiast 1-20. W takim przypadku musisz mieć dwa zestawy takich kostek w różnych kolorach, aby zaznaczyć, że do wyniku należy dodać 10. Powinieneś poinformować pozostałych graczy, że gdy rzucasz kolorowe 4, oznacza to 14 itd.

K100 – przyjmując, że nie kupisz pojedynczej 100-ściennej kostki, będziesz musiał posługiwać się dwiema kostkami K10 lub dwa razy rzucić jedną K10. Pozwoli Ci to na uzyskanie wyniku od 1 do 100. Rzuć najpierw K10 dla „dziesiątek” – wynik 4 = 40, 7 = 70 itd. Wynik 10 lub 0 oznacza „brak dziesiątek”. Następnie rzuć kostką dla „jedności” – tak więc wynik 4 = 04, 7 = 07 itd. Wynik 10 lub 0 oznacza brak „jedności” i mówi nam, że wynikiem rzutu jest pełna liczba dziesiętna. Jeżeli na obu kostkach wypadnie 0, będzie to oznaczać wynik 100.

Przykład:

Wynik na kostce „dziesiątek” 5 = 50, wynik na kostce „jedności” 7 = 07 – więc suma wynosi 57; Wynik na kostce „dziesiątek” 3 = 30, wynik na kostce „jedności” 0 = 00 – więc suma wynosi 30; Wynik na kostce „dziesiątek” 0 = 00, wynik na kostce „jedności” 9 = 09 – więc suma wynosi 09.

K100 czasami używa się jako kostki procentowej, do określania sukcesu w testach procentowych (%) np. pięćdziesięcioprocentowa szansa, siedemdziesięcioprocentowa szansa itd. Naszym celem jest wtedy wylosowanie liczby, która będzie równa lub mniejsza od wyżej wymienionej procentowej szansy.

Przykład: Dla 35% szansy, wynik rzutu mieszczący się pomiędzy 0 a 35 oznacza sukces, zaś pomiędzy 36 - 100 niepowodzenie. Dla 75% szansy, liczby 0-75 przyniosą sukces, zaś 76 - 100 porażkę.

K3, K2, itp. – Można generować losowe wyniki i z takich zbiorów, posługując się jedną lub kilkoma kostkami. Na przykład, K3 uzyskuje się przez podzielenie na pół i zaokrąglenie wyniku z K6. Otrzymujemy wówczas potencjalne wyniki 1, 1, 2, 2, 3, 3. K2 – wystarczy rzucić dowolną kostką i nieparzyste liczby odczytać jako 1, zaś parzyste jako 2 (albo odwrotnie). Można też zamiast tego posłużyć się monetą.

•ZŁOŻONE RZUTY KOSTKĄ I MODYFIKATORY•

Czasami należy rzucić dwiema kostkami i zsumować wyniki. Jest to zwykle oznaczone jako 2K6, 2K8 itd., gdzie pierwsza liczba określa ilość kostek, a drugą liczbę rzutu. Często wynik na kostce będzie modyfikowany przez: +1, +2 albo -1, -2 itd., co zapisuje się jako: K6+1, K6-1 itp. Czasami powinno się pomnożyć wynik na kostce przez określoną liczbę – będzie to zapisane jako: K6 x 10.

Przykład:

K6+1 – K6 wylosowano liczbę 4, więc wynik: 4+1 = 5;
2K6+1 – Dwie kostki wylosowano 4 i 6, 4+6 = 10, więc wynik: 10+1 = 11;
2K6 x 10 – Dwie kostki wylosowano 2 i 3, 2+3 = 5, więc wynik: 5x10 = 50.

I to właściwie już koniec wstępu. Zespół redakcyjny życzy przyjemnej gry!

P.S. Jeszcze jedna sprawa – chcielibyśmy naprawdę serdecznie przeprosić za wszelkie niedorobki, niejasności, błędy, przeoczenia, literówki, niedopatrzenia, przesunięcia, nierówności i tym podobne nieprzejmienne drobniaczki, od których ten podręcznik zapewne się roi. Przepraszamy za kuriozalne miejscaami język, przedziwną składnię i inne wywalzki gramatyczne. Gdybyście udzielili jakąś pracę musielibyśmy w ten tekst włożyć, zapewne z ust Waszych nie padłoby ani jedno złe słowo. Mamy tylko nadzieję, że i tak nie padnie. Jeszcze raz – przepraszamy.

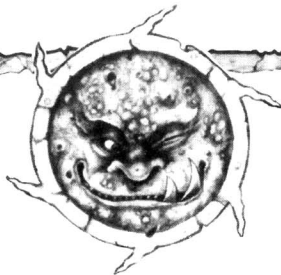




PODRĘCZNIK GRACZA

ROZDZIAŁ

1.



CECHY

Zerowy poziom cechy

Charakterystyka

Tworzenie bohatera

Umiejętności różnych ras

Cztery rasy

Ludzie

Leśne elfy

Krasnoludy

Halflingi

Wiek

Charakter

Przeznaczenie

Klasy zawodowe

Umiejętności

Określenie umiejętności

Umiejętności obowiązkowe

Tabele umiejętności

Tabela umiejętności

Wojownika

Tabela umiejętności

Rangera

Tabela umiejętności Łotra

Tabela umiejętności

Uczzonego

Wypożyczenie

Określenie profesji

Tabela podstawowych

profesji Wojownika

Tabela podstawowych

profesji Rangera

Tabela podstawowych

profesji Łotra

Tabela podstawowych

profesji Uczzonego

Dodatkowe umiejętności

Dodatkowe wyposażenie

Punkty magii

Schemat rozwoju

Wolne rozwinięcie

Schemat tworzenia postaci

PROFESJE PODSTAWOWE

Alfabetyczna lista

podstawowych profesji

Opisy podstawowych

profesji

Aptekarz

Banita

Bydłokrad

Cyrkowiec

Czeladnik

Druid

Drwal

Gajowy

Gawędziarz

Giermek

Gladiator

Goniec

Handlarz

Hiena cmentarna

Hipnotyzjer

Inżynier

Łowca nagród

Milicjant

Minstrel

Myśliwy

Mytnik

Najemnik

Nowicjusz

Ochroniarz

Oprych

Pasterz

Pilot

Poborca podatkowy

Podlegacz

Poganiacz muków

Porywacz zwłok

Poszukiwacz złota

Przemysłowiec

Przepatrywacz

Przewoźnik

Rajfur

Robotnik

Rybak

Skrzyba

Służący

Strażnik dróg

Strażnik miejski

Strażnik więzienny

Szczurołap

Szlachcic

Szuler

Traper

Uczeń alchemika

Uczeń czarodzieja

Uczeń medyka

Wędrowny kramarz

Wieszczek

Wojownik podziemny

Wojnica

Zabijaka

Zabójca trolli

Złodziej

Zielarz

Zak

Zebrak

Zęglarz

Zołnierz

Zołnierz okrętowy

UMIĘJĘTNOŚCI

Jak używać umiejętności?

Lista umiejętności

Jak bohater zdobywa

umiejętności

Losowanie umiejętności

Opisy umiejętności

◆ PODRĘCZNIK GRACZA ◆

•CECHY•

Każdy gracz tworzy (losuje) bohatera, którego będzie prowadził w grze. Tworzący posiada pewną, chociaż dość ograniczoną, możliwość określania osobowości bohatera, jednak podstawowe jego cechy są ustalane przez rzuty kostkami. Dzięki tym cechom bohaterowie różnią się od siebie – jedni są szybsi, inni silniejsi, jedni bardziej inteligentni, inni wytrzymalsi. Dlatego też przed przystąpieniem do procesu tworzenia nowego herosa należy dokładnie przestudiować umieszczone niżej omówienia tych cech. Wszystkich bohaterów oraz inne, występujące w grze istoty opisano za pomocą zestawu takich samych cech. Każda z nich określa pewien aspekt osobowości postaci, a – wzięte razem – pozwalają stwierdzić w jakich dziedzinach bohater będzie dobry, w jakich nieco gorszy, a gdzie się zupełnie nie sprawdzi.

Szybkość – SZ. Jest to liczba używana do określenia szybkości istoty w konkretnej sytuacji. Przeciętna Szybkość ludzi wynosi 4, co umożliwia im przejście spokojnym krokiem 8 metrów w ciągu 10 sekund. Dla porównania: Szybkość konia równa jest 8.

Walka Wręcz – WW. Określa umiejętności, wykazywane w walce w bezpośrednim starciu. Odzwierciedla naturalną agresję, predyspozycje bojowe i trening. Wyrażona jest w procentach od 1 do 100. Im WW jest wyższa, tym łatwiej jest zadać cios albo odbić uderzenia przeciwnika.

Umiejętności Strzeleckie – US. Określają możliwości bohatera w posługiwaniu się bronią strzelecką i w miotaniu przedmiotów lub (w odniesieniu do niektórych istot) w płuciu jadem. Tak samo jak WW określono je w procentach. Wysokie US pozwalają łatwiej trafić w cel.

Sila – S. Określa, jak mocny jest bohater i jak poważne obrażenia może zadać przeciwnikowi podczas walki. Istoty z wysoką Siłą ranią bardzo poważnie, natomiast z niską stosunkowo niegroźnie. Siła jest wyrażona liczbą od 1 do 10.

Wytrzymałość – Wt. Określa zdolność do wytrzymywania obrażeń fizycznych. Bohatera o dużej Wt trudno jest bardzo poważnie zranić. I odwrotnie – istota o małej Wytrzymałości jest na obrażenia podatna znacznie bardziej. Wytrzymałość, podobnie jak Siła, jest wyrażana liczbą od 1 do 10.

Żywotność – Żw. Pewne istoty mogą wytrzymać więcej obrażeń niż inne, gdyż mają większe siły życiowe lub są mało wrażliwe na ból. W grze takie predyspozycje wyrażone są liczbą punktów Żywotności. Punkty te stanowią sumę obrażeń, które owa istota może odnieść, zanim spowodują one trwałe uszkodzenie jej ciała, a nawet śmierć. Postacie, których Żw została zredukowana do 0, nie są martwe, jednakże wszelkie dalsze obrażenia mają już bardzo poważne konsekwencje zdrowotne. Żywotność wyrażona jest liczbą 1 lub większą. Większość bohaterów-ludzi zaczyna z sześcioma punktami Żw.

Inicjatywa – I. Jest odzwierciedleniem szybkości myślenia i działania bohatera. W walce wręcz określa, kto atakuje pierwszy. Jest wyrażona w procentach od 1 do 100.

Atak – A. Mierzony jest liczbą ciosów, jakie bohater zadaje podczas jednej rundy walki. Im więcej ich wymierza, tym jest bardziej niebezpieczny. Większość istot dysponuje tylko jednym Atakiem, ale niektóre mają ich więcej i nie ma tu żadnych ilościowych ograniczeń.

Zręczność – Zr. Określa umiętności, wykazywane przez bohatera podczas wykonywania skomplikowanych i delikatnych zadań, takich jak kuglarские sztuczki, otwieranie zamków, okradanie kieszeni i inne – słowem zadań, które wymagają cierpliwości i zdolności manualnych. Cecha ta wyrażona jest w procentach od 1 do 100.

Cechy Przywódcze – CP. Oznaczają zdolność bohatera do przewodzenia innym. Bohater o wysokich CP jest charyzmatyczny, wzbudza zaufanie i lojalność, podczas gdy ktoś, kogo CP są niskie raczej nigdy nie będzie dobrym wodzem. Cecha ta wyrażona jest w procentach od 1 do 100.

Inteligencja – Int. Określa zdolności bohatera do kreatywnego, przynoszącego wyniki myślenia i rozumienia tego, co się wokół niego dzieje. Może być uważana za odpowiednik ilorazu inteligencji. Jest wyrażona w procentach od 1 do 100.

Opanowanie – Op. Ta cecha określa umiętności zachowania spokoju i zimnej krwi podczas najpoważniejszych nawet stresów psychicznych, które innych mogą doprowadzić do szału. Niektóre z istot, zamieszkujących Stary Świat, są naprawdę przerażające i spotkanie z nimi mogą wytrzymać jedynie bohaterowie o wysokim Op. Opanowanie jest wyrażone w procentach od 1 do 100.

Sila Woli – SW. Jest odbiciem magicznej i umysłowej odporności bohatera oraz jego ogólnej wrażliwości na magię. Odzwierciedla zdolność do przezwycięzania skutków magii, uroków oraz innych zagrożeń oddziałujących na umysł. Wysoka Siła Woli jest też szczególnie potrzebna bohaterom posługującym się magią, kiedy spotykają oni na przykład jakieś niebezpieczne stworzenia z innych światów, które zdolne są przenikać umysły i zmieniać osobowość ofiary. Siła Woli jest wyrażona w procentach od 1 do 100.

Ogląda – Ogłd. Odzwierciedla umiętności współżycia z innymi osobami, a także wygląd bohatera i sposób, w jaki jest przez tych innych postrzegany. Bohater z wysoką Oglądą łatwo nawiązuje znajomości i uzyskuje informacje dzięki umiętności odpowiedniego prowadzenia rozmów. Postacie z niską Ogłd mają zadziwiający dar mówienia samych niestosownych rzeczy, są niewrażliwe na aluzje oraz kompletnie pozbawione taktu. Ogląda wyrażana jest w procentach od 1 do 100.



•ZEROWY POZIOM CECHY•

Wszystkie istoty w grze są scharakteryzowane za pomocą tego samego zestawu cech. W niektórych jednak przypadkach pewne z nich mogą mieć cechy o wartości 0 punktów. Oznacza to, iż nie są one zdolne do wykonania zadań, które się z nimi wiąże. Na przykład istoty pozbawione rąk będą prawdopodobnie miały Zręczność równą 0.

•CHARAKTERYSTYKA•

Wszystkie cechy, zebrane razem, tworzą *charakterystykę*. Każde stworzenie ma charakterystykę typową dla przeciętnego przedstawiciela swej rasy. Oczywiście poszczególne postacie mogą mieć punkty cech poniżej albo powyżej standardowej wartości, ale warto też znać charakterystykę przeciętną. Charakterystyka zapisywana jest w sposób następujący:

SZ WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
BO 100 100 10 10 BO 100 BO 100 100 100 100 100 100

Cechy bohaterów mogą być nieznacznie modyfikowane, aby dać wyraz ich indywidualnym zaletom i wadom. W czasie gry gracz będzie mógł okazać do podniesienia poziomu swych cech, aż do wartości maksymalnych, które podano powyżej. Litery BO oznaczają, że cecha, którą opisują nie ma żadnych ograniczeń.

•TWORZENIE BOHATERA•

Przystępując do tworzenia nowego, własnego bohatera gracz potrzebuje: Karty Bohatera (lub zwykłej kanki papieru) i ołówka. Pusta Karta Bohatera znajduje się na końcu książki, możesz ją wcześniej skopiować i rozdać wszystkim graczom.

Najpierw musisz zdecydować, do jakiej rasy będzie należeć stworzony przez Ciebie bohater: czy będzie to człowiek, elf, krasnolud, czy też halfling. Przeczytaj teraz opisy tych czterech ras. Może od razu określić płeć i nadać im swemu bohaterowi, lecz możesz to uczynić również później, w każdej innej chwili procesu tworzenia postaci.

Kiedy już wybrałeś rasę, możesz przystąpić do określenia cech swego bohatera (czy też bohaterki). Dla każdej jego cechy rzuć kostkami według podanego wzoru i zanotuj rezultat. Na pewno okaże się, że będziesz musiał w czasie tworzenia bohatera zmieniać różne jego cechy, tak że lepiej nie wpisywać ich wartości od razu na Kartę Bohatera.

RASA BOHATERA

	człowiek	elf	krasnolud	halfling
SZ	K3+2	K3+2	K2+2	K2+2
WW	2K10+20	2K10+30	2K10+30	2K10+10
US	2K10+20	2K10+30	2K10+10	2K10+20
S	K3+1	K3+1	K3+1	K3
Wt	K3+1	K3+1	K3+2	K3
Żw	K3+4	K3+3	K3+5	K3+3
I	2K10+20	2K10+50	2K10+10	2K10+40
A	1	1	1	1
Zr	2K10+20	2K10+30	2K10+10	2K10+30
CP	2K10+20	2K10+30	2K10+40	2K10+10
Int	2K10+20	2K10+40	2K10+20	2K10+20
Op	2K10+20	2K10+40	2K10+40	2K10+10
SW	2K10+20	2K10+30	2K10+40	2K10+30
Ogd	2K10+20	2K10+30	2K10+10	2K10+30

Przykład:

Chcemy stworzyć przykładowego bohatera, a więc najpierw wybieramy dlań rasę, płeć i imię. Decydujemy się na człowieka i mężczyznę, którego nazwiemy Ciem Shrestosek. Następnie rzucamy kostkami losując każdą z cech i na karcie papieru i notujemy rezultat.

SZ WW US S Wt Żw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 28 38 3 3 6 29 1 33 30 32 25 37 32

Ciem jest stworzenie całkiem przeciętnego bohatera, chociaż jego US są dość wysokie, co pozwala mu dobrze strzelać z łuku lub inną bronią podobnego typu. Ma słabe Op, ale nie jest to wada zbyt duża; posiada natomiast SW wystarczająco mocną, by uczynić go dostatecznie odpornym na wpływy magii.

•UMIEJĘTNOŚCI RÓŻNYCH RAS•

Przeczytaj krótkie opisy ras i przepisz umiejętności dotyczące tej, z której wywodzi się twój bohater: czynność ta pozwoli ci dowiedzieć się, jakimi on włada językami i czy ma *Widzenie w ciemnościach* (zdolność widzenia w ciemnościach), a jeżeli tak, to na jaką odległość. Opisy, oprócz zdolności, ujawniają także cechy psychologiczne poszczególnych ras (omówione będą szczegółowo poniżej). Wpisz wszystkie te dane na Kartę twego Bohatera w przeznaczoną do tego miejsca.

•CZTERY RASY•

Gracze będą prowadzić bohaterów, należących do jednej z czterech głównych ras Starego Świata: ludzi, elfów, krasnoludów lub halflingów. Oczywiście najbardziej rozpowszechnieni są ludzie, dlatego zaleca się, aby początkujący gracz spośród nich właśnie wybierał swych bohaterów, zaś bardziej doświadczeni mogą decydować się na bohaterów, wywodzących się nawet z innej rasy, niż owe cztery podstawowe. Cechy ich zostaną opublikowane w przyszłych suplementach *Warhammera*. A teraz bierzemy pod uwagę tylko te cztery najważniejsze. Większość przedstawicieli danej rasy posiada określony charakter (podany niżej), ale gracze dla swojego bohatera mogą wybrać taki, jaki im najbardziej odpowiada (zob. Charakter). Bardziej szczegółowy opis danej rasy, zawierający opis jej historii, kultury i inne informacje można znaleźć w zamieszczonym w tej książce *Bestiariuszu*.

•LUDZIE•

Ludzie są najliczniejszą z czterech ras Starego Świata i najbardziej zadowoloną ze swego sposobu życia. Z tych powodów często przedstawia się ich jako „staroświatowców”. Ludzie wyglądają tak, jak my, ale, żyjąc w trudniejszych czasach, mogą zachowywać się bardziej szorstko i bezwzględnie.

Język staroświatowy
Widzenie w ciemnościach nie ma
Charakter neutralny
Wzrost mężczyźni 165+2K10 cm
kobiety 155+2K10 cm
Psychologia nie ma specjalnych zasad psychologicznych.



•LEŚNE ELFY•

Są rzadko spotykanym i tajemniczym ludem, żyjącym w głębi lasów Starego Świata, sporadycznie tylko pojawiającym się w ludzkim społeczeństwie. Są podobni do ludzi, lecz bardziej od nich urodziwi, mają doskonałe proporcje twarzy i smęjące się, niebieskie oczy. Elfy posiadają szczupłą, a czasem nawet kruchą budowę ciała. Ich uszy mogą być lekko spiczaste. Żyją w harmonii z naturą, strzegąc drzew i ochraniając je przed złośliwymi istotami, np. takimi jak gobliny. Są pełni życia i humoru, kochają muzykę, śpiew i dobre jedzenie. Mają większość ludzi za ohydnych brutalni, jednak jeszcze gorzej myślą o krasnoludach, których uważają za wulgarne i niszczycielskie. Chociaż elfy mają pokojowe nastawienie do świata, to są wszelako wspaniałymi łucznikami i nieustraszonymi wojownikami, o czym mogą zaświadczyć ich wrogowie.

Język	staroświatowy oraz Eltharin (elficki)
Widzenie w ciemnościach	30 metrów
Charakter	dobry
Wzrost	mężczyźni 170+2K10 (cm) kobiety 165+2K10 (cm)
Psychologia	nie ma specjalnych zasad psychologicznych.

•KRASNOLUDY•

Są niskimi, krzepkimi istotami, natychmiast rozpoznawalnymi dzięki długim włosom i gęstym brodom. Ich ojczyzną są góry, gdzie żyją w jaskiniach i kopalniach wyciosanych w skałę. Krasnoludy są ekspertami od pracy w kamieniu i mistrzami we wszelkich przedsięwzięciach przemysłowych, takich jak hutnictwo, produkcja doskonałej broni i wyrób pięknych klejnotów. Niektóre krasnoludy żyją między ludźmi jako kowale, albo inni rzemieślnicy, a ich praca jest wysoko ceniona. Fizycznie są bardzo odporni, silni i raczej brzydki, chciwi, gburowi, negatywnie nastawieni do obcych, a przy tym indywidualiści. Tolerują ludzi, ponieważ prowadzą z nimi wiele interesów, ale nie lubią elfów, które uważają za aroganckie i irytujące, i z którymi nie chcą utrzymywać żadnych kontaktów. Krasnoludy najchętniej walczą toporami i są zawziętymi wojownikami. Są jednak istotami z gruntu nienagannymi, wobec czego rzadko trafiają się wśród nich silni magowie i dobrzy uczeni.

Język	staroświatowy i Khazalid (krasno- ludzi)
Widzenie w ciemnościach	30 metrów
Charakter	neutralny
Wzrost	mężczyźni 135+2K10 (cm) kobiety 130+2K10 (cm)
Psychologia	nienawidzą goblinów, orków i hobgob- linów, skłonne do niechęci do elfów.

•HALFLINGI•

Halflingi są małe i drobnej budowy, najczęściej mają puculatowe twarze i duże brzuchy. Nie rosną im brody i są niżsi od krasnoludów, dlatego te dwie rasy są łatwe do rozróżnienia. Ich stopy i ręce są duże i porośnięte włosami, najchętniej chodzą boso. Nie są bardzo liczny ludem, żyją w małym, izolowanym obszarze Starego Świata, chronieni przez otaczającą ich krainę ludzi. Wskutek tego życie młodego halflinga jest często bardzo nudne, i wielu z nich szuka przygód w dalekim świecie. Mają zwinne palce i wrodzoną umiejętność cichego poruszania się, co czyni z nich doskonałych złodziei. Halflingi są wyjątkowo przyjazne i niefrasobliwe, kochają jedzenie i zabawę – zwykle jako pierwsi namawiają wszystkich na postój w napotkanej gospodzie, chętnie również zatrzymują się na drobną przekąskę.

Język	staroświatowy
Widzenie w ciemnościach	20 metrów
Charakter	neutralny
Wzrost	mężczyźni 100+2K10 (cm) kobiety 95+2K10 (cm)
Psychologia	nie ma specjalnych zasad psychologicznych.

•WIEK•

Gracze muszą rzucać kostkami, aby określić dokładny wiek swego bohatera, ale mają zarazem pewien wybór. Mogą mianowicie kreować postać młodo lub dojrzałą. Rzuć podaną ilością kostek. Jeżeli chcesz mieć młodego bohatera, użyj pierwszej podanej liczby, jeśli starszego – drugiej.

Ludzie: 6K6/6K10 lat. Jeżeli rezultat jest mniejszy niż 16, rzucaj dalej i dodawaj nowe punkty do starych. Daje to potencjalny przedział wieku między 16 a 75 lat.

Elfy: 10K12/10K20 lat. Jeżeli rezultat jest mniejszy niż 16, rzucaj dalej dodając nowe punkty do starych. Daje to dla elfów potencjalny przedział wieku między 16 a 215 lat.

Krasnoludy: 9K12/9K20 lat. Jeżeli rezultat jest mniejszy niż 16, rzucaj dalej, do nowych punktów dodawaj stare. Daje to potencjalny przedział wieku między 16 a 195 lat.

Halflingi: 10K6/10K12 lat. Jeżeli rezultat jest mniejszy niż 16, rzucaj dalej dodając nowe punkty do starych. Daje to potencjalny przedział wieku między 16 a 135 lat.

Oczywiście niektóre osoby żyją dłużej niż tu podano, ale jest ich tak mało i są one tak stare, że nie ujęto ich w systemie losowania wieku. Zanim wiek swego bohatera na Karcie Bohatera.

Przykład:

Zdecydowaliśmy, że Clem Shirestock będzie młody, rzucając więc 6K6 i notujemy wyniki: 3, 2, 5, 3, 6 i 6. Całkowity wiek wynosi 25 lat i jest to średnia dla młodego poszukiwacza przygód.

•CHARAKTER•

Określa stosunek bohatera do świata i innych istot. Warunkuje relacje istot przy ich spotkaniu, czasem wpływa na reakcje i działania bohatera. Mówiąc ogólnie, tylko graczom, którzy mają ten sam charakter, dobrze się ze sobą współpracuje. Natomiast pomiędzy postaciami o różnych charakterach zawsze pojawi się pewna antypatia.

Dokładną definicję każdego charakteru podano w rozdziale **Mistrz Gry**. Ich nazwy mówią same za siebie: *zła* istota jest z gruntu zła, a *dobra* jest z gruntu dobra. *Chaos* oznacza stałe niszczenie i przekształcanie, podczas gdy *praworządność* stabilną doskonałość, w której nie się nigdy nie zmienia w najmniejszym nawet stopniu. Postacie o charakterze *neutralnym* myślą niezależnie i mają liberalne poglądy, nie wymuszające jakiegokolwiek szczególnego sposobu postrzegania świata. W pierwszych przygodach, jak wspomnieliśmy, gracze nie wybierają charakteru, lecz posługują się standardowymi – dobrym dla elfów, a neutralnym dla pozostałych ras.

Dalsze szczegóły dotyczące charakteru podano w rozdziale **Mistrz Gry**.

Przykład:

Clem Shirestock jest człowiekiem i dlatego musi mieć charakter *neutralny*, dający mu niezależność myślenia i działania oraz brak uprzedzeń. Inni ludzie, których zapewne będzie spotykał, mogą mieć jeden z pięciu charakterów.

•PRZEZNACZENIE•

Przeznaczenie jest zasadniczym czynnikiem odróżniającym bohaterów od reszty mieszkańców Starego Świata. Bohaterowie mają jakąś misję do spełnienia, jakiś cel w życiu. Mogą być nieświadomi celu swej misji, a ona wcale nie musi być chwalebna czy nawet szczególnie przyjemna. Niezależnie od tego każdy bohater został wybrany przez bogów do dokonania czegoś szczególnego. Ponieważ awanturnicy zostali naznaczeni przez Los, nie może ich zarażać pierwszy napotkany goblin – są przecież powołani do poważnych zadań. Był to bohaterom uświadomić, przynajmniej się im pewną liczbę *punktów przeznaczenia* (PP), które mogą ich chronić przed poważnymi ranami a nawet śmiercią. Jeżeli gracze tego chcą,

MG może wyjaśnić, jak działają PP, ale na razie wystarczy wiedza, że PP to rzecz cenna, pozwala bowiem bohaterowi zachować życie.

Przeznaczenie i los są powiązane z wolą bogów i losami całej planety. Świat ulega zmianie, ludzkość zaczyna dominować, a inne rasy zanikają, ale to nie znaczy, że bohaterowie pochodzący z owych innych ras nie mogą odegrać znaczącej roli w historii, która się tworzy. Pomimo tego wszyscy, którzy zdecydowali się zagrać człowiekiem, mają wyraźną przewagę nad innymi.

Wylosuj liczbę punktów przeznaczenia według podanego wzoru i zapisz otrzymany wynik w odpowiednim miejscu na Karcie Bohatera.

Ludzie	K3 + 1 PP
Elfy	K3 - 1 PP (ale minimalnie 1)
Krasnoludy	K3 PP
Halflingi	K4 PP

Przykład:

Clem Shirestock jest człowiekiem, dlatego rzuca K3 uzyskując wynik 2. Razem z modyfikatorem +1 Clem otrzymuje 3 punkty przeznaczenia.

•KLASY ZAWODOWE•

Teraz, gdy już masz charakterystykę swego bohatera, nadszedł czas na określenie jego pochodzenia, historii życia itp. Przede wszystkim bohaterowie są prawdziwymi istotami, nie pojawiają się znikąd, nie zaczynają istnieć dopiero, gdy ich wylosowałeś. Mają swoją przeszłość, talenty oraz własną, unikalną osobowość. Na początku gracie mogą wybrać jeden z czterech, wewnętrznie zróżnicowanych, sposobów życia albo klas zawodowych: Wojownika, Rangera, Łotra lub Uczonego. Do każdej z tych obszernych klas przypisane są liczne obszary działalności, ale powyższe rozróżnienie ilustruje podstawowe odmienności pochodzenia. Zostanie to dalej wyjaśnione tak, że przed rozpoczęciem przygody gracz będzie wiedział dużo na temat tego, kim był jego bohater. Pamiętaj, nigdy nie wiadomo, kiedy te informacje mogą okazać się nader ważne.

Wojownicy: ich życie jest wypełnione walką. Nie muszą być koniecznie wojskowymi, ale zawsze posiadają pewne umiejętności pomocne w bezpośrednim starciu zbrojnym. Postacie wojowników to np: gladiatorzy, ochroniarze albo najemnicy.

Rangerzy: to wolne i niezależne osoby pochodzące z terenów wiejskich. Ich życie to zajmowanie się zwierzętami lub wędrowka po lasach i górach. Do tej grupy należą np. pasterze, gajowi albo traperzy.

Łotry: żyją głównie dzięki swej przebiegłości i to zwykle w miastach, gdzie żerują na ludzkiej naiwności i głupocie, mogąc dobrze wykorzystać swoje umiejętności. Przeważnie są złodziejami, cyrkowcami albo żebrakami.

Uczni: tworzą wykształconą, światłą część społeczeństwa. Umieją pisać i czytać (praktycznie nikt inny tego nie potrafi), często mają dobre płatne posady w rzemieślniczych cechach. Wielu uczonych zaczęło kariery jako rzemieślnicy, kapłani, prawnicy bądź czaro-dzieje.

Gracze mogą wybrać dowolną Klasę Zawodową (w zakresie przedstawionych ograniczeń). Gdy już zdecydujesz się na jakąś, zanotuj ją na Karcie Bohatera.

Klasa	Ograniczenia
Wojownik	Bohater musi mieć WW co najmniej 30.
Ranger	Bohater musi mieć US co najmniej 30.
Łotr	Bohater musi mieć I co najmniej 30. W odniesieniu do elfów I musi wynosić co najmniej 65. (Elfy są dobre z natury, nie wykorzystują więc innych i nikim nie manipulują).
Uczony	Bohater musi mieć Int co najmniej 30 i SW co najmniej 30.

Przykład:

Clem Shirestock ma zbyt niską Walkę Bronią, aby zostać Wojownikiem i zarazem zbyt niską Inicjatywę, aby zostać Łotrem, toteż może wybierać pomiędzy Uczonym, a Rangerem. Ponieważ ma dosyć uysokie Umiejętności Sirzeleckie, to decyduje się na Rangera.

•UMIEJĘTNOŚCI•

Umiejętności są konkretnymi zdolnościami, np. jazdy konnej, czytania czy okradania kieszni. W grze jest ich dużo i odgrywają one w niej poważną rolę. Aby określić liczbę umiejętności, trzeba rzucić K4, modyfikując wynik w zależności od wieku bohatera. Załączona tabela podaje standardowe modyfikatory dla różnego wieku bohatera. Jest tam osobna kolumna dla każdej rasy, ponieważ ich przedstawiciele osiągają dojrzałość w różnym wieku. Na przykład 70 lat to bardzo dużo dla człowieka, ale całkiem mało dla elfa czy krasnoluda. Zauważ, że modyfikatory się nie sumują – krasnolud siedemdziesięcioletni posiada K4+1, zaś osiemdziesięcioletni K4+2 umiejętności. Osoby stare potrafią mniej, gdyż wraz z wiekiem słabną i częściej chorują.

wiek	człowiek	elf	krasnolud	halfling
16 - 20	–	–	–	–
21 - 30	+1	–	–	–
31 - 40	+2	–	–	+1
41 - 50	+1	+1	+1	+1
51 - 60	–	+1	+1	+1
61 - 70	-1	+1	+1	+1
71 - 80	-2	+1	+2	–
81 - 90	–	+1	+2	–
91 - 100	–	+2	+2	–
101 - 110	–	+2	+1	-1
111 - 120	–	+2	+1	-1
121 - 130	–	+2	+1	-2
131 - 140	–	+2	–	-2
141 - 150	–	+3	–	–
151 - 160	–	+3	–	–
161 - 170	–	+3	–	–
171 - 180	–	+3	-1	–
181 - 190	–	+3	-1	–
191 - 200	–	+2	-2	–
201 - 210	–	+1	–	–

•OKREŚLENIE UMIEJĘTNOŚCI•

Aby określić umiejętności bohatera, należy znaleźć tabelkę umiejętności dla wybranej klasy zawodowej: Wojownika, Rangera, Łotra lub Uczonego. Dla każdej rasy istnieją także pewne obowiązkowe umiejętności, opisane poniżej, które muszą być przypisane każdemu, należącemu do tej rasy bohaterowi, zanim będą wykonane rzuty dla innych umiejętności. Jeżeli bohater może jeszcze jakieś wybrać, określa je losowo przez rzut K100, odczytując wynik z odpowiedniej Tabeli Umiejętności.

•UMIEJĘTNOŚCI OBOWIĄZKOWE•

Ludzie: główną zaletą ludzi jest ich wszechstronność. Bohaterowie, będący ludźmi mogą korzystać ze wszystkich umiejętności, losowanych z Tabeli Umiejętności wybranej klasy zawodowej.

Elfy: wszystkie elfy mają *bystry wzrok*. Jeżeli bohater ma dwie lub więcej początkowych umiejętności, tą drugą będzie *muzykalność, taniec, albo śpiew* z równą szansą dla każdej. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z Tabeli Umiejętności wybranej klasy zawodowej.

Krasnoludy: wszystkie krasnoludy posiadają umiejętność *Górnictwo*. Jeżeli bohater ma dwie lub więcej początkowych umiejętności, kolejną będzie *kowalstwo* lub *metalurgia* z równą szansą dla każdej. Wszystkie pozostałe umiejętności losowane są z Tabeli Umiejętności wybranej klasy zawodowej.

Halfingi: wszystkie halfingi mają umiejętność *gotowanie*. Jeżeli bohater ma dwie lub więcej początkowych umiejętności, kolejną będzie *specjalna broń* – *proca*, *zielarstwo* lub *cichy chód na wsi* z równą szansą dla każdej. Wszystkie pozostałe umiejętności powinny zostać wylosowane z **Tabeli Umiejętności** wybranej klasy zawodowej.

•TABELA UMIEJĘTNOŚCI•

Załączone **Tabele Umiejętności** stosuje się do określenia początkowych umiejętności bohatera. Gracz, po ustaleniu ich liczby (patrz **Umiejętności** – wyżej), rzuca dla każdej z nich K100 (po wybraniu umiejętności obowiązkowych dla danej rasy – według metody podanej wyżej) i porównuje wynik z odpowiednią tabelą i kolumną, w zależności od klasy zawodowej i rasy bohatera. Umiejętności zapisywane są w odpowiednim miejscu na Karcie Bohatera. Jeżeli ta sama umiejętność została wylosowana dwa razy, zignoruj drugi rezultat i rzuć ponownie. Szczegóły dotyczące konkretnych umiejętności możesz sprawdzić w **Opisach umiejętności**.

TABELA UMIEJĘTNOŚCI WOJOWNIKA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera				
człowiek	elf	krasnolud	halfing	umiejętność
01-05	01-05	01-05	01-05	Czuły słuch
06-10	06-10	06-10	06-10	Oburęczność
11-15	11-15	11-15	11-15	Taniec
16-20	16-20	16-20	16-20	Rozbrajanie
21-25	21-25	21-25	21-25	Uniki
26-30	26-30	26-30	26-30	Powozienie
31-35	31-35	31-35	31-35	Bystry wzrok
36-40	36-40	36-40	36-40	Bardzo szybki
41-45	41-45	41-45	41-45	Szybki refleks
46-50	46-50	–	46-50	Szaczące
51-55	51-55	46-50	51-55	Widzenie w ciemnościach
56-65	56-65	51-60	56-65	Czytanie/Pisanie
66-75	66-70	–	–	Jezdźiectwo
76-80	71-75	61-65	66-70	Wspinaczka
–	76-80	–	71-75	Cichy chód na wsi
–	–	–	76-80	Cichy chód w mieście
81-85	81-90	66-70	81-85	Śpiew
86-90	91-95	71-75	86-90	Szorsty zmysł
91-95	96-00	76-90	91-95	Bardzo wytrzymały
96-00	–	91-00	96-00	Bardzo silny



TABELA UMIEJĘTNOŚCI RANGERA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera				
człowiek	elf	krasnolud	halfing	umiejętność
01-05	01-05	01-05	01-05	Czuły słuch
06-10	06-10	06-10	06-10	Oburęczność
11-15	11-15	11-15	11-15	Astronomia
16-20	16-20	16-20	16-20	Taniec
21-30	21-25	21-30	21-30	Powozienie
31-35	–	31-35	31-35	Bystry wzrok
36-40	26-35	36-40	36-40	Bardzo szybki
41-45	36-40	41-45	41-45	Szybki refleks
46-50	41-45	–	46-50	Szaczące
51-55	46-50	46-50	51-55	Widzenie w ciemnościach
56-60	51-55	51-55	56-60	Wyczuwanie kierunku
61-65	56-60	–	61-65	Wrażenie trątem (ziolowcy)
66-70	61-65	56-60	66-70	Czytanie/Pisanie
71-75	66-70	–	–	Jezdźiectwo
76-80	71-75	61-65	71-75	Wspinaczka
–	76-80	–	76-80	Cichy chód na wsi
81-85	81-90	66-70	81-85	Śpiew
86-90	91-95	71-75	86-90	Szorsty zmysł
91-95	96-00	76-90	91-95	Bardzo wytrzymały
96-00	–	91-00	96-00	Bardzo silny

TABELA UMIEJĘTNOŚCI ŁOTRA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera				
człowiek	elf	krasnolud	halfing	umiejętność
01-05	01-05	01-05	01-05	Czuły słuch
06-10	06-10	06-10	06-10	Oburęczność
11-15	11-15	11-15	11-15	Gadania
16-20	16-20	16-20	16-20	Przekupstwo
21-25	21-25	21-25	21-25	Taniec
26-30	26-30	26-30	26-30	Uniki
31-35	31-35	31-35	31-35	Bystry wzrok
36-40	36-40	36-40	36-40	Ucieczka
41-45	41-45	–	41-45	Bardzo szybki
46-50	46-50	–	46-50	Szybki refleks
51-55	51-55	41-45	46-50	Szaczące
56-60	56-60	46-50	51-55	Widzenie w ciemnościach
61-65	61-65	–	–	Jezdźiectwo
66-70	66-70	51-55	56-60	Wspinaczka
71-75	71-75	–	61-65	Cichy chód na wsi
76-80	76-80	–	66-70	Cichy chód w mieście
81-85	81-85	56-60	71-75	Śpiew
86-90	86-90	61-65	76-80	Szorsty zmysł
91-95	91-95	66-70	81-85	Bijatyka
96-00	–	71-90	86-95	Bardzo wytrzymały
–	96-00	91-00	96-00	Bardzo silny

TABELA UMIEJĘTNOŚCI UCZONEGO

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera				
człowiek	elf	krasnolud	halfing	umiejętność
01-05	01-05	01-05	01-05	Czuły słuch
06-10	06-10	06-10	06-10	Oburęczność
11-15	11-15	–	11-15	Astronomia
16-20	16-20	11-15	16-20	Gadania
21-25	21-25	16-20	21-25	Kryptografia
26-30	26-30	21-25	26-30	Taniec
31-35	–	26-30	31-35	Powozienie
36-40	31-35	–	–	Etykieta
41-45	36-40	31-35	36-40	Bystry wzrok
46-50	41-45	36-40	41-45	Ucieczka
–	46-50	–	–	Bardzo szybki
51-55	51-55	41-45	46-50	Heraldyka
56-60	56-60	–	51-55	Szybki refleks
61-65	61-65	46-50	56-60	Szaczące
66-70	66-70	51-55	61-65	Czytanie/Pisanie
71-75	71-75	–	–	Jezdźiectwo
–	–	56-60	–	Wspinaczka
76-80	–	61-65	66-70	Cichy chód na wsi
–	76-80	–	71-75	Cichy chód w mieście
81-85	81-85	–	76-80	Śpiew
86-90	86-90	66-70	81-85	Szorsty zmysł
91-95	91-95	71-75	86-90	Geniusz arytmetyczny
96-00	96-00	76-90	91-95	Bardzo wytrzymały
–	–	91-00	96-00	Bardzo silny

Przykład:

Clem Shirestock jest dwudziestopięcioletnim rangerem. Jego wiek wskazuje na to, iż ma K4+1 umiejętności początkowych. Wyrzucamy kostką 2 oczka, więc Clem posiada 3 umiejętności początkowe, ale jako człowiek nie ma umiejętności obowiązkowej dla swej rasy. Rzucając K100 wg Tabeli Umiejętności Rangera ustalamy zatem, że Clem posiada następujące umiejętności początkowe: szybki refleks (41), wspinaczka (77) oraz oburęczność (07). Zapisuje się je na Karcie Bohatera.

•WYPOSAŻENIE•

Wszyscy bohaterowie rozpoczynają swoją nową karierę poszukiwacza przygód, posiadając ekwipunek zdobyty podczas wcześniejszego życia. Ten właśnie ekwipunek wraz ze wszystkimi posiadanymi przez bohatera pieniędzmi zalicza się do wyposażenia bohatera. Każda Klasa Zawodowa posiada opisane niżej, charakterystyczne dla niej standardowe przedmioty.

Wojownicy: są ubrani solidnie i praktycznie, mają zawsze płaszcz z kapturem oraz wysokie buty. Wojownicy noszą torbę na rzemieniu, plecak, albo worek zawierający: cynowy dzbanek, sztucze, hubkę z krzesiwo oraz koc. Wojownicy noszą jakąś broń ręczną, zwykle miecz, ale gracz może wybrać topór albo maczugę, jeżeli woli taki oręż. Wojownik ma także nóż wetknięty za pas lub w cholewę buta. Głowę ochrania hełmem. W jego sakiewce pobrząkuje 3K6 Złotych Koron.

Rangerzy: noszą dobre, chociaż podniszczone i pobrudzone w podróży ubranie: kapelusz, płaszcz z kapturem oraz mocne, skórzane buty. Skórzana torba albo plecak zawiera K3 koce, sztucze, hubkę i krzesiwo oraz mały, kucharski kociołek. Manierka z wodą wisi na jednym z ramion, zaś ręczna krawierzona jest u pasa, to zwykle miecz, ale jeśli gracz chce, może wybrać topór. Mały nóż noszony jest w pochwie. Bohater ma sakiewkę albo pas na pieniądze zawierający 3K6 Złotych Koron.

Łotrzy: rozpoczynają grę nosząc mocne, choć raczej zniszczone i zniszone ubranie, wysokie buty lub kamose, nóż zatknięty za pas lub cholewę i dobrze ukrytą sakiewkę zawierającą 3K6 Złotych Koron.

Uczni: zaczynają grę nosząc lekkie ubranie i sandały lub miękkie buty. Za pasem mają nóż oraz sakiewkę, w której znajduje się 3K6 Złotych Koron.

•OKREŚLENIE PROFESJI•

Każda ogólna klasa zawodowa podzielona na liczne indywidualne **profesje**, określające przeszłość, dodatkowe cechy, umiejętności i przedmioty. Na przykład ktoś z klasy rangera może być pasterzem i mieć dodatkowe umiejętności: *opieką nad zwierzętami i postuch u zwierząt*, a także pewne dodatkowe przedmioty: fujarkę pasterską i procę. Gracze nie wybierają swoich profesji, tak jak się to dzieje przy wyborze klas, decyduje o tym rzut kostkami. Użyj poniższych Tabel do określenia profesji Twojego bohatera, a szczegóły sprawdź w **Opisach podstawowych profesji**.

Duży wybór dla twego bohatera w czasie pierwszej gry może raczej zniechęcać niż entuzjasmować graczy. Czy musisz przeczytać i zapamiętać wszystko? Oczywiście nie! Ponieważ profesję określa los, czyli rzut kostkami, powinienes przeczytać opis tylko tej, która została wylosowana. W odpowiednim czasie dowiesz się więcej o grze i o tym, czego ona jest ci w stanie dostarczyć, być może pozwoliś nawet graczom na wybieranie profesji. Stworzysz też wielu bohaterów niezależnych (BN), różniących się od siebie pochodzeniem i profesjami. Na tym polega siła tej gry. Nie wszyscy bohaterowie niezależni będą, tak jak twój bohater, poszukiwaczami przygód. Dla nich opis profesji powinien być używany jako przedstawienie tego, co robią oni teraz, a nie kim byli przedtem, zanim zdecydowali się na życie poszukiwacza przygód. Niektórzy gracze również mogą decydować, że ich bohaterowie nadal będą aktywnie zajmować się swoją profesją, chociaż rozpoczęli życie na szlaku przygód.

TABELA PODSTAWOWYCH PROFESJI WOJOWNIKA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera	człowiek	elf	krasnodul	halfing	profesja
01-10	01-10	01-10	01-10	01-15	Ochroniarz
11-20	–	11-15	16-20	–	Robotnik
21-25	–	–	–	–	Zołnierz okrętowy
26-35	21-30	16-25	–	–	Najemnik
36-40	31-35	26-35	21-30	–	Milicjant
41-45	36-45	36-40	31-35	–	Szlachciz
46-55	46-50	41-45	36-40	–	Banita
56-60	–	46-50	–	–	Gladiator
61-65	51-55	51-55	–	–	Zabijaka
66-70	56-65	–	–	–	Żeglarz
71-80	66-70	56-60	41-55	–	Sluga
81-90	71-85	61-70	56-70	–	Zołnierz
91-95	86-95	71-75	71-80	–	Giermek
–	–	76-85	–	–	Zabójca trolli
–	–	86-95	–	–	Wojownik podziemny
96-00	96-00	96-00	81-00	–	Strażnik miejski

TABELA PODSTAWOWYCH PROFESJI RANGERA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera	człowiek	elf	krasnodul	halfing	profesja
01-05	01-10	–	–	–	Przewoźnik
06-10	11-15	01-10	–	–	Łowca nagród
11-15	16-20	11-15	01-05	–	Wędrowiec
16-20	21-30	–	06-10	–	Rybak
21-30	31-40	16-20	11-20	–	Gajowy
31-40	41-50	–	21-30	–	Pasterz
41-45	51-60	21-25	31-40	–	Mysłiw
46-50	61-65	26-35	41-50	–	Poganiacz mulów
51-55	66-70	–	–	–	Przeparywacz
56-60	71-80	–	–	–	Pilot
61-65	–	36-55	–	–	Poszukiwacz złota
66-70	–	56-65	51-65	–	Szczolop
71-75	–	66-70	66-70	–	Strażnik dróg
–	–	71-85	–	–	Goniec
76-80	–	86-90	71-75	–	Młynik
81-90	81-90	91-00	76-85	–	Traper
91-00	91-00	–	86-00	–	Drwal

TABELA PODSTAWOWYCH PROFESJI ŁOTRA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera	człowiek	elf	krasnodul	halfing	profesja
01-05	01-05	–	01-05	–	Podgacz
06-15	06-10	–	05-10	–	Rufnar
16-25	–	06-10	11-15	–	Żebrak
26-35	11-25	11-15	16-25	–	Cyrkowiec
36-45	26-30	16-20	26-30	–	Opych
46-50	31-40	21-25	31-35	–	Szufler
51-55	–	26-35	36-40	–	Porwacz zwłok
56-60	–	36-45	41-45	–	Strażnik więzienny
–	41-50	–	–	–	Minstrel
66-65	51-60	46-50	46-55	–	Wędrowni kramarz
66-70	61-70	51-55	56-65	–	Gawędziarz
71-75	71-75	56-60	66-70	–	Byłokrad
76-80	76-85	61-70	71-80	–	Przemysłnik
81-95	86-00	71-90	81-95	–	Złodziej
96-00	–	91-00	96-00	–	Hiena cmentarna

TABELA PODSTAWOWYCH PROFESJI UCZONEGO

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera	człowiek	elf	krasnodul	halfing	profesja
01-10	01-10	01-10	01-10	–	Uczeń alchemika
11-20	11-15	11-20	11-25	–	Czelnik
21-25	–	–	–	–	Druid
–	–	21-35	–	–	Inżynier
26-30	–	36-40	26-30	–	Poborca podatkowy
31-35	16-30	–	31-40	–	Zielarz
36-40	31-35	–	–	–	Hipnotyzjer
41-50	36-40	41-45	41-45	–	Nowicjusz
51-55	41-45	46-55	46-55	–	Aptekarz
56-60	46-50	56-60	56-60	–	Uczeń medyka
61-70	51-55	61-70	61-70	–	Skryba
71-75	56-65	71-75	71-75	–	Wieszczek
76-80	66-70	76-80	76-80	–	Zak
81-90	71-85	81-98	81-98	–	Handlarz
91-00	86-00	99-00	99-00	–	Uczeń czarodzieja

Gdy profesja bohatera zostanie już wylosowana, należy zająć do odpowiedniej notki. Dostarczą one podstawowych wiadomości na temat profesji bohatera oraz zapozna gracza z kim ma do czynienia. Profesja jest odbiciem doświadczeń dotychczasowego życia; w tej chwili nasz bohater jest oczywiście poszukiwaczem przygód. Możliwe jest jednak stwierdzenie gracza, że jego bohater w chwilach wolnych od przygód nadal aktywnie działa w swym zawodzie. Ma to duże znaczenie przede wszystkim dla uczonych; chcąc stać się potężniejszymi, muszą bowiem kontynuować pomiędzy przygodami swą działalność naukową.

Przykład:

Clem Shirestock, będąc człowiekiem i Rangerem, rzucił 53. W odpowiedniej kolumnie Tabeli Rangera stwierdzamy, że jego dawną profesję był przepatrywacz.



•DODATKOWE UMIEJĘTNOŚCI•

Opis profesji prezentuje dodatkowe umiejętności bohaterów, które dostępne są od razu i należy zapisać je na Karcie Bohatera. Aby określić, czy niektóre z nich są przypisane postaci, należy wykonać procentowy rzut K100. Wynik próby będzie pozytywny, jeśli wyrzucona liczba oczek będzie równa lub mniejsza od określającej procentowe szanse posiadania danej umiejętności. Możliwe, że umiejętności otrzymywane w ten sposób będą dublować te, które bohater uzyskał wcześniej, np. z racji swej rasy. W większości przypadków umiejętność dostaje się tylko raz, więc powtórnie jej wylosowanie nie ma żadnego znaczenia.

•DODATKOWE WYPOSAŻENIE•

W opisie bohatera wyszczególniony jest też dodatkowy ekwipunek, który jest otrzymywany przez niego natychmiast – trzeba to zanotować na Karcie Bohatera.

•PUNKTY MAGII•

Niektórzy Uczniowie potrafią rzucić czary. Potrzebują do tego *punktów magii*. Wyrażają one psychiczną energię, z której bohatera korzysta przy rzucaniu czarów, z której czerpie moc, konieczną do posługiwania się magią. Jeżeli opis profesji zawiera umiejętność *rzucanie czarów*, bohater będzie potrzebował tych punktów. Zobacz: rozdział **Magia**. Profesje maga i kapłana zawierają szczegółowe informacje o *punktach magii*, które ma bohater, kiedy rozpoczyna grę.

•SCHEMAT ROZWOJU•

Do każdej profesji przypisany jest *schemat rozwoju*, odzwierciedlający sposób, w jaki bohater zwiększa swoje cechy. Przepisz *schemat* na Kartę Bohatera w miejscu odpowiednio oznaczonym. *Schemat* określa, która z cech awanturnika może się zwiększać i jak bardzo. Nie otrzymuje się tej premii natychmiast, lecz zdobywa systematycznie podczas gry. *Schematy* zależą od profesji bohatera i reprezentują jej potencjał do rozwijania określonych cech swojej osobowości i budowy fizycznej. Nie zastanawiaj się teraz, jak działają, lecz po prostu przepisz właściwy na Kartę Bohatera.

•WOLNE ROZWINIĘCIE•

Poszukiwacze przygód różnią się od zwykłych śmiertelników tym, iż są naznaczeni przez przeznaczenie. Dlatego też pierwsze rozwinięcie jest zyskiwane od razu i gracz może podnieść jedną z tych cech, które znajdują się na *schemacie rozwinięcia* (o 1 dla S, Wt i Żw lub o 10% dla pozostałych). Gracz wybiera ją i modyfikuje odpowiedni zapis na Karcie Bohatera. Musisz kontrolować, które cechy już zostały rozwinięte i zaznaczać je na *schemacie*, pomoże ci to zapamiętać, którą cechę już podniosłeś.

Przykład:

Ustaliliśmy wcześniej, że Clem Shirestock ma być Rangerem, a rzut na tabeli podstawowych profesji dla tej klasy wskazał nam, że jest przepatrywaczem.

Opis tej profesji przybliżył nam jego postać, a nadto określiła ona dodatkowy ekwipunek, umiejętności i schemat rozwinięcia.

Przepatrywacz są ludźmi doświadczeniymi w walce, toteż bywają zatrudniani w celu przeszukiwania terenu z przodu i z boków podróżujących grup i oddziałów wojskowych, wypatrywania napastników i wykrywania innych niebezpieczeństw. Większość ich umiejętności wypływa z doskonałej znajomości terenu, po którym się poruszają. Ich zadaniem jest działanie bardziej lub mniej niezależne od grupy czy oddziału, który chronią i dlatego muszą dawać sobie radę sami i radzić sobie w dżimk terenie. Czasami podejmują się dalekich patroli wzdłuż niebezpiecznych granic, działając w ten sam sposób jak zwiadowcy, czyli zbierają informacje o ruchach wojsk, możliwych niebezpieczeństwach i innych zagrożeniach.

Schemat rozwoju

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10				+10	+10		

Umiejętności

Opiekna nad zwierzętami

Tropienie

Wyczuwanie kierunków

Jeździectwo

Specjalna broń – lasso

Cichy chód – wieś

75% – *Sekretne znaki* zwiadowcy lub drwala (z równą szansą dla każdego)

Wypożyczenie

koń, siodło i uprząż

łuk albo kusza i strzały

koszulka kołcza

10 metrów liny

lirca

Profesje wyjściowe

najemnik

zwiadowca

rozbójnik

Dodajemy nowe umiejętności i przedmioty do tych, które ustalono wcześniej i przepisujemy schemat rozwoju na Kartę Bohatera w sposób pokazany na przykładowej Karcie. Bohater może wykorzystać jedno rozwinięcie przed grą, więc zdecydowaliśmy się dodać 10% do WW, aby poprawić zdolności Clema w walce wręcz.

Charakterystyka Clema powinna więc wyglądać następująco:

Początkowa charakterystyka

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	28	38	3	3	6	29	1	33	30	32	25	37	32

Schemat rozwoju przepatrywacza

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10				+10	+10		

Aktualna charakterystyka

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	38	38	3	3	6	29	1	33	30	32	25	37	32

•SCHEMAT TWORZENIA POSTACI•

- 1 Wybór rasy, płci i imienia.
- 2 Zanotowanie języków, którymi się posługujesz i wszystkich zdolności przynależnych rasie.
- 3 Określenie charakterystyki.
- 4 Określenie wieku bohatera.
- 5 Zanotowanie charakteru.
- 6 Określenie ilości Punktów Przeznaczenia.
- 7 Wybranie klasy zawodowej.
- 8 Określenie umiejętności początkowych.
- 9 Określenie profesji.
- 10 Zanotowanie nowych umiejętności, przedmiotów i *scematu rozwoju*.
- 11 Wykorzystanie wolnego *rozwaju*.

•PROFESJE PODSTAWOWE•

Ten rozdział zawiera pełne informacje o profesjach podstawowych. Opisano w nim wszystko, co jest potrzebne, aby zrozumieć rolę bohatera w grze. Jednak należy pamiętać, że obecna profesja nie musi wcale być tą, którą trzeba grać, są to bowiem wiadomości dla gracza, który chce wiedzieć, kim był jego bohater, skąd ma pewne umiejętności i wyposażenie. Odtąd bohater staje się raczej poszukiwaczem przygód, chociaż może również osiągnąć profesję zaawansowaną. Po zebraniu odpowiedniej ilości punktów doświadczenia przed bohaterem wylania się możliwość przejścia do wskazanych profesji wyjściowych, ale na razie nie należy się tym przejmować. Mistrz Gry ma wszelkie informacje dotyczące profesji zaawansowanych.

**•ALFABETYCZNA LISTA
PODSTAWOWYCH PROFESJI•**

Aptekarz	Przepatrywacz
Banita	Przewoźnik
Bydłokrad	Rajfur
Cyrkowiec	Robotnik
Czeladnik	Rybak
Druid	Skryba
Drwal	Służący
Gajowy	Strażnik dróg
Gawędziarz	Strażnik miejski
Giermek	Strażnik więzienny
Gladiator	Szczurołap
Goniec	Szlachcic
Handlarz	Szuler
Hiena cmentarna	Traper
Hipnotyzer	Uczeń alchemika
Inżynier	Uczeń czarodzieja
Łowca nagród	Uczeń medyka
Milicjant	Wędrowny kramarz
Minstrel	Wieszczek
Myśliwy	Woźnica
Mytnik	Wojownik podziemny
Najemnik	Zabijaka
Nowicjusz	Zabójca trolli
Ochroniarz	Zielarz
Oprych	Złodziej
Pasterz	Żak
Pilot	Żebrak
Poborca podatkowy	Żeglarz
Podżegacz	Żołnierz
Poganiacz mulów	Żołnierz morski
Porywacz zwłok	
Poszukiwacz złota	
Przemysłnik	

•OPISY PODSTAWOWYCH PROFESJI•

Poniższy opis zapozna graczy ze szczegółami profesji, z jakimi ich bohaterowie wkroczyli w dorosłe życie. Oprócz opisu i miejsca, jakie zajmuje profesja w Starym Świecie, podano też następujące dane:

Schemat rozwoju
Umiejętności
Wyposażenie
Profesje wyjściowe

Powyżej znajdują się dokładne opisy tych zasad.





Aptekarze to specjaliści, którzy przygotowują lekarstwa, przepisywane przez medyków. Łączy ich wiele z zielarzami, a jednak zajmują się preparatami chemicznymi, a nie ziołami.

Znają wiele rzadkich i egzotycznych substancji i potrafią przygotować je do celów nie tylko leczniczych. Jest to profesja wymagająca dużej wiedzy, dlatego większość aptekarzy pracuje dla wpływowych osób, które

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1			+10		+10			

chęć mieć dostęp do lekarstw najlepszej jakości. Tak się jednak nieszczęśliwie składa, że na aptekarzy często spada odpowiedzialność za błędy medyków i wielu z nich zostało zmuszonych do porzucenia swego dotychczasowego trybu życia. Tacy pechowcy oferują swoje usługi banitom i bandytom albo szukają przygód w najdalszych krainach Starego Świata.

Umiejętności

Chemia	Leczenie chorób
Leczenie ran	Odporność na trucizny
Farmacja	Warzenie trucizn

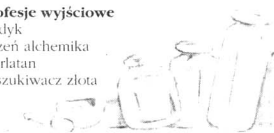
Sekretny język – gildii

Przedmioty

Tłuczek i moździerz
Kó małych słoiczków zawierających różne proszki i roztwory

Profesje wyjściowe

Medyk
Uczeń alchemika
Szarlatan
Poszukiwacz złota



•BANITA•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10	+1				+10		

z chłopstwem i biedotą, wśród których znajdują poparcie i pomoc; jednak wśród banitów zdarzają się nawet szlachcice i księżęta, wydziedziczeni przez swoje rodziny i teraz prowadzący wojny podjazdowe ze swymi dawnymi krajami rodzinnymi. Banici interesują się raczej bogactwami i przedstawicielami sfery wyższej, gdyż właśnie te osoby warto ograbiwać. Jednak w czasie niedostatku zaatakują każdego, kogo spotkają. Najchętniej mieszkają w lasach lub w innych, dzikich okolicach, gdzie łatwo jest im się ukryć. Ich ulubionym sposobem walki jest atak z zasadki, a niektórzy z nich wyspecjalizowali się w skokach z drzew. Życie na gościnnach jest wyjątkowo twarde i kosztuje wiele zdrowia. Wiele banitów ma prawie nieustanny kaszel i poważne choroby skóry, a ci, którzy dożywają sędziwego wieku, zawsze cierpią na artretyzm.

Umiejętności

Ukrywanie się na wsi	Silny cios
Cichy chód na wsi	Ogłoszenie

Wykrywanie pułapek

Zastawianie pułapek

Wspinaczka

Sekretny język bitewny lub złodziei

(z równą szansą dla każdego)

75% szans na jeździectwo

75% szans na powożenie

50% szans na opiekę nad zwierzętami

25% szans na sekretnie znaki drwała

25% szans na celne strzelanie

Przedmioty

Łuk wraz z amunicją
Tarcza
50% szans na kaftan skórzany

Profesje wyjściowe

Gajowy
Bydłokrad
Rozbójnik
Herszt banitów
Strzelec



Banici to ludzie odrzucony przez społeczeństwo albo osoby, które same wybrały życie poza prawem. W praktyce oznacza to, że stanowią całkiem liczny odłam lokalnych społeczności. Niektóre warownie banitów są wystarczająco potężne, by zapewnić niezależność obszarom równym małym królestwom. Banici starają się współpracować



Bydłokrad zarabia na życie, kradnąc bydło i owce na obszarach wiejskich, a potem sprzedaje je na odległych targach. Ten proceder jest zwykłym, jednak większość złapanych osób tej profesji

czeka śmierć albo okaleczenie, tak więc ryzyko jest duże. W przeciwnieście do wielu innych przestępstw wiejskich, złodzieje bydła nie są mile widziani przez

Schemat rozwinąć – poziom 1.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10							

wieśniaków i farmerów. Rzadko działają w stronach, skąd pochodzi lub gdzie mają rodziny. Wołą okradają małe farmy, gdyż dużych często strzeża strażnica. Bydłokradzi żyją z dala od ludzkich osad, a zarobione pieniądze wydają w miastach.

Umiejętności

Powożenie
Cichy chód na wsi
Specjalna broń – lasso

50% szans na sekretny język rangerów
20% szans na opiekę nad zwierzętami

Przedmioty

Koń i wóz
Latarnia
Ręczna broń
Sznur – 10 metrów

Profesje wyjściowe

Banita
Handlarz niewolników





Cyrkowcy utrzymują się z dostarczania rozrywki mieszkańcom miast, wiosek i pałaców Starożytności. Odbывают dalekie podróże w małych grupach lub samotnie; występują wszędzie tam, gdzie widzą szansę zarobienia pieniędzy, a czasem jedynie zdobywania posiłku i noclegu. Bardzo niewielu z nich zdobywa wystarczającą sławę, by zechciał się nimi opiekować jakiś szlachetnie urodzony protektor. Reszta to włóczęgowie, występujący wszędzie gdzie się da, zanim zostaną przegnani przez podejrzliwych strażników miejskich.



•CYRKOWIEC•

Schemat rozwinieć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2			+10					+10

Poniższa tabela pokazuje umiejętności i wyposażenie poszczególnych cyrkowców:

Cyrkowiec	Umiejętności	Przedmioty
Akrobata	Akrobatyka	
Aktor	Aktorstwo	
Treser	Opieka nad zwierzętami Tresura	niedźwiedź, koń albo K4 psy – równe szanse dla każdego z nich
Bentlarz	Gadanina Zwinne palce	3 kulki, 3 drewniane kubki, talia kart
Komik	Komedianstwo Błyskotliwość	
Eskapolog	Wyzwalanie się z więzów	K4 metry łańcucha i K4 kłódki
Polykacz ognia	Polykanie ognia	Fłaszka ochronnego płynu
Jasnowidz	Chiromancja	
Hipnotyzer	Hipnoza	srebrna kulka na łańcuszku
Parodysta	Naśladownictwo	
Trefniś	Szyderstwo	6 drewnianych kul
Żongler	Żonglerka	6 noży do rzucania
Miotacz noży	Specjalna broń – nóż rzucany	6 kawałków kredy
Malarz uliczny	Sztuka	K4 książki, np.: <i>Pieśń o Starym Albionie</i> , <i>Pasterz i inne poematy</i> , <i>Bohaterkie opowieści</i> , <i>Saga o Robinsonie</i> , <i>Śmierć Robinsona</i> , <i>Pieśń o Robinsonie</i>
Wierszokleta	Krasomówstwo	
Śpiewak	Śpiew	
Silacz	Silacz	
Linokoczek	Akrobatyka Wspinaczka	6 metrów sznura
Trubadur	Muzykalność Śpiew	Lutnia, róg albo bębenek (równe szanse dla każdego)
Brzuchomówca	Brzuchomówstwo	Pacynka
Zapaśnik	Zapasy	

Profesje wyjściowe

Wszyscy cyrkowcy po skompletowaniu swojej podstawowej profesji mogą obrać kolejną profesję cyrkową, lub też wybrać nową podstawową profesję Łotra albo wybraną losowo z klas Rangera, Wojownika lub Uczzonego. Niektórym cyrkowcom dostępne są szczególne profesje wyjściowe, a oto one:

Cyrkowiec	Ewentualna profesja rozwiniecia
Akrobata	Żadna, ale może zostać złodziejem (profesja podstawowa).
Bentlarz	Szarlatan
Komik	Demagog
Jasnowidz	Szarlatan
Hipnotyzer	Żadna, ale może zostać hipnotyzerem (profesja podstawowa).
Silacz	Reketer
Linokoczek	Żadna, ale może zostać złodziejem (profesja podstawowa).
Trubadur	Żadna, ale może zostać minstrelem (profesja podstawowa).
Zapaśnik	Reketer



Wszyscy rzemieślnicy uczą się swego fachu, terminując u mistrza, w jego warsztacie. Jako czeladnicy zdobywają umiejętności, potrzebne w ich profesji, zarabiając przy tym na swe utrzymanie. Niestety często, zamiast uczyć się zawodu, są obciążani najbardziej uciążliwą i nieprzyjemną pracą za bardzo niewielkie wynagrodzenie. Niektórzy czeladnicy mają to nieszczęście, że ich mistrz okazuje się pijakiem, gwałtownikiem lub po prostu jest im nieżyczliwy. Ci, którzy z rozpaczą uciekają z terminu u takiego mistrza, lądują na ulicy, bez żadnych źródeł utrzymania. Wówczas, aby przeżyć, często zostają włóczęgami albo poszukiwaczami przygód.

•CZELADNIK•

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1	+10		+10			+10		

Umiejętności

Powozenie
25% szans na bardzo wytrzymały
25% szans na bardzo silny

Rzemiosła

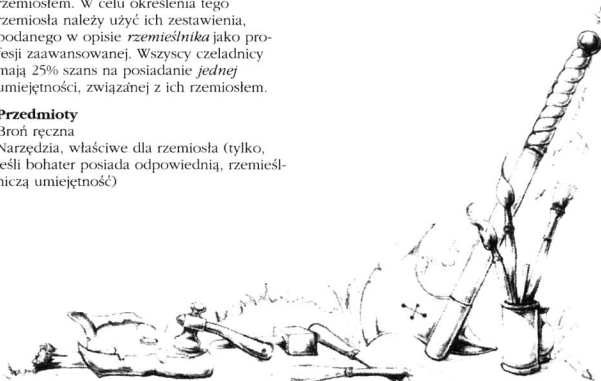
Czeladnicy zdobywają umiejętności, związane z konkretnym, wybranym rzemiosłem. W celu określenia tego rzemiosła należy użyć ich zestawienia, podanego w opisie *rzemieślnika* jako profesji zaawansowanej. Wszyscy czeladnicy mają 25% szans na posiadanie *jednej* umiejętności, związanej z ich rzemiosłem.

Przedmioty

Broń ręczna
Narzędzia, właściwe dla rzemiosła (tylko, jeśli bohater posiada odpowiednią, rzemieślniczą umiejętność)

Profesje wyjściowe

Rzemieślnik (tylko tego samego fachu)
Ochrońiarz
Oprych



Druidzi są praktykującymi wyznawcami Dawnej Wiary – religii, której początki giną w pomrokach dziejów (zob. **Religie i wierzenia**). Dawna Wiara funkcjonuje obok głównych religii Starego Świata. Druidzi przestrzegają ściśle określonego kodeksu postępowania i starają się żyć w harmonii z naturą. Tęsknią za naturalnym porządkiem

•DRUID•

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+1	+10				+10	+10	+10	

dawnego świata, a do współczesnej cywilizacji odnoszą się z niechęcią, toteż wielu z nich wybiera życie bez „udogodnień” cywilizacyjnych, a wszyscy wolą mieszkać na wsi niż w mieście. Tylko ludzie mogą być druidami.

Umiejętności

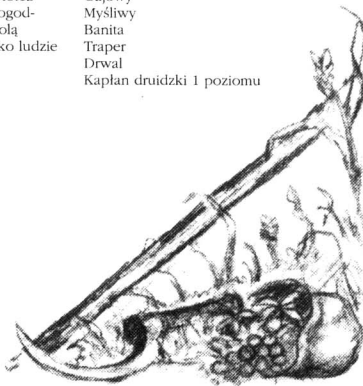
Opieka nad zwierzętami
Różdżkarstwo
Tropienie
Rozpoznawanie roślin
Sekretne znaki druidów

Przedmioty

Torba albo worek
Znak religii – mały srebrny sierp
Kij
Różdżki

Profesje wyjściowe

Gajowy
Myśliwy
Banita
Traper
Drwal
Kapłan druidzki 1 poziomu





•DRWAŁ•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10					+10		

Drwal żyje wśród potężnych lasów Starego świata, ścina drzewa nadające się na budulec. Drwal musi także rozpoznawać i niszczyć szkodniki drzew. Większość pracuje w majątkach ziemskich szlachty, ale bardziej samodzielni działają w lasach na własną rękę, splawiają drewno albo budują nowe osiedla. Najczęściej zdają sobie sprawę, że ze swych umiejętności mogliby zrobić lepszy użytek w bardziej dzikich częściach świata, gdyby na przykład wybrali się tam jako poszukiwawcze przygód.

Umiejętności

Ukrywanie się na wsi
Cichy chód na wsi

Tropienie

Zastawianie pułapek
Wykrywanie pułapek
Rozpoznawanie roślin
Specjalna broń – dwuręczna
Sekretny język rangerów
75% szans na sekretne znaki drwali

Przedmioty

Kurtka skórzana
Dwuręczny topór drwala

Profesje wyjściowe

Druid
Banita
Zwiadowca



Większość właścicieli ziemskich w Starym Świecie zatrudnia gajowych do pilnowania swych dóbr – parków i lasów, w których odbywane są polowania. Gajowi traktują z nieufnością, wszystkim, którzy się

znajdą na strzeżonych przez nich ziemiach, jednak ich największymi wrogami są kłusownicy, łapiący zwierzę w sidła lub strzelający do ptaków. Każdy gajowy bardzo lubi chwalić się swoimi zwycięstwami nad tymi nieuchwytnymi i przebiegłymi przeciwnikami. Kłusownika i gajowego można traktować

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
		+20	+1		+2						+10		

jak odwrotność tej samej monety, dlatego gracz, prowadzący gajowego o charakterze neutralnym, złym lub chaotycznym, może zeń zrezygnować i zagrać kłusownikiem. Ta profesja może zostać wybrana po raz drugi, jako odwrotność pierwszej, należy jednak stosować przy tym wszystkie normalne zasady, dotyczące zmiany profesji.

Umiejętności

Ukrywanie się na wsi
Celne strzelanie
Cichy chód na wsi
50% szans na sekretny język Rangera (tylko gajowi)

Zastawianie pułapek
Wykrywanie pułapek

Sekretnie znaki kłusownika (tylko kłusownicy)
10% szans na tresurę zwierząt – sokół

Przedmioty

Łuk lub kusza wraz z amunicją
Broń ręczna
Kurtka skórzana
Potrzask

Profesje wyjściowe

Druid
Gawędziarz
Milicjant (tylko gajowi)
Banita (tylko kłusownicy)
Bydłokrad (tylko kłusownicy)
Strzelec (tylko gajowi)
Zwiadowca



Gawędziarz uwielbia opowiadać. Przez długie godziny celebrować opowieści, używając w nich podniosłego stylu i przesadnej gestykulacji i narzucając je każdemu, kto się znajdzie w zasięgu jego

głosu. I chociaż może się to wydać dziwne, ludzie zatrzymują się, aby go słuchać. Postępują tak dlatego, że w tym, co czynią gawędziarze są zawsze – niezależnie od tego co, o czym i jak mówią – świetni i zabawni. Tak jak aktorzy są mistrzami przemowy, tak gawędziarze umieją swymi słuchaczami przekonać do wszystkiego. I to niezależnie od

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10				+1				+10	+10	+10	+10	

tęgo, czy na jakimś miejskim placu prawią opowieści, stojąc na drewnianym pudle, czy też przy brandy i cygarze na obiedzie wydanym przez szlachcica opowiadała ryzykowne anegdoty. Dla gawędziarza głos stanowi narzędzie pracy. W świecie, w którym tylko nieliczni potrafili czytać, a wiadomości rozchodziły się głównie drogą „szeptań”, każdy, kto ciekawie opowiada może łatwo rozślabić swe imię. Jedynie ryzyko, jakie gawędziarze podejmują w celu zdobycia materiałów do nowych opowieści, to towarzyszenie wielkim armiom i grupom awanturników w ich niebezpiecznych wyprawach. Dobrzy, inteligentni gawędziarze najczęściej kolorują, ubarwiają rzeczywiste wydarzenia.

Umiejętności

Gadania
Uwodzenie
Gawędziarstwo
25% szans na etykietę

Przedmioty

Ubranie (często w krzykliwych kolorach, zawsze dobrej jakości)
Kapelusz (prawie zawsze ekstrawagancki)
3K6 złotych koron

Profesje wyjściowe

Szarlatan
Demagog



Giermkowie służą szlachcom i rycerzom najemnym; dlatego też niektórzy ludzie skłonni są ich porównywać do zwykłych służących. Giermek musi zajmować się utrzymywaniem w gotowości konia,

zbroi i całego ekwipunku wojownika. Wielu nieutytulowanych szlachciców (młodszych synów drobnej szlachty) służy za giermków,

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10	+1		+10				+10

a ta służba jest zarazem częścią ich ćwiczeń; chociaż ów okres „terminowania” bywa niekiedy bardzo krótki, ponieważ niektórzy z nich szybko zdobywają uznanie jakiegoś znacniejszego szlachcica.

Umiejętności

Opieka nad zwierzętami
Tresura
Uniki
Etykieta

Heraldyka
Jeździectwo
Silny cios

Przedmioty

Koszulka kołcza
Kucyk z siodłem i uprzężą
Tarcza

Profesje wyjściowe

Kapitan najemników
Rycerz najemny



W wielu częściach Starego Świata oglądanie walk na śmierć i życie jest nadal rozrywką bardzo popularną. Najpowszechniejszą zaś formą takiego pojedynku jest walka dwóch

skazańców lub jeńców wojennych w zamkniętym ringu albo w dole. Boje te są wyjątkowo krwawe i brutalne, gdyż gladiator, który zwycięża w kilku pojedynkach, nabywa wysokich umiejętności bojowych, a w sprzyjających warunkach zdobywa także pieniądze, pozwalające wykupić się z niewoli. W poprzednich dziesięcioleciach modne było używanie półtorków w charakterze gladiatorów, ale okazali się oni zbyt niebezpieczni, by można było ich trzymać w pobliżu siedzib ludzkich. Obecnie gladiatorami najczęściej są ludzie. Coraz częściej

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20			+1	+2	+10		+10			+10		

pojawiają się także specjalnie szkoleni gladiatorzy, wykonujący ten zawód dla pieniędzy i sportu, przy czym nie są oni skazańcami. Ta rozrywka przyciąga liczną publiczność i sporo pieniędzy zmienia właścicieli w wyniku poczynionych zakładów. Ci nieliczni, zahartowani gladiatorzy, które przeżyją dostatecznie długo, by się wykupić, kończą zazwyczaj jako banicy, łowcy nagród albo poszukiwawcze przygód, gdyż w tych profesjach, dzięki swej umiejętności walki oraz odwadze mają szansę odnieść największy sukces.

Umiejętności

Rozbrajanie
Uniki
Silny cios
Celny cios
Specjalna broń – korbacz

specjalna broń – parująca
Specjalna broń – dwuręczna
Specjalna broń – uliczna
50% szans na bardzo silnego
50% szans na bardzo wytrzymałego

Przedmioty

Tarcza
Kastety
Korbacz
20% szans na broń dwuręczną
Koszulka kołcza

Profesje wyjściowe

Szampierz
Oprych
Hersz banitów
Wojownik podziemny
Zabójca gigantów (tylko krasnoludowie)
Łowca nagród



Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+1	+20		+1	+1	+1	+10		+10			+10		

Podziemne miasta krasnoludkie w Górach Krańca Świata są połączone ze sobą kilometrami tuneli. Pomiędzy siedzibami krasnoludów kursują gońcy – specjalnie wyszkoleni młodzi krasnoludowie, którzy ryzykując zdrowiem i życiem przenoszą wiadomości z jednego miasta do drugiego. W ciągu ostatnich stuleci, wraz z upadkiem coraz większej liczby krasnoludzkich miast, zagarniętych przez gobliny, życie gońców stało się znacznie bardziej ryzykowne. Muszą kraść, nakładać drogi, a i nawet wtedy są narażeni na niebezpieczeństwo, jeśli gobliny odkryją ich tunele. Często gońcy muszą więc opuszczać swe podziemne przejścia i przemierzać otwartą przestrzeń.

Uwaga: Tylko krasnolud może zostać gońcem.

Umiejętności

Bardzo szybko
Ucieczka
Wyzucie kierunku
Wykrywanie pułapek
75% szans na cichy chód w mieście
50% szans na szósty zmysł
25% szans na tropienie

Profesje wyjściowe

Wojownik podziemny
Zwiadowca

Przedmioty

Buty gońca
Specjalnie wykonane, luźne ubranie
Opaska na głowę



•HANDLARZ•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10				+1					+10			+10

W miastach i miasteczkach mieszka wystarczająca liczba ludzi, aby handlarze mogli zakładać małe sklepy lub ustawiać stragany na placach targowych. Tak więc zamiast prowadzić życie wędrownego kramarza, czekają, aż klienci przyjdą do nich. Niektórzy z handlarzy stają się całkiem bogatymi osobami, posiadającymi więcej niż jeden sklep i status społeczny odpowiadający pozycji drobnych kupców. Życie handlarza płynie powoli, ożywiane jest jedynie przez okazjonalne kradzieże lub wizyty reketierów. Znałe są wypadki, że handlarze, tęskniąc do dramatycznych przeżyć lub szybkich i dużych zysków przestają się w poszukiwaczy przygód.

Umiejętności

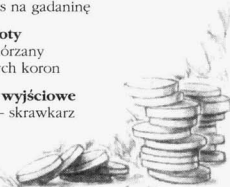
Szacowanie
Targowanie się
Monetoznawstwo
25% szans na prawo
25% szans na gadaninę

Przedmioty

Kafian skórzany
2K6 złotych koron

Profesje wyjściowe

Złodziej – skrawkarz
Paser
Kupiec



Hiena cmentarna różni się od porywacza zwłok tym, że interesuje się raczej bogactwami, które mogły zostać pogrzebane razem ze zwłokami niż samym ciałem. Choć obecnie tylko

na nielicznych pogrzebach w Starym Świecie chowa się cenne przedmioty, sporo jest starych cmentarzy, które mogą kryć skarby, a specjalnością hien jest odnajdowanie i ograbianie tych miejsc. Największe skarby znajdują się ponoć w legendarnych grobowcach Arabii; ale także w Starym Świecie jest wiele takich miejsc, choć nie tak samo znanych. Nekropolie zwykle są szanowane i chronione przez okolicznych mieszkańców, dlatego hiena cmentarna musi działać w sekrecie

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10				+2	+10		+10			+10	+10	

albo pod osłoną ciemności. Powszechnie wiadomo, że w grobowcach bogaczy znajdują się liczne pułapki i inne urządzenia, mające przeszkodzić hienom. Rabusie, którzy chcą cieszyć się długim i udanym życiem, muszą się nauczyć je lokalizować i rozbrajać. Tylko nielicznym udaje się wytarczać długo przeżyć.

Umiejętności

Cichy chód na wsi
Wykrywanie pułapek
Cichy chód w mieście
Ukrywanie się na wsi
Ukrywanie się w mieście
75% szans na sekretne znaki złodzieja
50% szans na sekretny język złodziei
50% szans na szacowanie

Przedmioty

Łom
Broń ręczna
Lina – 10 metrów
K4 worki
Latarnia
Kurka skórzana

Profesje wyjściowe

Ochroniarz
Paser
Szczurołap
Wojownik podziemny



W Starym Świecie siła hipnozy jest używana zarówno w lecznictwie, jak i w celach rozrywkowych (zob. *Cyrkowiec*). Hipnotyzerzy, z wyjątkiem kilku szarlatanów, nie starają się zrozumieć tajemnic mózgu, ale mają dar kojenia pewnych jego dolegliwości. Wzywa się ich do leczenia bólów nerwowych, alkoholizmu i innych

tanów, nie starają się zrozumieć tajemnic mózgu, ale mają dar kojenia pewnych jego dolegliwości. Wzywa się ich do leczenia bólów nerwowych, alkoholizmu i innych

•HIPNOTYZER•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1	+10		+10		+10			

form uzależnienia od pewnych specyfików, a nawet do leczenia niektórych form obłądu.

Umiejętności

Hipnoza
Wykrywanie istot magicznych

Przedmioty

Srebrna kulka na łańcuszku

Profesje wyjściowe

Szarlatan
Cyrkowiec – hipnotyzer
Medyk





Krasnoludczy inżynierowie są wielce pożądanymi osobami w prawie wszystkich częściach Starego Świata, ponieważ tylko oni potrafią budować zadziwiające w tych czasach mechaniczne urządzenia. Krasnoludczą gildię inżynierów jest potężnym, a zarazem bardzo tajemniczym zgromadzeniem. Jego prawa, struktura, dzwiny, a czasami nawet wywołujące niesmak rytuały mają wielowiekową tradycję. Gildia żywi głęboką nieufność do innowacji i inwencji; jeśli warto było coś wymyśleć – twierdzą członkowie tego bractwa – to gildia wypróbowała to już wieki temu. Z tego więc powodu, a także z racji ciągłej kontroli, roztaczanej przez gildię nad jej członkami, zdarza się, że obdarzeni wyobraźnią i inwencją młodzi krasnoludowie zostają z gildii wykluczeni lub opuszczają ją sami. Szukają później



Łowcy nagród żyją z tropienia poszukiwanych przestępców, bandytów i doprowadzania ich przed oblicze sprawiedliwości. Generalnie biorąc, wszyscy – oczywiście poza kryminalistami – uważają, że ta profesja spełnia pożyteczną funkcję w strukturze cywilizacyjnej Starego Świata. Nagrody mogą być wyznaczone przez lokalne władze, gildie lub miejskie rady i oferowane za zlikwidowanie szajki przestępców, wytopienie bandy goblinów czy innych, sprawiających kłopoty stwórow. Czasami całe rasy albo klany zostają wyjęte spod prawa i na ich głowy zostaje wyznaczona nagroda – wtedy zamieszkałe przez nich ziemie ściągają wszystkich łowców z okolicy. Łowcy nagród muszą być nie tylko wprawni w walce, ale również posiadać umiejętność skutecznego śledzenia ofiary. Są profesjonal-

•INŻYNIER•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2			+10		+10			

zatrudnienia i patronatu poza szeregami bractwa. Z historycznych powodów nazywa się ich „wyrzutkami”, chociaż powiedzenie im tego prosto w oczy nie należy do rzeczy mądrych. Pracują oni dla wielu bogatych protektorów w Starym Świecie i gildię coraz bardziej niepokoi stale podkopywanie jej pozycji i autorytetu. Rzadko się zdarza, by członkowie gildii oraz wyrzutowie odnosili się do siebie inaczej, niż z wrogością.

Umiejętności

Stolarstwo
Powożenie
Inżynieria
Czytanie i pisanie
Sekretne znaki krasnoludzkiej gildii inżynierów
Zastawianie pułapek
Kowalstwo
Wykrywanie pułapek
50% szans na metalurgię

Uwaga: jak napisano w *Umiejętnościach obywatelskich*, wszyscy krasnoludowie posiadają niejako z definicji umiejętność *górniczo*. Inżynierów ta umiejętność jest podniesiona na jeszcze wyższy poziom – do wszystkich testów konstrukcji mają dodatni modyfikator +20%; taki sam modyfikator posiadają do testów szukania, używanych w celu odnalezienia pod ziemią zamaskowanych drzwi.

Przedmioty

Ręczna broń
Kurtka skórzana
Torba na narzędzia
K4 młotków, K6x10 gwoździ
K4 dłuta
Szczypce
Gruby drut (10 metrów)
Piła
Pilnik
K6 stalowych kołków
Topór
Kilof
Pierścień z ukrytym symbolem gildii (jeśli nie jest wyrzutkiem)

Profesje wyjściowe

Uczeń alchemika
Bombardier
Rzemieślnik (stolarz lub kamieniarz)
Saper
Balistik
Wojownik podziemny



•ŁOWCA NAGRÓD•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10					+10		

nymi zabójcami, którzy, chcąc osiągnąć cel, bez wahania uciekają się do środków, powszechnie uważanych za brutalne i barbarzyńskie. Zwykle są to natury szorstkie i cyniczne. Żyją w samotności, nie ufając nikomu i szukając towarzystwa tylko wtedy, gdy jest im to potrzebne do osiągnięcia założonego celu. Niższe, biedne warstwy społeczeństwa odnoszą się do nich ze strachem i nieufnością, gdyż znane są przypadki, gdy łowcy nagród rekompensowali sobie na wieśniakach niepowodzenie w łowach na upatrzoną ofiarę. Czynniki oficjalne natomiast traktują ich jak złó, które jest konieczne, ale nigdy pożądane i mile widziane.

Umiejętności

Tropienie
Śledzenie
Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście

Broń specjalna – lasso
Broń specjalna – sieć
Silny cios
50% szans na celne strzelanie

Przedmioty

Łuk lub kusza wraz z amunicją
Broń ręczna
Koszulka kolcza
Lina
Sieć
K4 pary kajdan

Profesje wyjściowe

Zabijaka
Strzelec
Najemnik
Handlarz niewolników
Oprych
Zabójca





W całym Starym Świecie armie są tak zorganizowane, że składają się z trzech części. Szlachta tworzy elitę ochotniczych sił; najemnicy są wynajmowani z powodu swych profesjonalnych

umiejętności; a miliciani wykonują wszystkie ciężkie i niewdzięczne zadania. Milicje są to czasowe, lokalne siły obronne, formowane z wieśniaków (mieszkańcy miast bardzo rzadko są powoływani do służby, chociaż mogą być członkami straży miejskiej, która w chwilach zagrożenia przekształca się w formację wojkową). Przedstawiciele wszystkich ogniw lokalnej władzy są upoważnieni do wezwania

•MILICJANT•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10	+1						

zdolnych do służby mężczyzn i kobiet i sformowania z nich oddziałów milicji. Miliciani muszą co roku spędzić określoną ilość czasu – zwykle siedem dni – trenując razem na wspólnej ziemi (te ćwiczenia dają im pewne podstawowe umiejętności). Dowódcami tych jednostek są przywódcy cywilni lub emerytowani wojskowi. Wyposażenie kupują i utrzymują w gotowości do użycia lokalne władze, dlatego jego jakość jest różna i zależy od tego, skąd pochodzi dany oddział milicji. Niektóre oddziały są wykwapowane prawie jak najemnicy, podczas gdy inne mogą być uzbrojone jak zwykli chłopi.

Umiejętności

Uniki

Silny cios

50% szans na powożenie
25% szans na opiekę nad zwierzętami
25% szans na jeździectwo

Przedmioty

Łuk lub kusza wraz z amunicją
Koszulka kolcza
Tarcza
Włócznia

Profesje wyjściowe

Oprych
Banita
Najemnik

•MINSTREL•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10		+20	+10	+10			+10

kich, rozróżnienie to zaczęło zanikać.

Minstrelem zapewnia się nocleg, jedzenie i pieniądze, jednak w zamian oczekuje się od nich, że będą układać pieśni, jakich życzy sobie ich patron (niektórzy z nich twierdzą jednak, że opiewanie w kolejnej odzie piękności małżonki swego protektora, znaną skądinąd ze swej mocno przeciętnej urody, klóci się z ich wolnością artystyczną). Chociaż trudno nazwać takie życie ciężkim, to jednak wielu minstrelów zmuszonych jest do włóczęgi, a to ze względu na pewne wydarzenia towarzyskie, które w rezultacie ich obecności zaszyły w rodzinie gospodarza. Minstrele-elfy wolą nawet prowadzić takie życie, gdyż z powodu swego temperamentu nie lubią pracować dla ludzi, a poza tym utrzymują, że ludzie nie są

zdolni do właściwej oceny ich sztuki.

Tylko elfy mogą mieć podstawową profesję minstrela, członkowie innych ras mogą się nimi stać dopiero po skompletowaniu profesji trubadura (zob. *Cyrkoweć – Trubadur*).

Umiejętności

Urok osobisty
Etykieta
Muzykalność
Krasomówstwo
Śpiew

Profesje wyjściowe

Szarlatan

Przedmioty

Lutnia lub mandolina
Nuty
Kolorowe ubranie



Minstrel to tradycyjna nazwa, nadawana wykonawcom pieśni i ballad, którzy podróżują po Starym Świecie i żyją tylko ze swej sztuki. Jednak słowo to ma także

bardziej precyzyjne znaczenie. Wielu ludzi uważa, że szczególny śpiewacz talent, jaki mają elfy, czyni z nich idealnych bardów i dlatego nazywa się ich minstrelami, w odróżnieniu od ich zwykłych ludzkich kolegów. Znacznie później, dzięki temu, że na dworach szlachej w charakterze minstrela zaczęto zatrudniać wielkich śpiewaków ludz-

•MYŚLIWY•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
		+20	+1		+2	+10						+10	

w dzicy, ich odmian i reakcji. Osobom z zewnątrz myśliwy może się wydawać ponury i niekomunikatywny – jest to rezultat jego samotniczego trybu życia i zawodowych nawyków – być cichym, poruszać się bezszelestnie. Myśliwi trzymają się z dala od większych skupisk ludzkich i często ubierają się w skóry zwierząt, które zabili. W krajach o zimnym klimacie obyczali ten ma nie tylko symboliczne, ale i praktyczne znaczenie.

Umiejętności

Tropienie

Cichy chód na wsi

Łowiectwo
Sekretny język rangerów
Sekretne znaki drwali
25% szans na odporność na trucizny

Przedmioty

Łuk lub kusza wraz z amunicją
Broń ręczna

Profesje wyjściowe

Druid
Banita
Zwiadowca



Łowiectwo jest jedną z najstarszych profesji w historii Starożytności. Każdy z myśliwych potrafi tropić zwierzęta z niezwykłą wytrwałością i jest mistrzem w ich

zabijaniu. Zwyczajnie i środowisko dzikich zwierząt to również nieodrodne elementy życia myśliwych; każdy z nich posiada wielką wiedzę na temat stworzeń, żyjących





Rógatki na drogach Starego Świata są osadzone i utrzymywane w gotowości przez mytników, którzy mieszkają w domach obok dróg. System rogatek pomyślany został jako metoda

dostarczenia pieniędzy na utrzymanie traktów oraz na opłacenie pensji strażników dróg. Tymczasem rogatki stają się często sceną gwałtownej przemocy, napadów i morderstw, gdyż banici nieradko grabią mytników. Równie często sami użytkownicy dróg, którzy w większości nie akceptują takiego sposobu i formy opodatkowania,

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10							

decydują się zabić mytnika oraz zniszczyć rogatkę. Mytnik musi znieść wrogość każdego, kto mija jego dom albo poszukiwać innej pracy, wzbudzającej mniejszą niechęć. Mytników, którzy żyją nad rzekami i zbierają opłaty za użytkowanie służ wodnych, nazywa się dozorcami słuz.

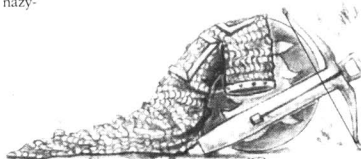
Umiejętności

Szacowanie
Targowanie się

Przedmioty

Tarcza
Łuk lub kusza wraz z amunicją
Koszulka kolcza

Profesje wyjściowe
Złodziej – walwersant
Banita
Rozbójnik
Milicjant



Najemnik walczy dla pieniędzy, łupów wojennych i z żądzy krwi. Wszyscy najemnicy marzą o niewyobrażalnych bogactwach, ale większość z nich sądzona jest wczesną śmiercią i bez-

imienny grób. Podróżują po Starym Świecie, od jednej wojny do drugiej – zawsze znajduje się ktoś, kto wynajmie ich miecze, aby rozwiązać swe kłopoty. Bogaci szlachcice, kupcy i inni korzystają z usług najemników, by szybko i korzystnie dla siebie zakończyć jakieś zatargi. W królestwach Starego Świata liczba konfliktów jest tak wielka, że nawet

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10	+1		+10		+10		

tysiące najemników łatwo mogą znaleźć pracę. Jednak ko mądrzejsi z nich wiedzą, że wynajęty żołnierz nie ma szans na zdobycie bogactwa, więc zwracają się ku przygodom – bądź to dla odmiany egzystencji, bądź to w poszukiwaniu szybszych zysków.

Umiejętności

Rozbrajanie
Uniki

Sekretny język bitewny

Silny cios

Ogłuszenie

75% szans na powołenie

50% szans na opiekę nad zwierzętami

25% szans na jeździectwo

Przedmioty

Łuk lub kusza wraz z amunicją
Koszulka kolcza lub metalowy napierśnik
Tarcza

Profesje wyjściowe

Balastyk
Bombardier
Kapitan najemników
Herszt banitów
Saper (tylko krasnoludowie)
Handlarz niewolników
Wojownik podziemny



Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1	+10					+10	+10	+10

Religia w uczuciach wielu mieszkańców Starego Świata spadła na drugie miejsce po pieniądzu, ale wciąż jeszcze znajduje się dużo młodych ludzi obojga płci, którzy pragną zostać kapłanami. Profesja kapłańska wymaga od swych członków dużego samoparcia i poświęcenia. Wszyscy, którzy chcą zostać kapłanami, rozpoczynają jako nowicjusze. Muszą przejść przez surowe ćwiczenia, aby zostać pełnoprawnymi kapłanami i przed ich ukończeniem nie mają prawa wygłaszania kazań ani pełnienia posług. Czas spędzają na studiowaniu świętych pism swojej religii, a także na pracy w charakterze służących i asystentów starszych kapłanów. Okres spędzany w nowicjacie często

traktuje się jako test duchowej siły i sprawdzian przydatności kandydata do stanu duchownego. Więcej szczegółów można znaleźć w rozdziale **Religia i wierzenia**.

Umiejętności

Czytanie i pisanie
Wiedza o magicznych pergaminach
Sekretny język klasyczny
Teologia

Przedmioty

Szaty kapłańskie
Symbol religijny (patrz **Religia i wierzenia**)

Profesje wyjściowe

Podlegacz
Kapłan – poziom I



Stary Świat to niebezpieczne miejsce, szczególnie dla osób, które mają zwyczaj mówienia tego, co myślą, osobowości niepospolitych, obywateli potężnych lub wyraznie bogatych. Ponieważ tego typu

persony nie są rzadkością, nie można się dziwić, że powstała klasa zawodowych strażników, których głównym zadaniem jest ochrona tylko ich szanownych chlebobodów przed nieprzyjemnymi niespodziankami. Kupcy i osoby pochodzenia szlacheckiego niemal zawsze mają na swym utrzymaniu grupę ochroniarzy do obrony przed bliźnimi, którzy źle im życzą czy też trzymają na dystans zebraków, włóczęgów i in-

•OCHRONIARZ•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20		+1		+2	+10		+1					

nego talatajstwa. Ochroniarze różnią się stopniem wykształcenia – od nieudolnie udających wrapkę lobuzów, do weteranów, tworzących coś w rodzaju prywatnej armii. Jednak zdecydowana ich większość to po prostu drobne opryski, którzy cieszą się z tego, że płaci się im się za bicie spokojnych obywateli.

Umiejętności

Rozbrajanie
Broń specjalna – uliczna
Bijatyka

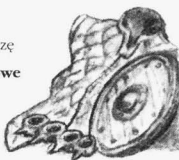
Silny cios
Ogłuszenie
50% szans na bardzo silny

Przedmioty

Kasty
Kurka skórzana
50% szans na tarczę

Profesje wyjściowe

Lowca nagród
Oprych
Najemnik
Herszt banitów



Opryski i bandziory grasują w miastach i na drogach. Działają w grupach, napadają na

•OPRYCH•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10							

podróżnych i bezbronnych przechodniów. Unikają rozlewu krwi, chyba, że nie ma innego wyjścia, a wtedy walczą z dziką determinacją. Atakują głównie z zaskoczenia, mając przewagę przynajmniej dwóch na jednego. Większość z nich stara się tylko obezwładnić ofiarę, ogłuszając ją ciosem w głowę, ale ci, którzy są nazywani bandytami wolą napadniętych zabijać.

Umiejętności

Cichy chód w mieście
Cichy chód na wsi
Ogłuszenie

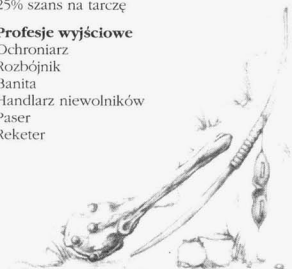
Przedmioty

Luk lub kusza wraz z amunicją
Pałka

Kaptur lub maska
Kurka skórzana
25% szans na tarczę

Profesje wyjściowe

Ochroniarz
Rozbójnik
Banita
Handlarz niewolników
Paser
Reketer



•PASTERZ•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20		+1		+2	+10							

Pasterze są samotnikami, spędzającymi większość czasu z dala od innych na doglądaniu zwierząt domowych, przepędzaniu ich z pastwiska na pastwisko i tym podobnych, dość monotonna, prawdę mówiąc, zajęciach. Niewątpliwie jednak nauczyli się dbać o siebie, gdyż zmuszeni są do obrony swych zwierząt przed drapieżnikami i bandami złodziei lub bydłokradów. Pasterze mają naturalną zdolność opieki nad wszystkimi zwierzętami, nawet jeśli dorastali, strzegąc tylko niektórych gatunków.

Umiejętności

Opieka nad zwierzętami
Posłuch u zwierząt

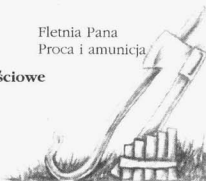
Muzykalność – instrumenty dęte
Specjalna broń – proca
75% szans na zielarstwo
75% szans na bardzo wytrzymałego
50% szans na tresurę

Przedmioty

Broń ręczna
Kij
Fletnia Pana
Proca i amunicja

Profesje wyjściowe

Milicjant
Druid
Banita
Bydłokrad
Zwiadowca





Jedną z najważniejszych postaci na wybrzeżach Starego Świata jest pilot. Jego zadaniem jest przeprowadzanie dużych statków i okrętów przez niebezpieczne wody przybrzeżne i wyprowadzanie ich do portu. Jest to osoba, której ludzie morza najbardziej ufają. Większość pilotów mieszka na brzegu, najczęściej w pobliżu portu, pracując w porozumieniu z przełożonymi przystani i z kapitanami lub właścicielami statków, które chcą do niej zawinąć. Piloti są niezbędni przy wprowadzaniu statków do portu, ponieważ żadna załoga nie posiada wystarczających informacji na temat lokalnych prądów, ławic

•PILOT•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1	+10		+10			+10		+10

piaskowych i ukrytych, podwodnych skal. Sam fakt, że cieszą się takim zaufaniem, powoduje, że niektórzy obierają drogę przestępstwa, a inni padają ofiarą oszustw. Wiele pilotów zostało obwinionych o zatopienie statków w czasie wchodzenia do przystani, gdyż właściciel utrzymywał, że z winy pilota statek uderzył o podwodną skalę. Jedynym wyjściem, jakie pozostaje tak oskarżonym pilotom jest wyruszenie w świat, przy czym wielu z nich wkradza na drogę przestępstwa.

Umiejętności

Wyczucie kierunku
Pływanie
Wiosłowanie
Żeglowanie
20% szans na mocną głowę

Przedmioty

2 latarnie
Kafian skórzany
Sznur – 10 metrów
Łódź wiosłowa (zakotwiczona na najbliższym zbiorniku wodnym)

Profesje wyjściowe

Przemysłnik
Nawigator
Kapitan
Gawędziarz



Poborcy podatkowi są prawdopodobnie najmniej popularnymi obywatelami Starego Świata. Nieważne, jak laskawy jest rząd ani jak wiele podejmie ważnych działań dla dobra publicznego – pozostaje faktem, że nikt nie lubi płacić podatków. Wskutek tego na osobach, parających się tym zawodem skupia się cała niechęć podatników. Niemniej jednak instytucja poborcy jest niezwykle potrzebna dziedzina służb publicznych i nie może się bez niej obejść żadna władza. Poborcy podatkowi mają jednak niewielką satysfakcję ze swojej

pracy i rzadko są dobrze opłacani. Oznacza to, że niektórzy są skorumpowani, a inni w nadziei na awans popadają w nadmierną gorliwość.

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10				+2	+10				+10	+10		

Gadania
Monetoznawstwo
Czytanie i pisanie
Geniusz arytmetyczny
50% szans na prawo
20% szans na defraudację

Umiejętności

Gadania
Monetoznawstwo
Czytanie i pisanie
Geniusz arytmetyczny
50% szans na prawo
20% szans na defraudację

Przedmioty

Kurtka skórzana
Broń ręczna

Przybory piśmiennicze
Licydło
K6 złotych koron

Profesje wyjściowe

Podzęczny
Prawnik (tylko jeśli posiada umiejętność prawo)
Kupiec
Miliant
Banita
Strażnik dróg
Złodziej (skrawkarz lub małwersant)



Podżegacze są aktywnymi stronnikami różnego typu interesów. Mogą to być sprawy dosłownie każdego rodzaju – od praw zwykłych ludzi (elfów, halflingów, krasnoludów) do stanu miej-

skiej kanalizacji. Niestrudzenie walczą o poparcie, przemawiają na spotkaniach i wiecach, rozprowadzają ulotki i są gotowi rozmawiać z każdym, kto będzie chciał ich słuchać. Największą satysfakcją dla podżegacza jest obserwowanie władzy, zmuszonej presją

opinii publicznej do działania. Niektórzy naprawdę działają z troski o dobro publiczne, ale przeważająca część dba po prostu o własny interes – zwycięzca w jakiejś politycznej, czy jakiegokolwiek innej dyskusji zwykle hojnie nagradza tych, którzy mu lojalnie służyli. Często działanie podżegaczy nie służy interesom lokalnych społeczności, lecz jeszcze częściej ich starania przyносят tylko im samym. Fakt, że i w tego typu działalności wykształcili się zawodowcy, wskazuje jak bardzo skomplikowany jest Stary Świat.

Umiejętności

Krasomówstwo
Czytanie i pisanie

Przedmioty

Broń ręczna
Kurtka skórzana
2K10 ulotek dotyczących różnych spraw

Profesje wyjściowe

Banita
Demagog
Szarlatan

•PODŻEGACZ•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10			+10				+10



Najbardziej rozpowszechnionym sposobem transportu lądowego w Starym Świecie są karawany mułów bądź wozów. Praca poganaczy polega na doglądaniu zwierząt (czy to mułów, czy wołów, czy jeszcze innych), dbaniu o ich zdrowie i zapewnianiu właściwego ich współżycia. Ponieważ wszyscy, którzy podróżują z karawaną muszą zadbać o całość własnej skóry, poganicze, podob-



Osoby, parające się medycyną i magią są stałymi i chętnymi odbiorcami świeżych ciał,



poszukiwaniu wypłukanego z gór kruszcza. Większość złotonosnych pól na zamieszkałych terenach została już wyczerpana, dlatego poszukiwacze spędzają najwięcej czasu w odległych i niebezpiecznych górach oraz innych, dzikich krainach. Liczą na to, że znajdą dużą żyłę i uda im się ją utrzymać w swym posiadaniu, albo że zdążą wybrać

Z dala od zwykłych szlaków handlowych, miast i farm, można spotkać poszukiwaczy złota, przepłukujących piasek w rzecze i przesuujących łóżyckie strumieni w

•POGANIACZ MUŁÓW•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10				+2					+10	+10		

nie jak woźnice, wyręczają często wynajętych strażników, przejmując część ich obowiązków.

Umiejętności

Opieka nad zwierzętami
Specjalna broń – bicz
75% szans na powożenie
25% szans na tresurę

Przedmioty

Plaszcz nieprzemakalny
Kapelusz z szerokim rondem

Broń ręczna
Bicz

Profesje wyjściowe

Banita
Zwiadowca
Przemytlik



•PORYWACZ ZWŁOK•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10					+10		

a trudności, z jakimi związane jest zaspokajanie owego popytu powodują, że niewielu nabywców zastanawia się głęboko nad pochodzeniem oferowanych im zwłok. Porywacze zwłok zarabiają na życie, handlując tym dziwnym towarem i często ustalając nań naprawdę wysokie ceny. Praktyka kradzieży z grobu świeżych zwłok budzi powszechną grozę, dlatego bogate rodziny inwestują w swe grobowce duże sumy, starając się tak je wybudować, żeby zniechęcały ewentualnych porywaczy. Biedni, jak zwykle, nie mogą sobie pozwolić na taki luksus, dlatego częstym celem wypraw porywaczy zwłok są zbiorowe mogiły w częściach cmentarzy, przeznaczonych dla żebraków.

Umiejętności

Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
25% szans na wykrywanie pułapek

Przedmioty

Czarny płaszcz
Broń ręczna
Latarnia
Duży worek
Szpadel

Profesje wyjściowe

Ochroniarz
Uczeń medyka
Szczerolap



•POSZUKIWACZ ZŁOTA•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+2		+1				+10		

całe złoto, zanim zrobią to inni. Jednak tylko nielicznym udaje się zachować swe znalezisko w tajemnicy, nawet jeżeli rzeczywiście może ono uczynić ich bogatymi. Wiedzę o odkryciu złota rozchodzi się błyskawicznie i wokół takiego miejsca w ciągu jednej nocy może powstać miasto – równie szybko opuszczane, gdy tylko żyła zostanie wyczerpana. Gorączka złota jest jednym z niewielu powodów, jakie są w stanie wyciągnąć na powierzchnię ziemi krasnoludy; krasnoludcy poszukiwacze złota są więc powszechnie spotykani na złotonosnych obszarach.

Umiejętności

Metalurgia
Stolarstwo
Opieka nad zwierzętami
Wyznaczenie kierunku

Wiedza o rzekach
50% szans na rybactwo
50% szans na łowiectwo
50% szans na skazęście
20% szans na kartografię

Przedmioty

Kilof
Łopata
Jednoosobowy namiot
Miska (do płukania)

Profesje wyjściowe

Hiena cmentarna
Żołnierz
Wojownik podziemny (tylko krasnolud)
Zwiadowca



Większość lądowego i morskiego handlu w Starym Świecie podlega opłatom i podatkom. Kraje, miasta, lokalni władcy nakładają podatki i cła na przewożone towary; robi to każdy, kto ma ku temu okazję. Na niektóre

•PRZEMYTNIK•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10							+10

ważne porty nakładane są obowiązki takiej czy innej opłaty za prawie wszystko, co do nich wpływa lub z nich wypływa. Toteż sporo sprytnych ludzi ima się przemytu, aby te nakazy obejść i uniknąć owych wydatków. Dla wielu przemyt staje się zawodem, a w oddalonych od siedzib władzy przybrzeżnych wioskach kuchnię zajmuje się kontrabandą całkiem otwarcie. Przemytownicy są często bardzo szanowanymi osobami, które dzięki temu procederowi powiększają swoje majątki. Tak wielu jest przemytników-amatorów, że profesjonalistów postrzega się bardziej jako zdolnych kupców niż kryminalistów.

Umiejętności

Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
Wioslowanie
Powożenie
50% szans na mocną głowę

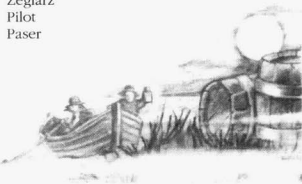
50% szans na sekretny język złodziei
25% szans na znajomość języka obcego

Przedmioty

Koń i wóz
Broń ręczna
Kurtka skórzana
Łódź wiosłowa (zakotwiczona lub ukryta na najbliższym akwenie wodnym)

Profesje wyjściowe

Żeglarz
Pilot
Paser



•PRZEPATRYWACZ•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10				+10	+10		

bać o siebie, jak dać sobie radę w okolicy, w której się znajdują. Czasami podejmują się dalekich patroli wzdłuż niebezpiecznych granic, działając w ten sam sposób jak zwiaadowcy, czyli zbierając informacje o ruchach wojsk, możliwych niebezpieczeństwach i innych zagrożeniach.

Umiejętności

Jeździectwo
Tropienie
Wyczuwanie kierunku
Cichy chód na wsi
Opieka nad zwierzętami
Specjalna broń – lasso
75% szans na sekretne znaki drwała lub zwiadowcy (równa szansa na oba)

Przedmioty

Tarcza
Koszulka kołcza
Łuk albo kusza wraz z amunicją

Profesje wyjściowe

Najemnik
Rozbójnik
Zwiadowca



Przepatrywacze są ludźmi doświadczonymi w walce, toteż bywają zatrudniani w celu przeszukiwania terenu z przodu i z boków podróżujących grup i oddziałów wojsk, wypatrywania napastników i wykrywania innych niebezpieczeństw. Ich umiejętności wpływają najczęściej z doskonałej znajomości terenu, po którym się poruszają. Ich zadaniem jest działanie bardziej lub mniej niezależne od grupy czy oddziału, który chronią i dlatego muszą wiedzieć, jak zad-

•PRZEWOŹNIK•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10					+10		

jak i czynników oficjalnych. Przewoźnicy muszą mieć doskonale opanowaną sztukę sterowania łodziami, znać tajniki nawigacji, a prócz tego muszą skutecznie troszczyć się o pasażerów, ich towary i oczywiście o siebie, gdyż niektóre ze szlaków handlowych prowadzi przez krainy naprawdę dzikie i niebezpieczne.

Umiejętności

Rybacktwo
Wioslowanie
Wyczuwanie kierunku
Wiedza o rzekach

50% szans na bardzo silnego
25% szans na mocną głowę
25% szans na skutnictwo

Przedmioty

Broń ręczna
Łódź wiosłowa (zacumowana na najbliższym akwenie)

Profesje wyjściowe

Banita
Przemysłownik
Żeglarz



samą rolę, jak woźnica (zob. dalej) na drodze lądowej. Przewoźcy z miejsca na miejsce pasażerów oraz towary, starając się nie ściągać na siebie uwagi zarówno rabusiów,



W każdym mieście Staroświata można znaleźć zawodowego przewodnika po dzielnicach rozpusty, kogoś bardzo dobrze orientującego się w nielegalnych i nie-

moralnych rozrywkach i usługach, oferowanych przez miasto. Wszędzie, na całym świecie, ci osobnicy nazywani są rajfurami. Tacy ludzie – a są to najczęściej mężczyźni rasy ludzkiej – znają wszystkie karczmy i domy gry, wiedzą, gdzie są burdele i miejsca, w których można kupić narkotyki oraz znaleźć wszelkie, odpowiadające upodobaniom klienta rozrywki. Ułatwiają wstęp do

•RAJFUR•

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10							+10

takich lokali, wiedzą też, które z nich są bezpieczne, a którymi interesuje się straż miejska, w których można się spokojnie zabawić, a gdzie klientom serwuje się nóż pod żebro razem z kuflem podłego piwa. Rajfurzy oferują swoje usługi każdemu hulacie, który sprawia wrażenie dostatecznie zamożnego, chociaż wielu z nich lubi zwabiać nowo poznanych towarzyszy w pułapkę, choćby w łapy gangu bandziorów, by potem wspólnie z nimi ich okraść.

Umiejętności

Przekupstwo
Sekretny język – złodziei
Bijatyka
25% szans na błyskotliwość

Przedmioty

Broń ręczna
Kurtka skórzana
K6 złotych koron

Profesje wyjściowe

Ochroniarz
Paser



•ROBOTNIK•

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
				+1	+1								

mają się całkiem nieźle. Najlepszą robotę mogą znaleźć przy budowie świątyń, fortyfikacji i dużych domów, ponieważ tego typu przedsięwzięcia zapewniają im zatrudnienie na dłuższy czas. Robotnicy są zaradni i samodzielni, jeśli szukają przygód, a wielu próbuje tego w czasie bezrobocia, często odnosząc sukces.

Umiejętności

Wspinaczka
75% szans na mocną głowę
75% szans na śpiew
50% szans na stolarstwo
50% szans na powołenie
25% szans na inżynierię

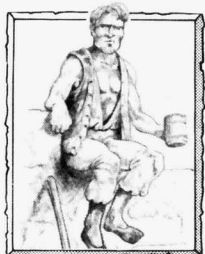
25% szans na bardzo wytrwałego
25% szans na bardzo silnego

Przedmioty

Torba na rzemieniu zawierająca paczkę z drugim śniadaniem
Flaszka herbaty ziołowej
Kurtka skórzana

Profesje wyjściowe

Balistik (tylko bohaterowie z umiejętnością stolarstwo lub inżynieria)
Ochroniarz
Oprych



i szorstcy osobnicy, potrafiący śpiewać, gwizdać, wspinąć się po szaleńczo niebezpiecznych rusztowaniach, pić zdumiewające ilości ziołowej herbaty, a od czasu do czasu ciężko pracować. Ich życie nie jest łatwe – otrzymują mizerne zarobki w porównaniu z rzemieślnikami, lecz jeśli jest dużo pracy,

•RYBAK•

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
			+1		+1			+10					

słuchają opowieści i marzą, by zostać żeglarzami, odkrywcami, poszukiwaczami przygód – a najchętniej, oczywiście, bogaczami. Większość z nich zadowala się marzeniami, ale czasem ktoś rzeczywiście wyrusza w świat w pogoni za mrzonkami.

Umiejętności

Rybakstwo
Żeglowanie
Pływanie
50% szans na wiedzę o rzekach
25% szans na skutniczo
5% szans na kartografię

Przedmioty

Kurtka skórzana
25% szans na łódź wiosłową (ukrytą lub zacumowaną na pobliskim akwenu wodnym)

Profesje wyjściowe

Pilot
Żeglarz
Przemysłnik
Handlarz



Życie rybaka nie jest wcale takie złe. Rybakcy mają co jeść prawie przez cały rok – nawet, jeśli są to tylko ryby. Jednak kiedy przychodzi cięższe czasy, lub gdy jest tak gorąco, że ryby psują się, nim zostaną dowiezione na targ, rybacy zbierają się w gospodach, gdzie

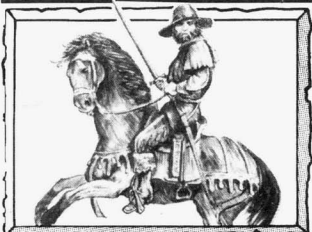


W świecie, w którym bardzo niewiele osób jest piśmiennych, istnieje ogromne zapotrzebowanie na usługi skrybów. Dosłownie wszystkie gildie, cywilne i religijne stowarzyszenia, sądy oraz wojsko zatrudniają ogromne rzesze pisarzy. Na drugim końcu skali mieszczą się prości skrybowie, utrzymujący



Służący nie stanowią najniższego szczebla społeczeństwa, są jeszcze niewolnicy. Jednak dla pomywacza, chłopca stażowego czy dziewczki służebnej

życie pełne przygód wydaje się jedynym marzeniem, jakie może się spełnić. Ci pechowcy spędzają większość swych dni na fizycznej pracy i innych nieprzyjemnych zajęciach, jakie wyznaczają im członkowie rodzin, którym służą. Zdarza się, że służący,



Drogi Starego Świata są wąskie i zdradzieckie, wiele z nich jest tylko nieznacznie lepszych od ścieżek. Przy kilku głównych traktach stoją rogatki i pobiera się tam od podróżnych opłaty. Nie trzeba chyba wspominać, że drogi rzadko bywają bezpieczne, grasują na nich bandyci, niepokojący podróżnych czy bandy goblinów, wykopujących doły i zastawiających pułapki na przejeżdża-

•SKRYBA•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1	+10			+10			+10	+10

się z czytania i pisania dokumentów dla pospólstwa. Talent skrybów jest tak rzadki, że wielu pracodawców robi z nich prawie dosłownych niewolników. Często zdarza się, że skryba ucieka z takiej niewoli i rozpoczyna niebezpieczne, awanturnicze życie – po prostu, aby ukryć swą przeszłość.

Umiejętności

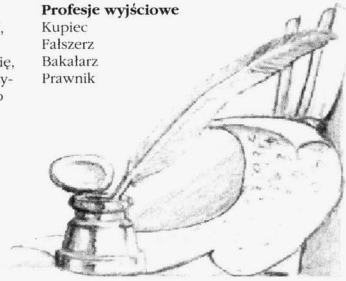
Czytanie i pisanie
Język tajemny – magiczny
Sekretny język – klasyczny
50% szans na znajomość języka obcego

Przedmioty

Przybory piśmienne

Profesje wyjściowe

Kupiec
Falszeryz
Bakalarz
Prawnik



•SŁUŻĄCY•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10				+2	+10						+10	

po wielu latach ciężkiej pracy, osiąga bardziej szanowaną pozycję, na przykład majordomusa lub zarządcy. Wiele bardziej przedsiębiorczych pozostawia swoich panów i szuka ciekawszego życia.

Umiejętności

Uniki
25% szans na etykietę
25% szans na gadanie
25% szans na heraldykę
25% szans na opiekę nad zwierzętami
25% szans na powożenie
10% szans na gotowanie

10% szans na jeździectwo

Przedmioty

3K6 srebrnych szylingów
25% szans na liberię (ubranie dobrej jakości w barwach herbowych pana)
Pałka

Profesje wyjściowe

Podżegacz
Złodziej
Gajowy
Skryba



•STRAŻNIK DRÓG•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10			+10				

jące dyliżanse oraz jeźdźców. Z tego powodu wiele organizacji obywatelskich zatrudnia profesjonalnych strażników dróg, którzy patrolują szlaki, rozwiązując problemy na miejscu lub też meldując o nich. Jest to trudne zadanie. Teoretycznie opłaty drogowe powinny iść na utrzymanie dróg, ale nie jest to przestrzegane; poza tym należy sprawdzać bezpieczeństwo i uczciwość mytników. Wyszkoleni strażnicy dróg mogą dowodzić grupą milicjantów, ścigających bandytów albo gobliny. Czasami konwojują oni furgo-ny, przewożące ważne towary lub pasażerów. Z racji swego zawodu strażnicy dróg słyszą o różnych skarbach i przygodach od

schwytych bandytów i banitów, czasami pokusa staje się zbyt silna i wyruszają na poszukiwanie bogactwa i przygód.

Umiejętności

Jeździectwo

Łuk albo kusza i amunicja

Przedmioty

Koszulka koczera
Tarcza
Sznur – 10 metrów
Koń z siodeł i uprzężą

Profesje wyjściowe

Milicjant
Rozbójnik





Strażnicy miejscy są zatrudniani przez wszystkie miasta Starego Świata, występując w roli policjantów. Ich zadaniem jest patrolowanie ulic i reagowanie na wszelkie

zakłócenia porządku. Odpowiadają za przestrzeganie prawa i za porządek oraz mają uspokajać niespodziewane konflikty. Strażników miejskich zatrudniają zwykle lokalne władze, toteż zakres ich obowiązków zależy od miejsca pracy. W wielu miastach mogą zrobić prawie wszystko, szczególnie gdy mają do czynienia z biedakami lub

•STRAŻNIK MIEJSKI•

Schemat rozwinieć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10	+1						

bezbронnymi. Przekleństwem strażników jest to, że mieszkańcy miast i miasteczek nie darzą ich zaufaniem, ponieważ rekrutuje się ich z przestępców – w celu zwalczania innych przestępców... Rzadko spotyka się wśród nich profesjonalnych strażników prawa. Co gorsza, to właśnie oni często porzucają swą pracę i przenoszą się gdzieś indziej w nadziei znalezienia przygód czy lepszego ułożenia sobie życia.

Umiejętności

Silny cios
Ogłuszenie

Przedmioty

25% szans na koszulę kolczą

Kurtka skórzana (jeśli postać nie ma koszulki kolczej)

Palka
Latarnia i drąg

Profesje wyjściowe

Łowca nagród
Strażnik dróg (z wyjątkiem halflingów)
Szpamiernierz
Reketer
Kapitan najemników



Wieżienia i lochy nie są najprzyjemniejszymi miejscami i nawet krótki w nich pobyt może mieć negatywny wpływ na bohaterów, zaś strażnicy więzienni tam właśnie muszą żyć na co dzień, i to wiadać od razu. Rzadko wyglądają przyjemnie, zdarza się, że roznoszą różne choroby i pasożyty, chociaż sami rzadko chorują. Generalnie obce jest im poczucie sprawiedliwości lub litości i rzadko przekonują ich czyjeś prośby czy też argumentacje. Rzeczka, która najmoc-

•STRAŻNIK WIEZIENNY•

Schemat rozwinieć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10		+1	+1	+2							+10	

niej do nich przemawia, są pieniądze, gdyż zwykle zarabiają bardzo mało. Strażnicy szybko przyzwyczajają się do cierpienia, którego każdego dnia są świadkami, więc wielu z nich to brutalne i sadyści. Prawie wszyscy są też alkoholikami.

Umiejętności

Odporność na choroby
Odporność na trucizny
Zwinne palce
Cichy chód w mieście
50% szans na bardzo wytrzymałego
25% szans na bardzo silnego
25% szans na mocną głowę

Przedmioty

Palka
Ciężkie klucze na kółku
Butelka kiepskiego wina
Pchły

Profesje wyjściowe

Ochroniarz
Szczurołap
Oprawca
Handlarz niewolników



Szczurołap to pospolita postać w wioskach, miasteczkach i miastach. Zarabia na życie likwidowaniem pospolitych szkodników, których, w tych mało higienicznych czasach,

pełno we wszystkich domach. Szczurołapi dużo podróżują, chociaż w dużych miastach można spotkać osiadłych łapaczy szkodników zatrudnionych przez miejscowe władze. Walczą przede wszystkim ze szczurami, ale potrafią również walczyć z kretami, myszami i podobnymi szkodnikami. Trudno nazwać takich ludzi wspaniałymi, dlatego wielu szczurołapów porzuca piwnice i szuka

Schemat rozwinieć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+1			+10			+10		

przygód pod otwartym niebem, gdzie stają się ulubionymi zwładowcami poszukiwaczy przygód penetrujących lochy i jaskinie.

Umiejętności

Tresura – pies
Ukrywanie się w mieście
Odporność na choroby
Odporność na trucizny
Zastawianie pułapek
Wykrywanie pułapek
Cichy chód w mieście
Specjalna broń – proca

Przedmioty

Tyczka szczurołapa i K6 martwych szczurów
K6 pułapek na zwierzęta

Mały, ale zajadły pies
Proca i amunicja

Profesje wyjściowe

Strażnik więzienny
Ochroniarz
Porywacz zwłok
Oprych





W świadomości przeciętnych obywateli Starego Świata przynależność do klasy rządzącej jest równoznaczna z posiadaniem prawa do życia bez trosk i zwykłych,

codziennych kłopotów. Szlachta ma w swoich rękach ziemię; jednocześnie wielu szlachciców miało dość rozsądku, by zaangażować się w działalność gospodarczą, konkurując z bankierami i finansistami. Jednak młodszy synowie szlacheckich rodów często muszą sami zadbać o siebie, gdyż ich starsi bracia zagarniają zwykle całą rodzową fortunę i posiadłości. Klasa szlachecka wyraża wiele krzywd innym członkom społeczeństwa, nawet tym pochodzącym ze wspólnej rodziny. Wielu wydziedziczonych szlachciców poświęca się karierom wojskowym lub zaczyna na własną rękę poszuki-

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10		+10	+20		+10		+10

wać przygód, wielu dla dreszczu emocji, ale większość dlatego, że nie wie, co innego mogłaby robić. Z pewnością żaden szlachcic nie zniży się do handlu, a tylko nieliczni zнося nudę, towarzysząc studiom związanym z profesjami Uczonych. Szlachta postrzega wojnę jako wielką i wspaniałą grę, podobnie zresztą widzi pijaństwa, obrażanie zwykłych obywateli i demolowanie gospód. Wydaje się, że szlachcic niezdolny jest do dłuższego skupienia się na jednej sprawie, ma irytującą wymowę i niezawodną umiejętność odnoszenia się do zwykłych śmiertelników w najgorszy z możliwych sposobów. Na ogół, dzięki zresztą połączeniu swego szczęścia i uroku osobistego z wpływem, jakie ich swobodne manieri mają na kupców, szlachcice wiodą życie dość dostatnie.

Umiejętność

Jeździectwo
Etykieta

Bylskotliwość
Heraldyka

Przedmioty
K4 pochlebców
2K6 złotych koron
Klejnoty warte 10K6 złotych koron
Koń
Kosztowne ubranie

Profesje wyjściowe

Szuler
Zak
Rajfur
Zwadźca
Rycerz najemny



•SZULER•



Wielu mieszkańców Starego Świata szuka łatwych sposobów zarabiania pieniędzy. Szulerzy zdobywają je od innych ludzi dzięki swym

umiejętnościom. Czasami coś się nie udaje i szuler traci pieniądze. W takim wypadku najlepszym dla niego wyjściem jest jak najszybsza ucieczka, zanim wierzyciele zorientują się, że szuler nie ma żadnych możliwości spłaty

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
		+10			+2	+10		+10		+10			+10

długu. W samej naturze szulerów leży częsta zmiana miejsca pobytu, czasem, jak widać, nieco wymuszona chęcią uniknięcia spłaty starych zobowiązań czy ucieczki przed rozwścieczonymi wierzycielami.

Umiejętność

Szulerstwo
Szczęście
Zwinne palce

Profesje wyjściowe

Szarlatan

Przedmioty

Broń ręczna
Kurtka skórzana
Talia kart (zawierająca dodatkowe asy)
Komplet kości
Komplet kości szachrajskich (zawsze wyrzucają szóstki)



Traperzy polują na zwierzęta futerko- we dla ich skór, które są w Starym Świecie wartościowym towarem. Ich umiejętność polega na ściganiu skóry w ten

sposób, że nie ulega ona uszkodzeniu. Nie strzelają do zwierzęcy, na którą polują, jak to robią myśliwi, ale zakładają na nią pułapki. Pomimo to traperzy uczą się posługiwania bronią. Żyją w dzikich i niebezpiecznych górach Starego Świata i dlatego muszą umieć

bronić siebie przed dzikimi stworami – aby nie wspomnieć o goblinach – z którymi dzielą środowisko. Ponieważ i tak dużo ze swego życia spędzają w tych częściach świata, gdzie awanturnicy szukają przygód, zmienia rodzaju pracy nie stanowi dla nich dużego problemu.

Umiejętność

Cichy chód na wsi
Zastawianie pułapek
Sekretny język kungara
Wyczucie kierunku

Ukrywanie się na wsi
Wykrywanie pułapek
Sekretna kania drwala
Wiosłowanie

Przedmioty

Łódź wiosłowa lub kanoe – zacumowana lub ukryta na najbliższym akwenu wodnym
K4 pułapki na zwierzęta
Sznur – 10 metrów
Kaftan skórzany
Futrzana czapka i strój ze skóry
Łuk albo kusza i amunicja

Profesje wyjściowe

Zwiadowca
Druid
Banita



•TRAPER•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10		+10					



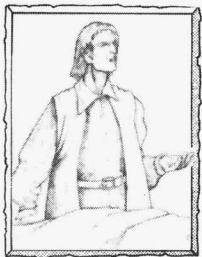
Jedynym sposobem, żeby zostać alchemikiem jest terminowanie u kogoś w tej profesji doświadczanego. Jednakże życie ucznia sprowadza się często nie tyle do nauki, ile do ciężkiej,

fizycznej pracy. Uczeń często pełni rolę darmowego służącego, spędzając zbyt wiele



Każdy, kto chce zostać czarodziejem, musi odsłużyć długi i niebezpieczny okres nauki. Wskutek tej podjęcia przyszły czarodziej, spędza wiele długich

godzin przy pracach fizycznych. W zamian za to dostaje miejsce do spania, a od czasu do czasu pobiera także lekcje magii. Wielu uczniów męczy się skrobaniem podłóg, czyszczeniem i porządkowaniem czyli pozycją niemal zwykłych służących, dlatego nie kończy swych nauk.



Poza służbą wojskową i powołaniem kapłańskim, najbardziej popularną profesją dla młodego, zamożnego mieszkańca Starego Świata jest medyk. Każdy obdarzony

talentem – lub reputacją – może zbić majątek, lecząc na przykład szlachtę. Jak w większości profesji Uczonych, tak i tu jedynym sposobem zdobycia zawodu jest pobieranie lekcji u praktykującego medyka. Jednak medycy nie biorą uczniów tak po prostu. Jeśli sławny lub emerytowany medyk przekazuje swą wiedzę grupie studentów, to pobiera od nich za tę naukę honorarium. Większość hospicjów i uniwersytetów w dużych miastach ma odpowiednie warunki do nauki tej profesji, ale studia trwają kilka

•UCZEŃ ALCHEMIKA•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1			+10		+10			

czasu na szorowaniu podłóg, by uszczknąć cokolwiek z rzeczywistej, alchemicznej wiedzy. Nie powinno nikogo dziwić, że tylko niewielu uczniów wytrzymuje to wystarczająco długo, by zostać biegłymi alchemikami.

Umiejętności

Piwowarstwo
Szacowanie
Czytanie i pisanie
50% szans na chemię

Przedmioty

brak

Profesje wyjściowe

Alchemik 1 poziomu
Porywacz zwłok
Podrabiacz monet
Szarlatan
Poszukiwacz złota
Rajfur
Cyrkowiec – bentlarz

•UCZEŃ CZARODZIEJA•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1			+10		+10		+10	

Umiejętności

Język tajemny magiczny
Rzucanie czarów – tylko magia prosta
Czytanie i pisanie
Sekretny język klasyczny
50% szans na wiedzę o magicznych pergaminach

Profesje wyjściowe

Rajfur
Szarlatan
Czarodziej – 1 poziom
Hiena cmentarna
Porywacz zwłok
Cyrkowiec – bentlarz
Szuler

Punkty magii

Ludzie i elfy – 2K4
Krasnoludowie i halflingi – 1K4

Przedmioty

nie ma

•UCZEŃ MEDYKA•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1	+10				+10	+10		

lat i żeby stać się medykiem potrzeba naprawdę dużego samozaparcia. Nic więc dziwnego, że nie wszyscy uczniowie tę naukę owoconie kończą.

Umiejętności

Czytanie i pisanie
Wiedza o magicznych pergaminach
Sekretny język klasyczny
50% szans na leczenie chorób
50% szans na leczenie ran
50% szans na farmację
50% szans na warzenie trucizn

Profesje wyjściowe

Rajfur
Szarlatan
Porywacz zwłok
Medyk

Przedmioty

Broń ręczna
Instrumenty medyczne (używane) w torbie
Słój gliniany z kó piżawkami





Jedynie w niewielkich wioskach są sklepy lub faktorie handlowe, tak więc większość ludności zdana jest na wędrownych kramarzy, zajmujących się handlem na niewielką skalę. Kupują

oni od rzemieślników i kupców łatwiej do transportu dobra, po czym podróżują od wioski do wioski, sprzedając swoje towary, a przy okazji roznosząc plotki i wiadomości. Wędrowni kramarz może handlować wszystkim, co łatwo nosić: garnkami, rondlami, ubraniami, małymi przedmiotami, sakiewkami, igłami, nożami itp. Na gościę zamieszkałych obszarach, w celu ochrony przed konkurencją ze strony niezrzeszonych handlarzy, wędrowni kramarze mają zwykle licencje i tworzą własną gildię. Większość z nich nie ma stałego miejsca zamieszkania

•WĘDROWNY KRAMARZ•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10							+10

i wiedzie życie nomadów; wędrowni kramarze mają silne poczucie więzi z osobami, wykonującymi ten sam zawód, nawet jeśli pochodzą z różnych ras i nie mają wspólnej tradycji, historii ani języka. Wielu z nich zdobyło umiejętności, podobne do tych, jakie mają zielarze. Prawie nikt im nie ufa, a już najmniej strażnicy miejscy i drogowi.

Umiejętności

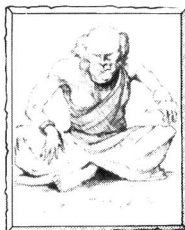
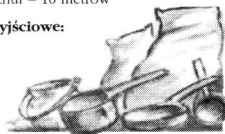
Opieka nad zwierzętami
Gadania
Powożenie
Szacowanie
Targowanie się
Zielarstwo
Sekretne znaki – wędrownych kramarzy
Specjalna broń – uliczna
10% szans na astronomię

Przedmioty

Latarnia
Furgon i koń
Materac i K4 koce w furgonie
K4 worki zawierające:
K4 garnki i rondle
3K6 małych noży
K6x100 igieł
K6 szpilek kolorowych wstążek
Paczka zawierająca:
hubkę i krzesiwo
4 koce
sznur – 10 metrów

Profesje wyjściowe:

Ochroniarz
Banita
Handlarz
Traper
Paser



Wieszczek, działając poza powszechnymi kościołami, sam ogłasza się religijnym autorytetem. Można go spotkać na rynkach targowych każdego miasta, gdy wygłasza

swoje najnowsze rewelacje każdemu, kto zechce ich słuchać. W epoce religijnej nietolerancji wieszczków często uważa się za odstępców od prawdziwej wiary i na niektórych obszarach Starego Świata prześladowane. Jednak w czasach, kiedy choroby umysłowe

•WIESZCZEK•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1				+10		+10	+10	+10

nie są zrozumiałe, wieszczków traktuje się raczej jako ekscentryków. Niekiedy z nich rzeczywiście mogą być natchnieni przez bogów, jednak znacznie częściej są oni szarlatanami albo szaleńcami.

Umiejętności

Język tajemny magiczny
Wróżenie
Wykrywanie magii
50% szans na gadanie
50% szans na krasnomówstwo
50% szans na posłuch u zwierząt

Przedmioty

Przedmioty do przepowiadania przyszłości (np. kawałki kości, kostki do gry itp.)

Profesje wyjściowe

Podręczacz
Szarlatan



Inwazyjca Chaosu na Góry Krańca Świata pokonał wiele i twierdzi krasnoludzkich, a przez stulecia wiele innych musiało zostać opuszczonych. Mimo to od wieków krasnoludowie

zmuszeni są do walki o przetrwanie i w tym celu utworzyli armie dobrze wyćwiczone wojowników, którzy specjalizują się w walkach toczonych pod powierzchnią ziemi. Jak można przewidzieć, prawie wszyscy wojownicy podziemni są krasnoludami, a ludźmi bywają zatrudniani tylko jako najemnicy,

•WOJOWNIK PODZIEMNY•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10		+1	+1	+2	+10	+1		+10		+10		

gdyż chcą być nagradzani krasnoludzkimi skarbami. W ostatnich latach, wskutek wciąż zmniejszającej się liczby krasnoludów, wojownikami podziemnymi zostają nawet halflingi, ponieważ wielokrotnie zapłata za służbę jest bardzo hojna.

Uwaga: tylko krasnoludy mogą mieć tę profesję jako początkową.

Umiejętności

Wyczuwanie kierunku (tylko pod ziemią)
Uniki
Silny cios
Celny cios
Wspinaczka
Ogłuszenie

Przedmioty

Sznur z hakiem (10 metrów)
Flaszka wody
Kaftan kolczy
Tarcza
Kusza i belty

Profesje wyjściowe

Saper (tylko krasnoludy)
Hiena cmentarna
Przemysłnik





Podróżowanie drogami Starego Świata jest niebezpieczne i ci, którzy robią to regularnie zdobywają umiejętności, pozwalające takie wyprawy przetrwać. Jedną z tego typu osób jest woźnica, który niemal

codziennie staje twarzą w twarz z niebezpieczeństwem. Drogi są nie tylko groźne, gdyż można się spodziewać na nich kłopotów ze strony bandytów, rozbójników, zirytowanych mytników, dociekliwych strażników dróg, nie wspominając już o przypadkowo napotka-

•WOŹNICA•

Schemat rozwinięty

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10					+10		

nych potworów czy bandach goblinów, ale również miejscami trudne do przejechania, jako że ich nawierzchnia rzadko jest prawidłowo konserwowana. Nielatwym zadaniem woźnicy jest bezpiecznie przeprowadzenie zarówno pasażerów, jak i ładunku przez te wszystkie niebezpieczeństwa, a także, od czasu do czasu, przewożenie oficjalnych przesyłek lub opieka nad urzędowymi posłańcami. Tylko nieliczni z nich zostają w tej pracy tak długo, że mogą się cieszyć korzyściami, płynącymi z emerytury wypłacanej przez gildię woźniców, a niektórzy wykorzystują nabyte w czasie tej pracy umiejętności, zaczynając

życie poszukiwaczy przygód.

Umiejętności

Powozienie Opieka nad zwierzętami
Jeździectwo Specjalna broń – palna
Muzykalność – róg powozowy

Przedmioty

Róg powozowy
Gałązki, K6 ładunków prochu i amunicji
Broń ręczna
Koszulka kołcza

Profesje wyścigowe

Rozbójnik Zwiadowca



Niektórzy mieszkańcy Starego Świata tak przywykli do gwałtu, że zdobywają każdego miedzianika przy pomocy pięści lub miecza. Zabijający zarabiają na życie dzięki umiejętnościom

walki, bijąc się dla niewielkich sum – nawet za cenę kufla piwa. W wielu przypadkach wynajmuje się ich, aby kogoś pobili lub dali komuś „lekcję” szermierki. Oczywiście, nikt nie wie o osobie zleceniodawcy, wyciągającego z działań zabijaki korzyści czy bawiącego się walką, spowodowaną przez jakąś drobnostkę. Przetrzepanie skóry kilku mieszcuchom jest stosunkowo tanie,

•ZABIJAKA•

Schemat rozwinięty

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10		+1		+2	+10	+1				+20		

walka z groźniejszym przeciwnikiem lub cięższe pobicie ma odpowiednio wyższą cenę, zaś na morderstwie zabijaka może zarobić tyle, że wystarczy mu to na kilkumiesięczne utrzymanie. Gdy brakuje klientów, zabijacy podróżują z miejsca na miejsce, wyzywając na pojedynki tych, którzy im się nawinę pod rękę, po wygranej walce dokładnie ich ogolając. Oczywiście, ryzyko jest duże. Miejscowi przedstawiciele sił porządkowych nie tolerują, rzecz jasna, trybu życia zabijaków, a błąd w ocenie przeciwnika może być dla nich fatalny w skutkach. Zabijacy dodają do naturalnej gwałtowności Starego Świata coś, co można nazwać atmosferą nieprzewidywalności.

Umiejętności

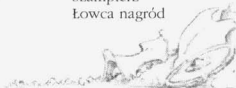
Bijatyka Jeździectwo
Silny cios Celny cios
Ogłoszenie Rozbrajanie
Uniki

Przedmioty

Koń z siodłem i uprzężą
Koszulka kołcza albo metalowy napierśnik
Tarcza

Profesje wyścigowe

Zwładza Szampierz
Oprych Łowca nagród



Krasnoludzi zabójcy trolli jest przykładem dziwnej mentalności, która skazuje wielu młodych krasnoludów na krótkie i gwałtowne życie. Młodzi krasnoludowie, którzy

splamili swój honor, doświadczyli miłosnych niepowodzeń albo zostali w jakiś inny sposób upokorzeni, porzucają konwencjonalne społeczeństwa krasnoludkie i wyruszają na poszukiwanie śmierci, polując na najniebezpieczniejsze bestie Starego Świata. Większość z nich ginie bardzo szybko, ale ci którzy przeżyją, stają się członkami tajemniczego kultu zabójców trolli. Żyją tylko po to,

•ZABÓJCA TROLLI•

Schemat rozwinięty

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+4	+10	+1	+10			+20		

by umrzeć, a poprzez śmierć odkupić swoją winę lub zmaczać harbę (a wnikać w przyczyny zostania zabójcą trolli nie jest ani uprzejme, ani rozsądne). W każdym razie szukają śmierci przez dobrowolne uczestniczenie w nierównych bitwach – za przykład może służyć samotna wędrówka w głąb gobliniskiej twierdzy. Trolle są uważane za idealnych przeciwników, ponieważ w takich przypadkach śmierć krasnoluda jest prawie pewna. Zabójców trolli można łatwo rozpoznać dzięki włosom, które są nastrożone i ufarbowane na pomarańczowo oraz po licznych tatuażach, pokrywających całe ciało. Lubują się też oni w egzotycznej biżuterii, takiej jak pierścienie

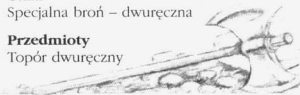
nie w uszach i w nosie. Spędzają dużą ilość czasu na opowieściach o swoich wyczynach, pokazując bliźni, za często i zbyt szybko pobierają też duże dawki różnych środków pobudzających.

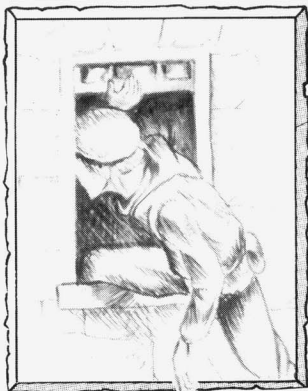
Umiejętności

Bijatyka Profesje wyścigowe
Silny cios Zabójca gigantów
Rozbrajanie
Uniki
Specjalna broń – dwuręczna

Przedmioty

Topór dwuręczny





•ZŁODZIEJ•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10		+10					+10

Poniższa tabela podaje wyszczególnione umiejętności i wyposażenie:

Złodziej	Umiejętności	Przedmioty
Zwykły złodziej	Cichy chód na wsi Cichy chód w mieście Ukrywanie się w mieście Sekretny język złodziei Sekretne znaki złodziei 25% szans na szacowanie	Broń ręczna Worek
Włamywacz	jak zwykły złodziej plus: Wspinaczka Wykrywanie pułapek Otwieranie zamków Wyczucie magicznego alarmu	jak zwykły złodziej plus: Ubranie z czarnym kapturem Narzędzia do otwierania zamków Sznur – 10 metrów
Skrawkarz	jak zwykły złodziej plus: Zwinne palce	jak zwykły złodziej plus: Czątki i pilniki
Malwersant	jak zwykły złodziej plus: Zwinne palce 50% szans na czytanie i pisanie 25% szans na geniusz arytmetyczny	jak zwykły złodziej
Kieszonkowiec	jak zwykły złodziej plus: Uciezka Zwinne palce Dolinarstwo	jak zwykły złodziej

Wielu Łotrów nie ma żadnych specjalnych umiejętności, są skłonni, lecz wykorzystuje swoje złodziejskie inklinacje, gdy tylko zdarza się okazja. Najprostszym sposobem na zarobienie pieniędzy w Starym Świecie jest zabranie ich komuś innemu. Złodzieje wykorzystują nadarzającą się okazję, są gotowi zająć się wszystkim – mogą nawet od czasu do czasu mieć jakieś legalne zatrudnienie, chociaż wielu odczuwa wstyd do pracy. Jakkolwiek prawie każdy złodziej jest specjalistą od wszystkiego, są i tacy, którzy specjalizują się w pewnych typach zbrodni.

Włamywacze specjalizują się we władowaniu do domów i ograbianiu ich, głównie w nocy. Analizując nieznaczne nawet wskazówki, potrafią stwierdzić, w którym domu nie ma mieszkańców; są też sprawni w radzeniu sobie z zamkami, alarmami i innymi środkami zabezpieczeń.

Skrawkarz jest zwykłym oszustem, który zarabia na życie, okrawając monety. Pieniądze w Starym Świecie są nieregularnego kształtu, a ich wartość zależy od ilości metalu, który zawierają. Stempel wybijany przez władzę na obu stronach monety jest gwarancją jej wagi, a w konsekwencji i wartości. Podrabiając monety wykorzystuje ten fakt, lekko przycinając lub opilowując monetę. Postępując tak z dziesięcioma–dwudziestoma monetami skrawkarz uzyskuje wystarczającą ilość metalu, aby zrobić nową monetę. Jedną z najtrudniejszych sztuczek jest takie przecięcie monety od jednej krawędzi do drugiej, by otrzymać dwie, które można wcisnąć nieostrożnym.

Malwersanci są dobrze wyszkolonymi Łotrami, pracującymi dla siebie lub dla jakiejś organizacji, w najróżniejsze sposoby zdobywającymi pieniądze. Starają się zająć pozycję budzące zaufanie, a następnie wspomagają siebie pieniędzmi swych klientów.

Kieszonkowcy to wyspecjalizowani złodzieje, zajmujący się kradzieżmi kosztowności z kieszeni i sakiewek. Kieszonkowcy są stałym przekleństwem miast, a w dni targowe, gdy panuje tłok, można znaleźć wielu

pojedynczych osobników czy nawet całe gangi, działające wśród tłumu. Najlepsza jest oczywiście gotówka. Najpopularniejsza technika kradzieży to obcinanie sakiewki małym nożem lub brzytwą. Klejnoty mają wysoką wartość, ale za to trudno je czasami ukraść bez zwrócenia na siebie uwagi; poza tym są łatwe do odnalezienia – co czyni je trudnymi do zbycia bez pomocy godnego zaufania pasera, który prawdopodobnie okradnie złodzieja bardziej niż ten przed momentem prawdziwego właściciela.

Profesje wyjściowe

Wszyscy, rozpoczynający przygodę bohaterowie, którzy wylosowali na starcie profesję złodzieja, są zwykłymi złodziejami. Dopiero później, po skompletowaniu swojej podstawowej profesji, mogą wybrać jakąś złodziejską specjalność lub, tak jak zwykle, nową profesję łotrowską albo wylosować jedną z profesji Rangera, Wojownika czy Uczonego. Dodatkowe profesje wyjściowe są podane poniżej:

Zwykły złodziej	Ochroniarz Szarlatan Banita Reketer
Włamywacz	Ochroniarz Paser
Skrawkarz	Podrabiając monet Paser
Malwersant	Paser Skryba Handlarz
Kieszonkowiec	Ochroniarz Paser





Medycyna w Starym Świecie jest prymitywna i niezbyt skuteczna, a ponadto kosztowna, tak więc wielu ludzi polega raczej na tradycyjnych lekach, o których wiedza jest gro-

madzona i przekazywana poprzez stulecia. W gruncie rzeczy wielu ludzi po prostu tej „naukowej” medycynie nie ufa. Z drugiej strony, zielarze są szanowanymi członkami społeczeństwa, chociaż ich klientela nie jest tak ekskluzywna jak medyków. Zbierają oni i sprzedają zioła oraz przygotowują lekar-

•ZIELARZ•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1			+10		+10			

wa przeciw wszystkim rodzajom chorób. W rzadkich i poważnych przypadkach osobybiście doglądają pacjentów. Niektórzy nadużywają swoich umiejętności, o czym aż za dobrze wiedzą ci, którzy byli poddanni działaniu napojów miłosnych, ale sama profesja jest mocno osadzona w ludowych tradycjach i większość prostego ludu uważa, że w razie choroby zielarz jest ich jedynym przyjacielem.

Umiejętności

Język tajemny – druidzki
Leczenie chorób
Leczenie ran

Zielarstwo
Rozpoznawanie roślin
Czytanie i pisanie
Sekretny język klasyczny
Sekretny język gildii
20% szans na warzenie truciźn

Przedmioty

Moździerz i tłuczek
Torba z zauszonymi ziołami

Profesje wyścięwe

Uczeń medyka
Druid



•ŻAK•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+1	+10				+10	+10		+10

mają oni możliwość nauczania się różnych umiejętności, a przez to przejścia do zyskownych i szanowanych profesji. Jednak wielu żaków zaprzecza za szansę na rzecz rozszerzenia swej działalności towarzyskiej i rozwija mniej intelektualne zainteresowania.

Umiejętności

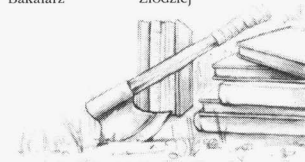
Język tajemny magiczny
Czytanie i pisanie
Sekretny język – klasyczny
25% szans na mocną głowę
20% szans na historię
10% szans na astronomię
10% szans na kartografię
10% szans na rozpoznawanie roślin
10% szans na monetoznawstwo
10% szans na znajomość języka obcego

Przedmioty

Broń ręczna
Przybory do pisania
K3 książki odpowiednie dla każdej znanej umiejętności

Profesje wyścięwe

Rajfur
Prawnik
Bakalarz
Podlegacz
Nawigator
Złodziej



Wielu żaków otrzymuje wykształcenie na uniwersytetach Starego Świata. Dzięki temu



Żebracy są wyrzutkami społeczeństwa, zesparowanymi ludźmi nie posiadającymi określonego źródła utrzymania. Ciągłą do miasteczek i miast Starego Świata jak cmy do światła, ponieważ

jedynie tam żebrania może utrzymać ich przy życiu. Żebractwo to ryzykowne zajęcie, gdyż w większości miast Starego Świata strażnicy miejscy mają wolną rękę w postępowaniu z włóczęgami – wedle woli mogą ich bić, piętnować czy też zakuwać w dyby. Żebrak godzi się z tym ryzykiem i traktuje je jako zwyczajny składnik swego zawodu. Wielu z nich zdobywa wielką wrpawę w sztuce wyłudzenia pieniędzy od przechod-

•ŻEBRAK•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
		+10		+1	+2								

niów – niektórzy odwołują się do litości, inni błogosławią albo grożą przekleństwem, by nakłonić przechodzącego obok do wrzucenia grosza do żebraczej miski.

W niektórych większych miastach żebracy zorganizowali się w półlegalne gildie, które zajmują się przydzielaniem miejsc do żebrania, neutralizowaniem zbyt gorliwych urzędników miejskich oraz usuwaniem amatorów i żebraków niezrzeszonych. W wielu wypadkach gildia żebracza współpracuje z gildią złodziejską, dostarczając jej informacji albo obserwatorów.

Umiejętności

Żebractwo
Sekretny język złodziei
Sekretny język gildii
Cichy chód w mieście
25% szans na mocną głowę

Przedmioty

Miska żebracza
Ciężki kij
Nędzne odzienie
Butelka kiepskiej gorzałki

Profesje wyścięwe

Ochroniarz
Reketer
Szczurołap



•ZEGLARZ•



Wielu ludzi żyje z pracy na morzu: rybacy, kupcy, a nawet niektórzy królowie, ale najbardziej z morzem związani są rzecz jasna

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10	+1						

żeglarze. Jednak ich życie, czy to na pokładzie statku kupieckiego, czy na pokładzie wojennego okrętu, jest trudne i często brutalne. W rezultacie żeglarze zachowują się głośno i zuchwale, lubią się przechwalać, wrzeszczeć i śpiewać, a także wszczynać bójki, co często przeskadza innym ludziom. Nadużywają tanich alkoholi, więc każdy bohater z tą profesją ma 5% szans, że jest alkoholikiem. Jako doświadczony wilki morskie, żeglarze świetnie walczą na lądzie i morzu, a nagle wybuchające bijatki na pokładzie czy na nabrzeżu zdarzają się nadszyczyć często.

Umiejętności

Uniki	Wiosłowanie
Żeglowanie	Pływanie

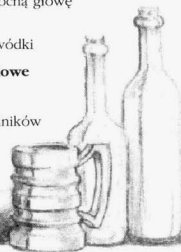
Wspinaczka
Silny cios
Bijatyka
Znajomość języka obcego
75% szans na mocną głowę

Przedmioty

Butelka podłej wódki

Profesje wyjściowe

Kapitan
Pilot
Handlarz niewolników
Przewoźnik
Gawędziarz



•ŻOŁNIERZ•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+10	+1		+10				

decydującym czynnikiem, od którego zależy przetrwanie każdego królestwa podczas długotrwałego konfliktu. Z chwilą uzyskania niezależności wielu rezygnuje z trudnego życia w armii i zwraca się ku życiu poszukiwacza przygód w nadziei uzyskania większych korzyści.

Umiejętności

Rozbrajanie	Sekretny język – bitewny
Uniki	Bijatyka
Silny cios	
50% szans na opiekę nad zwierzętami	
25% szans na jeździectwo	

Przedmioty

Koszulka kolcza
Tarcza
Łuk lub kusza wraz z amunicją

Profesje wyjściowe

Handlarz niewolników
Kapitan najemników
Saper (tylko krasnoludy)
Łowca nagród
Bombardier
Oprych
Balistik



•ŻOŁNIERZ OKRĘTOWY•

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1		+2	+10	+1				+10		

wiście trudne i niebezpieczne. Wielu kapitanów po zwycięskiej walce rzuca schwytanych wrogich żołnierzy okrętowych na żer rekinom, chociaż często też próbuje ich przekupić, by wstąpił do nich na służbę.

Umiejętności

Mocna głowa	25% szans na pływanie
Uniki	Silny cios
Wiosłowanie	Sekretny język bitewny
Ogłoszenie	Rozbrajanie

Przedmioty

Łuk lub kusza z amunicją
Hak i 10 metrów liny
Koszulka kolcza
Tarcza

Profesje wyjściowe

Oprych
Łowca nagród
Balistyk
Kapitan najemników
Kapitan
Handlarz niewolników



W Starym Świecie stale siły wojskowe można ujrzyć dosyć rzadko, gdyż większość państw polega na swej milicji i szlachcie, wspomaganych w razie potrzeby najemnikami. Jednakże podczas dłuższych wojen wszystkie kraje rozwijają i zatrudniają zawodowe siły militarne. Pozycja społeczna żołnierzy jest nieco wyższa, niż wynikałoby to z ich rzeczywistych zasług, gdyż to właśnie ich umiejętności na polu bitwy, mimo iż podległe dowództwu oficerów i panów, są

oddziały werbowników, wzbudzające strach w portowych miastach Starego Świata. Pechowcy, którzy zostali zwerbowani siłą, mogą wykupić się ze służby w marynarce, ale – znacznie częściej – nie mając pieniędzy na wykup, zmuszeni są stawić czoła twardej i niebezpiecznej, trwającej pięć lat służbie na okręcie wojennym. Ta część pracy żołnierzy okrętowych sprawiła, iż stali się grupą otoczoną powszechną bojaźnią i niechęcią, nawet jeśli poza tym ich zadania są rzeczy-



Żołnierze okrętowi to wojownicy, którzy utrzymują się z walki na morzu. Żeglując na statkach cywilnych lub wojskowych okrętach, zapewniają im ochronę przed piratami. Na okrętach tworzą czasami

oddziały werbowników, wzbudzające strach w portowych miastach Starego Świata. Pechowcy, którzy zostali zwerbowani siłą, mogą wykupić się ze służby w marynarce, ale – znacznie częściej – nie mając pieniędzy na wykup, zmuszeni są stawić czoła twardej i niebezpiecznej, trwającej pięć lat służbie na okręcie wojennym. Ta część pracy żołnierzy okrętowych sprawiła, iż stali się grupą otoczoną powszechną bojaźnią i niechęcią, nawet jeśli poza tym ich zadania są rzeczy-



•UMIĘTNOŚCI•

Ta część opisuje szczegółowo dużą liczbę przydatnych umiejętności, które są dostępne prowadzonym przez graczy bohaterom. Dobry gracz będzie używać tych umiejętności kilkakrotnie w ciągu przygody, dostrzegając sytuacje, w których uzdolnienia bohatera mogą odegrać poważną rolę. Mistrz Gry nie powinien ulegać graczom i dawać im pewnej przewagi tylko dlatego, że utrzymują, iż umiejętności posiadane przez ich bohaterów są kluczowe – każdy przypadek powinien zostać osądzony niezależnie, a gracze winni czerpać korzyści wyłącznie wtedy, gdy powiązanie umiejętności z zamierzoną akcją nie budzi wątpliwości. Podczas planowania przygód Mistrz Gry powinien w pierwszej kolejności dać graczom szansę na wykorzystanie swych umiejętności, dotyczy to szczególnie tych umiejętności, których okazja zastosowania w normalnej grze pojawia się rzadziej.

•JAK UŻYWAĆ UMIĘTNOŚCI?•

Sposób wykorzystywania umiejętności powinien być oczywisty. Gdy bohater chce wykonać jakieś działanie, np. powozić zaprzęgiem, jeździć konno albo ukraść monetę ze stołu – MG powinien wiedzieć lub zapytać o to, czy bohater posiada odpowiednią umiejętność. Jeżeli tak, MG może powołać się na opis określonej umiejętności i, patrząc realistycznie, zdecydować się na konkretną zdolność da się zastosować w tej sytuacji oraz jakie będą tego konsekwencje. Wiele akcji uda się na pewno. Z powyższego przykładu powinno być jasne, że jeżeli bohater chce prowadzić wóz i posiada umiejętność *powożenia*, wówczas oczywiście da sobie radę bez żadnych trudności. W innych przypadkach umiejętności ułatwiają sukces w operacjach, których może próbować każdy – takich jak kradzież monet. Istotne jest tutaj to, na ile bohater jest dobry w kradzieży monet, umiejętność zwiększa tylko jego szanse. Sytuacje taką rozwiązuje się przez wykonanie testów. Zasady ich przeprowadzania podane są w rozdziale **Mistrz Gry**.

Korzystając z opisu umiejętności MG może powiedzieć, jaki będzie przebieg akcji, jeśli bohater nie posiada określonej zdolności. Jeśli bohater nie posiada umiejętności *powożenia*, a mimo to będzie próbował to zrobić, MG może mieć pewność, że będzie to działanie nieudane. W innych okolicznościach może to nie być takie oczywiste – wówczas MG musi skorzystać ze swego zdrowego rozsądku, logicznego i sprawiedliwego myślenia, a także swej wyobraźni.

•LISTA UMIĘTNOŚCI•

1	Akrobatyka	29	Gawędziarstwo
2	Aktorstwo	30	Geniusz arytmetyczny
3	Astronomia	31	Gotowanie
4	Bardzo silny	32	Górnictwo
5	Bardzo szybki	33	Heraldyka
6	Bardzo wytrzymały	34	Hipnoza
7	Bijatyka	35	Historia
8	Błaznowanie	36	Inżynieria
9	Błyskotliwość	37	Jeździectwo
10	Brzuchomówstwo	38	Język tajemny
11	Bystry wzrok	39	Jubilerstwo
12	Celne strzelanie	40	Kamieniarstwo
13	Celny cios	41	Kartografia
14	Charakteryzacja	42	Komediantstwo
15	Chemia	43	Kowalstwo
16	Chiromancja	44	Krasomówstwo
17	Chirurgia	45	Krawiectwo
18	Cichy chód w mieście	46	Kryptografia
19	Cichy chód na wsi	47	Leczenie chorób
20	Człowiek-guma	48	Leczenie ran
21	Czuły słuch	49	Łowiectwo
22	Czytanie z warg	50	Medytacja
23	Czytanie/pisanie	51	Metalurgia
24	Defraudacja	52	Mimika
25	Doliniarstwo	53	Mocna głowa
26	Etykieta	54	Monetoznawstwo
27	Farmacja	55	Muzykalność
28	Gadanina	56	Naśladownictwo

57	Obureczność
58	Odporność na choroby
59	Odporność na trucizny
60	Ogłuszenie
61	Opanowanie runów
62	Opieka nad zwierzętami
63	Otwieranie zamków
64	Piwowarstwo
65	Pływanie
66	Polykanie ognia
67	Posłuch u zwierząt
68	Powozenie
69	Prakow
70	Przekupstwo
71	Rozbrajanie
72	Rozpoznawanie magicznych przedmiotów
73	Rozpoznawanie ożywieńców
74	Rozpoznawanie roślin
75	Rozpoznawanie runów
76	Różdżkarstwo
77	Rybactwo
78	Rzucanie czarów
79	Sekretne znaki
80	Sekretny język
81	Silacz
82	Silny cios
83	Specjalna broń
84	Stolarstwo
85	Szacowanie
86	Szalency atak
87	Szczęcie
88	Szkutnictwo
89	Szorsty zmysł
90	Szuka
91	Szulerstwo
92	Szybki refleks
93	Szyderstwo
94	Śledzenie
95	Śpiew
96	Taniec
97	Targowanie się
98	Teologia
99	Torturowanie
100	Tresura
101	Tropienie
102	Tworzenie magicznych pergaminów
103	Tworzenie magicznych przedmiotów
104	Ucieczka
105	Ukrywanie się w mieście
106	Ukrywanie się na wsi
107	Uniki
108	Urok osobisty
109	Uwodzenie
110	Uzdolnienia językowe
111	Warzenie trucizn
112	Widzenie w ciemnościach
113	Wiedza o demonach
114	Wiedza o magicznych pergaminach
115	Wiedza o rzekach
116	Wiosłowanie
117	Woltyżerka
118	Wrożenie
119	Wspinaczka
120	Wyzucie kierunku
121	Wyzucie magicznego alarmu
122	Wykrywanie istot magicznych
123	Wykrywanie magii
124	Wykrywanie pułapek
125	Wytwarzanie eliksirów
126	Wyzwalanie się z więzów
127	Zapasy
128	Zastawianie pułapek
129	Zielarstwo
130	Znajomość języka obcego
131	Zwinne palce
132	Zębractwo
133	Żeglownanie
134	Zonglerka

•JAK BOHATER ZDOBYWA UMIEJĘTNOŚCI•

Podczas procesu tworzenia nowi bohaterowie otrzymują kilka umiejętności. Są to: umiejętności obowiązkowe dla danej rasy, umiejętności początkowe, losowane na Tabeli Umiejętności danej Klasy Zawodowej, a wymienione w opisie podstawowej profesji.

Wszystkie one odzwierciedlają zdolności, które bohater zdobył przed rozpoczęciem kariery poszukiwacza przygód. Gdy bohater będzie zmieniał kolejne profesje, tym samym będzie miał możliwości, przez wydanie punktów doświadczenia, zdobywania nowych umiejętności. Twój Mistrz Gry wyjaśni ci to, o ile powstaną jakieś wątpliwości.

•LOSOWANIE UMIEJĘTNOŚCI•

Załączoną tabelę stosuje się wtedy, gdy potrzebne jest losowe wybieranie umiejętności:

Rzuć dwukrotnie K12. Odejmij 1 od pierwszego rzutu i pomnóż rezultat przez 12. Potem dodaj rezultat drugiego rzutu. Da ci to liczbę od 1 do 144. Jeżeli rezultat będzie większy niż 134, rzuć jeszcze raz. Załączona tabela ułatwia te obliczenia.

Drugi rzut – K12

Pierwszy
rzut
K12

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
3	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
4	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
5	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
6	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
7	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
8	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
9	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108
10	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
11	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132
12	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144

Liczba otrzymana przez rzut dwiema kostkami jest numerem umiejętności z alfabetycznej listy podanej wyżej. Jeśli tworzysz bohatera niezależnego, możesz dowolnie powtarzać lub ignorować rezultaty rzutu kostkami, jeśli wyniki się powtórzą lub wylosowana umiejętność nie pasuje do bohatera niezależnego. Umiejętności mogą być określane w sposób losowy wyłącznie dla bohaterów niezależnych – nigdy dla bohaterów, prowadzonych przez graczy.

•OPISY UMIEJĘTNOŚCI•

Akrobatyka – Bohaterowie z tą umiejętnością są wspaniale wytrenowanymi sportowcami, zdolnymi do zadziwiających wyczynów podczas spadania, skakania itp. Bohaterom z tą umiejętnością powinno się dodać 2 metry do długości każdego *skoku* i modyfikator +2 do wyniku rzutu kostkami przy określaniu obrażeń wskutek *zeskoków* i *upadków*. Dodatkowo bohaterowie ci mogą się *wspiąć* bez wszędzie (oprócz pionowych ścian) bez potrzeby wykonywania testu *ryzyka* (zob. **Zeskok, upadek, skok i wspinalczka**).

Chociaż osoby, posiadające tę umiejętność potrafią bez ryzyka wykonać salto w tył, przewrócić się stanie na rękach, nie mogą jednak dokonywać akrobacji i jednocześnie walczyć ani też wykonywać jakichkolwiek innych działań, wymagających delikatnych operacji, takich jak otwieranie zamków. Bohaterowie z tą umiejętnością mogą szukać zatrudnienia jako cyrkowcy z modyfikatorem +10% do testów *zatrudnienia* lub też mogą *improwilizować* z modyfikatorem +10% do testu.

Aktorstwo – Osoby posiadające tę umiejętność potrafią udawać innych ludzi oraz występować przed publicznością. Mogą *oszukiwać* i *plotkować* z modyfikatorem +15% do testu. Aktorzy mają także przygotowany szeroki repertuar przemów, które potrafią wyrecytować bez chwili wahania, co pozwala im dodać +10% do wszystkich testów *improwilizacji*.

Astronomia – Ta umiejętność pozwala poznać niebo i cykle obrotów ciał niebieskich. Bohaterowie umieją rozpoznawać gwiazdozbiory, planety i inne obiekty, takie jak komety, itp. Po udanym teście Inteligencji bohater z wystarczającą dokładnością może prowadzić nawigację według gwiazd oraz przepowiadać pewne zjawiska astronomiczne, np. zaćmienia albo deszcze meteorów.

Bardzo silny – *Bardzo silni* bohaterowie powinni zmodyfikować swoją Siłę o +1.

Bardzo szybki – Osoby posiadające tę umiejętność są dobrymi i szybkimi biegaczami oraz mają bardzo lekki chód. Ich Szybkość zmodyfikowana jest o +1.

Bardzo wytrzymały – Bohaterowie *bardzo wytrzymały* modyfikują swoją Wytrzymałość o +1.

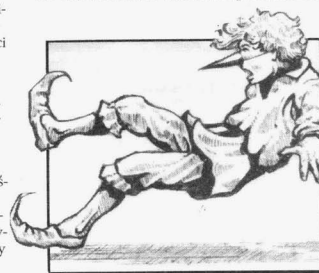
Bijatyka – Bohaterowie doświadczeni w ulicznych bijatykach umieją bronić się lub atakować, korzystając nie tylko ze swych pięści i stóp, lecz także z ubrania, garści piachu albo czegośkolwiek, co wezmą do ręki.

Ta umiejętność neutralizuje umiemy modyfikator -20% do trafienia, jak również umiemy modyfikator -2 do zadawanych obrażeń za walkę bez broni (zobacz rozdział **Walka**).

Błaznowanie – Bohaterowie z tą umiejętnością pracowali jako kłowni, zwykle w wędrownych trupach cyrkowych albo też podróżowali z zespołami aktorów czy grajków. Kłowni doskonale operują humorem słownym czy sytuacyjnym. Nawet trupy, specjalizujące się

w dramatach i tragediach zatrudniają błaznów, aby zabawiali publiczność podczas przerw, choćby po to, by zadowolić pijaną lub głupią część publiczności. Kłowni mogą *skakać* i *upadać* z modyfikatorem +1 do rzutu na obrażenia (zob. **Zeskok, upadek, skok i wspinalczka**). Mają także pewne umiejętności aktorskie, co daje im modyfikator +10% przy teście *oszustwa*. Jeśli potrzeba, umieją śmiesznie przemawiać – co daje postaci modyfikator +10% do wszystkich testów *improwilizacji*.

Błyskotliwość – Ta umiejętność cechuje osoby będące mistrzami szybkich i celnych odpowiedzi, zawsze gotowych, by zadziwić i oszołomić innych za pomocą zawiłych i pokrętnych komentarzy. Umiejętność ta pozwala bohaterowi, oczywiście jeśli tego chce, być osobą czarującą i daje modyfikator +10% do testów *oszustwa* i *plotkowania*.



Brzuchomówstwo – Brzuchomówcy uczą się mówić bez poruszania ustami. Jeśli bohater znajdzie się pod wnikliwą obserwacją, MG może wykonać test jego Siły Woli, by stwierdzić, czy widać ruchy ust.

Bystry wzrok – Osobnicy z wyjątkowo dobrym wzrokiem mogą zobaczyć przedmioty oddalone półtora raza dalej, niż jest to możliwe dla innych. Zdolność ta nie ma wpływu na zasięg *widzenia w ciemnościach*, lecz dotyczy odległości, na jaką można patrzeć w świetle pochodni, latarni itp. (patrz *Światło i ciemność*).

Celne strzelanie – Bohaterowie, posiadający tę zdolność są z natury strzelcami wyborowymi i mają modyfikator +10% do wszelkich testów Umiejętności Strzeleckich. Bohaterowie z umiejętnością *specjalnej broni* dla broni strzeleckiej otrzymują dodatkni modyfikator +20% do tej broni.

Celny cios – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność zadając przeciwnikowi cios krytyczny mogą zmodyfikować numer miejsca trafienia o 10%. Może to być zmiana zarówno na plus jak i na minus, co pozwala graczowi na trafienie w wybrane części ciała przeciwnika. Przykładowo, numer trafienia 82 (prawa noga) według życzenia gracza może być zmodyfikowany na 72 (ciało) czy też na 92 (lewa noga).

Charakteryzacja – Bohaterowie o takiej umiejętności są wyszkoleni w przygotowywaniu i wykorzystywaniu przebrania. Mogą być one bardzo wymyślne albo całkiem proste. MG, decydując czy przebranie jest skuteczne, czy też nie, powinien rozważyć ile wysiłku włożono w jego przygotowanie. Przebrany bohater może niezauważenie przejść pomiędzy nie spodziewającymi się niczego ludźmi, albo bez problemu przebrać pobożne badanie, jeżeli wykona udany test Ogłady. Dokładniejsza kontrola zawsze odkryje przebranie, chociaż bohater może próbować uniknąć takiego badania przez udane *oszustwo*. I tym razem MG powinien wziąć pod uwagę rodzaj kłamstwa. Zdanie takie jak: „Nie przeszkudzi mi nie zbyt brutalnie, kochani... Jestem troszkę delikatny, gdyż zostałem dotknięty grzliną Starego Króla” – zwykle powinno sprawić właściwe wrażenie...

Chemia – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność orientują się w podstawach chemii, chociaż ich wiedza często przyjmuje mistyczną lub magiczną formę.

Jako chemicy, posiadają zdolność rozpoznawania różnych typów rud metali, naturalnie występujących składników chemicznych oraz gotowych chemikaliów. Wiedzą także, gdzie szukać tego typu substancji (np. siarkę można wydobyć z kraterów wulkanicznych itp.). Chemicy wiedzą też, jak oddzielać i rafinować chemikalia z rozmaitych składników lub minerałów. Mogą wyizolować jakiś składnik z całości, aby produkować żelazo, miedź, srebro itp.

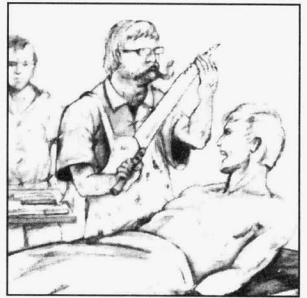
Dokładne kierowanie graczami, prowadzącymi bohaterów z tą umiejętnością pozostawiamy MG. Graczom powinno się pozwolić wyprodukować pewne rzeczy, ale trzeba ich

powstrzymać przed próbowaniem czegoś nieodpowiedniego lub zbyt skomplikowanego. Produkcja TNT jest z pewnością niedozwolona! Proch strzelniczy i różne łatwopalne mikstury powinny być dozwolone. Proch składa się z mieszaniny siarki, salety i węgla drzewnego, zaś większość „greckich ogni” – mieszanin z czasów starożytnych – zawierało ropę naftową i zwykłe siarkę oraz inne oleje i substancje smolowe. Powinny zostać wykonane test Inteligencji, do którego dojdą rozmaite modyfikatory odzwierciedlające złożoność zadania; ich wysokość pozostawiamy uznaniu Mistrzów Gry. Poważne pomyłki powinny być kosztowne, trudne do naprawienia i bolesne.

Chirmancja – Bohaterowie o takiej umiejętności posiadli zdolność czytania z dłoni, być może od wędrowców lub od podróżujących trup cyrkowych. *Chirmancja* jest używana głównie w celach rozrywkowych i zarazem pozwala bohaterowi zarobić niewielkie sumy pieniędzy, porównywalne z zarobkami ulicznych muzyków. Bohaterowie z tą umiejętnością posiadają dodatkni modyfikator +10% do testów *improvizacji*.

Z *rzeczy*, mających znaczenie bardziej praktyczne – bohater z umiejętnością *chirmancji* może zdobyć jakieś wiadomości o innych bohaterach. Mistrz Gry określa, czego bohater może się dowiedzieć, wykonując na przykład test Inteligencji, aby sprawdzić dokładność poznanych wiadomości. Powinno się je przedstawić w sposób zawaolowany, w odpowiednich dawkach wydzielając użyteczne wiadomości. Powinny one dotyczyć osobowości, zamiarów bądź też szczegółów rodzinnych.

Chirurgia – Chirurgzy posiadają wiedzę medyczną, potrzebną do leczenia ciężko rannych. Oczywiście, żeby zmniejszyć ryzyko infekcji, poważne zabiegi powinny być wykonywane w dobrze wyposażonym gabinecie i w spokoju, a nie w warunkach polowych. Gdy chirurg zamierza operować bez odpowiedniego wyposażenia bądź



w złych warunkach, MG może zastosować takie modyfikatory, jakie wyjdą mu się odpowiednie w konkretnych okolicznościach. Na przykład, jeśli bohater próbuje opatrzyć obciętą kończynę w zawilgoconej, mrocznej, podziemnej jaskini, gdy dookoła toczy się walka, szanse na sukces powinny być zredukowane do około 5 lub 10%.

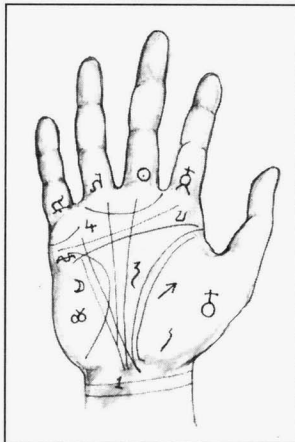
Chirurg może wykonywać sześć typów zabiegów:

Leczenie ciężkich ran: wykonując udany test Inteligencji chirurg może przywrócić 1K3 punktów Żywności ciężko rannym, którzy są odtąd traktowani jako lekko ranni. Procedura ta trwa 1 turę gry.

Zatamowanie krwawienia: przez wykonanie testu Inteligencji chirurg może ochronić *rannego krytycznie* bohatera przed utratą dalszych punktów Żywności. Jest to jedyny zabieg, jaki może być wykonany „w warunkach polowych” bez modyfikatorów ujemnych. Trwa on jedną rundę walki i może być powtarzany tak długo, jak długo pacjent żyje. Prosimy zwrócić uwagę, że o ile ranny bohater nie zostanie poddany zabiegowi *leczenia poważnych obrażeń* (patrz dalej) to on lub ona dość szybko umrze.

Leczenie poważnych obrażeń: przez wykonanie udanego testu Inteligencji chirurg może zapobiec śmierci bohatera, któremu udało się wcześniej powstrzymać upływ krwi (patrz *Walka – Rany i rekonwalescencja*). Operacja zabiera 2 godziny. Chirurg musi wykonać test Inteligencji. Jeśli będzie on udany, pacjent zaśnie na 24 godziny, przez którą to czas powraca do zdrowia. Przyjmuje się, że jego Żywność wynosi 1 i jest lekko ranny. Jeśli test się nie uda – pacjent umiera.

Nastawianie kończyn: chirurg musi wykonać udany test Inteligencji z modyfikatorem +10%. Po operacji Żywność pacjenta wynosi 1 punkt, a on sam uważany jest za lekko rannego. Kończyna pozostaje obandażowana i niezdolna do użytku przez następną K4+1 tygodni. Operacja zajmuje



2 godziny i może być powtórzona, jeśli jest to niezbędne, ale z modyfikatorem -10% za każdą poprzednią nieudaną próbę. Jeśli udana operacja nie zostanie przeprowadzona w ciągu 1 tygodnia od zranienia, kończy się staję się nieweladna na zawsze.

Opatrywanie kikutow: nie ma możliwości, by chirurg przyszył odcięty kończyny. Ofiara musi najpierw być opatrzona, aby zapobiec dalszej utracie punktów Żywotności (patrz *zatrzymanie krwiawienia*), potem rana musi zostać wypalona 1x. Chirurg musi wykonać udany test Inteligencji, by uratować życie pacjenta, chociaż powraca on do stanu lekkiego zranienia (z 1 punktem Żywotności) dopiero po K6+6 dniach. Jeżeli test się nie uda, pacjent umiera.

Dogładanie rannego: Bohaterowie posiadający umiejętność *chirurgii*, którzy dogładają zranionej postaci przynajmniej przez pół godziny dziennie, trzykrotnie skracają czas rekonwalescencji, jednak pod warunkiem, że wykonują udany test Inteligencji. Porażka oznacza, że powrót do zdrowia będzie dwukrotnie szybszy niż normalnie. Na przykład postać lekko ranna, skutecznie dogładana przez chirurga, może odzyskać w ciągu dnia odpoczynku liczbę punktów Żywotności równą trzykrotnej swojej Wytrzymałości.

Cichy chód w mieście – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność mogą poruszać się po terenach miejskich prawie bezszelestnie. Podstawowa szansa testu *słuchania* wykonywanego przeciwko takiej postaci jest modyfikowana o -10%. Dotyczy to wszystkich działań, opisanych w tabeli *słuchania*, włącznie z otwieraniem drzwi, przeskakiwaniem, rozmawianiem itp.

Środowisko miejskie tworzą wszystkie zabudowane tereny. Umiejętność ta też zastosowanie wewnątrz jakichkolwiek budynków, nawet jeżeli znajdują się one w środowisku wiejskim: budynki gospodarskie są dobrym przykładem takich budowli. Według uznania MG można też ową umiejętność dodatkowo stosować w pewnych sytuacjach w podziemiach, szczególnie w komnatach i korytarzach pochodzenia sztucznego.

Cichy chód na wsi – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność mogą poruszać się prawie bezszelestnie w terenie wiejskim. Szansa podstawowa testu *słuchania* wykonywanego przeciwko takiemu bohaterowi jest modyfikowana o -10%, a więc, na przykład, poruszanie się w ośrożnym tempie jest normalnie słyszalne z odległości 4 metrów na 30%. Przy użyciu tej umiejętności szansa usłyszenia dźwięku wynosi jedynie 20%.

Za otoczenie wiejskie uważa się zasadniczo wszystkie tereny niezabudowane: tereny rolnicze, lasy, brzozy rzek, pola, parki i ogrody, bagna, dzungły itp. Różnica pomiędzy terenem wiejskim, a miejskim w niektórych wypadkach może być trudna

do uchwycenia, na przykład w przypadku parków miejskich. Wtedy MG powinien zdecydować, do jakiej kategorii zaliczyć konkretny obszar.

Czuły słuch – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność zostali obdarzeni przez los zdumiewająco czułym słuchem. Wykonują oni test *słuchania* z modyfikatorem +10% i mogą dodać 2 metry do normalnej odległości, z jakiej słyszy się dźwięki.

Człowiek-guma – Takie osoby zostały wyśkolone przez cyrkowców lub posiadały tę umiejętność dzięki niezwykłemu treningowi duchowemu. Pozwala im ona na kontrolowanie swojego ciała w sposób nieosiągalny dla normalnych ludzi. Mogą przemieszczać swoje kości, zniekształcać swój wygląd fizyczny na różne sposoby – czyli robić ze swym ciałem dziwne, niemiłe rzeczy.

Potrąfią wyzwoić się ze sznurów, łańcuchów i innych więzów po udanym teście Zręczności z ujemnym modyfikatorem równym *połowie* cechy Inteligencji osoby wiążącej pęta.

Osoby, posiadające tę umiejętność mogą także przecisnąć się przez niezwykle małe otwory, takie jak kraty w celi albo wąski szyb wentylacyjny. Przekórł najmniejszej dziury, przez którą bohater potrafi przejść, wynosi około 15 x 30 cm. Mimo, że wielu ludzi czuje wstręt do takich występów, człowiek-guma ma dodatni modyfikator +10% do wszystkich testów *improwizacji*.

Czytanie/pisanie – Chodzi tu o umiejętność czytania i pisania w swoim ojczystym języku. Jeśli bohater pochodzi ze Starożytności, będzie to starożytny. Jeżeli włada wieloma językami, co jest regułą dla wszystkich elfów i krasnoludów w Starym Świecie, to potrafi czytać i pisać we wszystkich znanych mu językach.

Czytanie z warg – Bohaterowie z tą umiejętnością nauczyli się tak odczytywać ruch warg, aby dowiedzieć się, co mówią inni ludzie, nie słysząc ich. Potrafią zrozumieć konwersację, pod warunkiem, że mają dobry widok na dolną połowę twarzy osoby mówiącej. Aby prawidłowo odczytać taką rozmowę, konieczny jest udany test Inteligencji; w przypadku bardzo dużej odległości i innych utrudnień MG może zastosować ujemne modyfikatory. Jeśli bohater nie zna języka używanego w rozmowie, czytanie z warg jest oczywiście niemożliwe.

Defraudacja – Defraudacja jest bardzo użyteczną umiejętnością, ponieważ pozwala zdobyć, zwałoby się znikąd, duże sumy pieniędzy.

Jeżeli bohater dostaje pracę, która związana jest z kontaktem z pieniędzmi, to może wykorzystać tę umiejętność. MG powinien wykonać test Inteligencji bohatera, aby określić czy działanie było udane. Sprytny malwersant „uzyskuje” K6 złotych koron, zawsze unika wykrycia lub, w najgorszym razie, nie jest podejrzany. W przypadku nieudanej próby zdobycie pieniędzy nie powiodło się, a oprócz tego bohater może stać się podejrzanym. Gdy próba nie udała się o 40% i więcej, bohater zostaje złapany na gorącym uczynku.

Bohater może próbować defraudacji tak często, jak tylko zechce. Jednak jeżeli defraudacja odbywa się w tym samym miejscu częściej niż raz w ciągu dnia, każda kolejna próba obciążona jest ujemnym modyfikatorem -10% przy drugiej próbie, -20% przy trzeciej itd.

Mistrz Gry powinien tak określić dokładną sumę pieniędzy, dostępnych przy każdej próbie, by pasowała ona do warunków. Bohater, okradający skarbiec państwa ma szansę uzyskać znacznie więcej niż K6 złotych koron, podczas gdy biednego sklepikarza można oszukać na K6 szylingów. Umiejętność tę da się wykorzystać tylko wtedy, gdy postać jest zatrudniona w pracy, dającej dostęp do pieniędzy.

Dolinarstwo – Ta umiejętność pozwala okradać innych ludzi. Sukces określa się za pomocą testu *kradzieży bezsonkowej*. Może zostać nabyta więcej niż raz, podobnie zresztą jak umiejętność *otwierania zamków*; otrzymuje się wtedy dodatkowy, kumulacyjny modyfikator +10% do testów za każdym razem, gdy umiejętność jest zdobywana.

Etykieta – Bohaterowie z taką umiejętnością wiedzą, jak się zachować w większości sytuacji towarzyskich. Posiadający modyfikator +10% do wszystkich standardowych testów umiejętności i cech, wykonywanych w czasie przebywania w „lepszym towarzystwie”.

Farmacja – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność, po udanym teście Inteligencji, mogą wytwarzać leki *bądź* z substancji pochodzenia naturalnego, *bądź* z rozmaitych substancji chemicznych. Te osoby, które chcą wykonywać oba rodzaje medykamentów, muszą nabyć tę umiejętność dwukrotnie. Lekarstwa, wykonane z ziół mają oczywiście właściwości ziołowe, tyle że są w formie tabletek lub płynów. Wyprodukowane specyfiki mogą działać leczniczo (patrz poniżej: *leczenie chorób*), bądź też posiadać własności trujące czy halucynogenne (patrz *Trucizny*).

Gadania – Poszukiwacze przygód, posiadający tę umiejętność mogą próbować zgadnąć kogoś, kto mówi tym samym językiem. Gadania można używać w prawie każdej sytuacji po to, aby zyskać na czasie. Zagadując wymyśla po prostu steek kompletnych bzdur, bełkotacz i mamrocąc o czymś, podczas gdy jego ofiara stoi ogłupiała, zastanawiając się, czy bohater jest szalony, struty, a może jakoś niebezpieczny. Gadania jest zawsze bezsensowna, lecz nie jest próbą *oszustwa*, a jedynie stanowi próbę zyskania



na czasie. Używający tej umiejętności **powinni** wykonać test Ogłady. Udany oznacza, że próba zagadania powiodła się na trwającej właśnie 10-sekundową rundę walki. Rzut mniejszy o co najmniej 10% od dopuszczalnej granicy wskazuje, że zagadanie powiodło się na kolejne 60 rund. Po upływie tego czasu ofiara orientuje się, o co chodzi, a to oznacza, że bohater powinien pomyśleć o ucieczce. Bohaterowie niezależni wyrwa się ze stanu zmieszania w obliczu grożącego im oczywistego niebezpieczeństwa lub też gdy czyni się przeciwko nim ostantacyjne przygotowania. Mimo to, że gadający osobnik może teoretycznie zagadnąć dowolną liczbę przeciwników, w praktyce nie jest możliwy sukces w zagadaniu więcej niż jednego wroga, w sytuacji gdy dokoła coś się dzieje – na przykład toczy się walka.

Gawędziarstwo – Jest to częściowo wrodzona umiejętność, umożliwiającą pewnym osobnikom sprawne opowiadanie zabawnych historii. Dotyczy opowiadania żartów, anegdot, opowieści religijnych bądź też czegokolwiek innego.

Snujący opowieści bohater jest, być może, w stanie zarobić trochę pieniędzy, lecz bardziej prawdopodobne, że po prostu zwróci na siebie uwagę publiczności i dostanie kilka piw. Bohaterowie posiadający tę umiejętność mają modifikator +10% do wszystkich testów *plotkowania i improwizacji*.

Geniusz arytmetyczny – Bohaterowie posiadający tę zdolność mają dar liczenia z zadziwiającą i bardzo irytującą sprawnością, praktycznie nie potrzebując na to czasu. Gdy takiej osobie zostanie przedstawiony problem matematyczny, Mistrz Gry powinien przyjąć, że bohater go rozwiązał bez względu na stopień trudności zadania. MG powinien wykonywać co tury test na Inteligencję, aż do chwili gdy sukces wskaże, że w tej turze owo zadanie zostało rozwiązane. Mistrz Gry powinien podać rozwiązanie.

Geniusze arytmetyczni mają także modyfikator +20% do wszystkich testów *oceny*, a +10% do wszystkich testów *hazardu*.

Gotowanie – Bohaterowie posiadają umiejętność kulinarną i są w stanie przygotować jedzenie w bardzo wykwintny sposób oraz osądzić jakość zarówno składników, jak i gotowego produktu. Otrzymują także modyfikator +10% do szansy odkrycia narkotyku bądź trucizny w pożywieniu. Jeżeli test będzie udany, bohater stwierdzi w pożywieniu obecność jakiejś obcej substancji, ale nie będzie w stanie jej zidentyfikować.

Górnictwo – Umiejętności górnicze zdobywane są dzięki doświadczeniu w pracy w kopalni, drażeniu szybów, tuneli czy też eksploatacji złóż. Umiejętność ta daje pewną przewagę w czasie poruszania się w świecie podziemnym. Za pomocą odpowiednich narzędzi bohater może kopać tunele, budować podpory, kryć podłogę chodnika deskami, wzmacniać konstrukcję korytarza w miejscach, gdzie ziemia jest miękka. Bohaterowie z umiejętnością *górnictwa* mogą otrzymać modyfikator +10% do testów *budowy* tuneli.



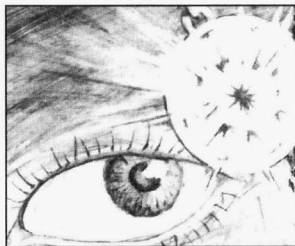
Pod ziemią bohaterowie potrafią rozpoznać większość złóż mineralów, typów skal, w których występują kamienie szlachetne; zwykle zauważa wartościowe minerały lub klejnoty tam, gdzie występuje one jako część naturalnej formacji skalnej. Mistrz Gry może przy tym wykonać test na Inteligencję bohatera.

W podziemiach bohaterowie mają także dodatkowy modyfikator +10% do normalnej szansy zauważenia sekretnych drzwi albo ukrytych korytarzy. Pod ziemią mogą wykrywać zmiany kierunku, nachylenia gruntu, temperatury i wilgotności. MG może uwzględnić te cechy, aby pomóc graczom, w razie potrzeby.

Heraldyka – Bohaterowie wyczeni odczytywania symboli heraldycznych potrafią, po wykonaniu udanego rzutu na Inteligencję, rozpoznać każde godo heraldyczne na tarczy lub innym przedmiocie, wiedząc, do kogo ono należy, a także orientując się nieco w historii i genealogii tego herbu.

Hipnoza – Tej umiejętności można się nauczyć od podróżyjących cyrkowców albo od niektórych mistyków. Aby zahipnotyzować kogoś, bohater musi skoncentrować na nim swą uwagę przynajmniej przez jedną pełną turę. W tym czasie wprowadza ofiarę w trans, być może przy użyciu wahadłka i odpowiedniego zaśpiewu. Jeżeli ofiara opiera się tym staniom, co turę należy wykonywać test na Siłę Woli, aby ustalić, czy opór był skuteczny.

Hipnotyzator może zadawać wprowadzonej w trans osobie pytania, na które musi on udzielić prawdziwych odpowiedzi. Hipnotyzator wykonuje test na Siłę Woli i niezależnie od jego wyniku może zadać jedno pytanie. Jeżeli test był udany, dodatkowo może zadać jeszcze K4 pytania.



Po udzieleniu ostatniej odpowiedzi zahipnotyzowany wychodzi z transu po K6 rundach samodzielnie lub wcześniej, jeżeli tak nakazał mu hipnotyzator.

Historia – Bohaterowie z tą umiejętnością posiadają znaczną wiedzę na temat historii miejscowej oraz niezłe pojęcie o historii w ogóle. Wiedzą o wszystkich ważnych wydarzeniach, które miały miejsce w ich rodzinnych stronach na przestrzeni ostatnich stu lat. Co dokładnie można uznać za ważne wydarzenie, pozostawiamy do uznania MG, który może poinformować graczy tylko o tym, co wyda mu się stosowne. Wykonaj test Inteligencji, aby ustalić zakres wiedzy na temat jakiegos konkretnego wydarzenia oraz jak bardzo jest ono szczegółowe.

Bohaterowie w mniejszym zakresie orientują się również w historii dalszej lub nie związanej z ich stronami.

Inżynieria – Wyszkoleni inżynierowie posiadają dogłębną wiedzę na temat zasad mechaniki i sposobów budowy różnych rzeczy. Chociaż zwykle kierują pracą innych osób, to jednak są całkowicie zdolni do wykonania większości prac samodzielnie, posiadając modyfikator +20% do testu *budowy*.

Inżynierowie są zaznajomieni z narzędziami do obróbki zarówno metalu, jak i drewna. Potrafią rysować plany oraz tłumaczyć rysunki techniczne, niezależnie od stopnia ich skomplikowania lub tajemniczości.

Jeździectwo – Wyszkoleni jeźdźcy potrafią dosiąść konia oraz jeździć na nim z każdą prędkością bez obawy, że zrobią coś niebezpiecznego i spadną. Osoby, posiadające tę umiejętność nie muszą wykonywać testu *ryzyka* podczas normalnych działań, związanych z jazdą, takich jak wsiadanie i schodzenie bez pomocy drugiej osoby, jazda w tempie szybszym niż ostrożny i tak dalej. Mogą próbować wskoczyć na galopującego konia lub z niego zeskoczyć z modyfikatorem +10% do testu *ryzyka*.

Chociaż ta umiejętność odnosi się głównie do koni i koniowatych, w pozostałych częściach świata z jej pomocą można jeździć także na innych zwierzętach.

Język tajemny – Bohaterowie potrafią mówić, czytać i pisać w jednym z tajemnych języków. Są one używane tylko do celów magicznych i nigdy nie posługiwano się nimi w normalnych rozmowach – prawdę mówiąc byłoby to niemożliwe. Wszystkie księgi, pergaminy i inne zapiski o naprawie czarodziejskiej naturze zostały napisane w jednym z tajemnych języków. Magiczna księga lub inskrypcja może być zapisana przy użyciu zwykłego języka, ale nie można się z niej nauczyć czaru, a sama w sobie nie jest magiczna; jest tylko swoistą ciekawostką. Istnieje sześć różnych języków tajemnych. Bohater zna ten, który wskazany jest w opisie profesji.

Magiczny – Jest to język, którego ludzie Starożytności zazwyczaj używają do celów magicznych. Prawie wszystkie pergaminy zapisane są w tym języku i mogą ich używać wszyscy czarodzieje i inne osoby, posiadające odpowiednie zdolności.

Stary Slann – Archaiczny język, spotykany wyłącznie na niezwykłych starych i rzadkich artefaktach oraz księgach.

Tajemny krasnoludzi – Jest znany tylko krasnoludziom magom. Widać w nim pewne podobieństwo do zwykłego języka krasnoludkiego, lecz jest daleko bardziej subtelny, a przy tym bardzo rzadki. Większość praktykujących magię krasnoludów korzysta zamiast niego z języka „magicznego”.

Tajemny elfi – Znany jedynie elfim magom. Podobnie jak tajemny język krasnoludzi, oparty jest o starożytną formę języka, używanego w chwili obecnej, lecz jest znacznie potężniejszy. Używany w ojczyźnie elfów oraz przez podróżujących elfów wysokich lub morskich. W ogóle nie jest znany elfom Starego Świata, którzy do własnych potrzeb używają „magicznego”.

Druidyczny – Język dawnych druidów, zamieszkujących Stary Świat w czasach dawno minionych, mający formę używaną przed wiekami. Jest niesłychanie rzadki, chociaż można na natknąć się w zapisach na ścianach wielu starożytnych grobowców i artefaktów Starego Świata.

Demoniczny – Jest to język, którym mówią demony, a używany bywa we wszystkich zaklęciach demonologicznych.

Jubilerstwo – Bohaterowie z tą umiejętnością, dysponując odpowiednimi narzędziami i wystarczającą ilością czasu, szlifują K6 kamieni szlachetnych dziennie, ale warty nie więcej niż 50 złotych koron. Klejnoty o wartości od 51 do 100 złotych koron wymagają dnia pracy nad każdym, zaś kamień o wartości przekraczającej 100 złotych koron trzeba szlifować K6 dni.

Dla określenia sukcesu lub porażki należy wykonać test średniej z Inteligencji i Zręczności. Jeżeli zakończy się on sukcesem, to wartość klejnotu wzrośnie o 5% za każdy punkt poniżej wartości wymaganej (tak więc złotnik z Inteligencją 50, a Zręcznością 40 rzuciąc 05 sprawi, iż wartość kamienia wzrośnie o 200%). Jeżeli bohater ponownie szlifuje już oszlifowany klejnot, wartość kamienia wzrasta o 10%. Jeżeli test jest nieudany, wartość każdego kamienia spada o połowę, a bohater jest zmuszony zacząć od początku i pracować na małych odpadkach. Duży kamień może być dzielony na mniejsze, których łączna wartość wynosi 75% wartości pierwotnej. Przerobiona lub pocięta biżuteria traci 10% swej wartości początkowej.

Kamieniarstwo – Ci, którzy mają doświadczenia związane z pracą w kamieniu, potrafią wykonywać kamienne konstrukcje, takie jak kolumny i inne części budynków, umiejscowić też wyrzeźbić niewielkie elementy dekoracyjne, jak np. fryzy czy maskarony. Znajomość pracy z narzędziami do pracy w kamieniu, znajomość technologii obróbki i rodzaje kamienia. Bohater z tą umiejętnością otrzymuje modyfikator +10% do wszystkich testów budowy podczas pracy w kamieniu.

Kartografia – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność potrafią sporządzać mapy oraz właściwie z nich korzystać. Mogą je czytać, nawet jeśli zostały narysowane w sposób niekonwencjonalny czy archaiczny, lub jeśli przedstawiono na nich obszary nieznanne. Potrafią także rozpoznawać linie wybrzeży i inne cechy geograficzne, nawet jeśli są one zniekształcone, że narysowane są też zamaskowane. Korzystając z mapy, kartografowie potrafią pewnie prowadzić grupy do celu lub w określonym kierunku.

Kartografowie doskonale zapamiętują kierunki i cechy terenu. Jest to bardzo przydatne w podziemiach, gdzie mogą odnaleźć drogę wyjścia lub też przypomnieć sobie dokąd prowadzi jakiś przejście. W celu określenia, czy działanie zakończyło się powodzeniem, należy wykonać test Inteligencji.

Komedianstwo – Komedianci pracują zwykle jako cyrkowcy opowiadając zabawne dyktetyki, anegdoty i żarty. W odróżnieniu od kłownów, wykorzystują głównie humor słowny, chociaż mogą rozwijać także talenty aktorskie i zwykle występują w towarzystwie aktorów i innych cyrkowców. Mają w swoim repertuarze zabawne opowieści, co czyni z nich bardzo interesujących rozmówców i co daje im modyfikator +10% do wszystkich testów *improvizacji*. Mają też modyfikator +15%, gdy wykonują test *plotkowania*.

Kowalstwo – Kowale umieją przetwarzać metale nieszlachetne, głównie żelazo i stal. Wypatapiają w piecu metal, korzystając ze złomu albo z przygotowanych sztabek. W normalnych okolicznościach kowal nie umie wypatapiać metalu z rudy, chociaż może tego próbować za zgodą MG. Kowale potrafią wykuwać i naprawiać użyteczne przedmioty codziennego użytku: podkowy, gwoździe, ogrodzenia, kotły itp. Mogą także wytwarzać i reperować broń czy tarcze.

Bohaterowie z umiejętnością *kowalstwo* dodają +10% do testów *budowy* związanych z pracą w metalu.

Krasownictwo – Ci bohaterowie potrafili manipulować publicznością i tłumem za pomocą oddziaływania werbalnego. Zdolność ta działa na zasadzie normalnych testów *plotkowania* lub *oszustwa*, z tym, że testy te dotykają znacznie większej ilości ludzi – maksimum powinna stanowić wartość Cech Przywódchych bohatera. MG może wykonać odpowiedni test reakcji

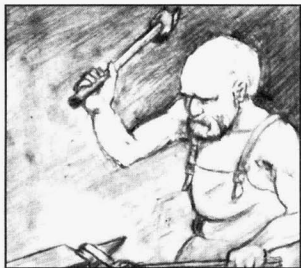
publiczności, uwzględniając modyfikatory wynikające z rodzaju próby *oszustwa* lub *plotkowania*, a także nastroju tłumy; powinienn także zdawać sobie sprawę, że po rozejściu się ludzie będą mieć czas na przemyślenie tego, o czym słyszeli i że wskutek tego mogą zacząć powiatać w prawdziwość usłyszaných wiadomości...

Krawiectwo – Bohaterowie z doświadczeniem krawieckim, zaglismistrzowskim czy chociażby pracujący jedynie w garterbach teatralnych, potrafią reperować namioty, ubrania, żagle i inne przedmioty wykonane z tkanin, pod warunkiem, że mają odpowiedni materiał. Mogą uszyć sugestywne przebranie dodające masykującym się postaciom +10% modyfikator do testu *oszustwa*.

Kryptografia – Ci, którzy posiadali tę umiejętność, zostali wyszkoleni w wymyślaniu i łamaniu kodów oraz szyfrów. Mogą wymyśleć nowy szyfr po udanym teście Inteligencji i mają +10% modyfikator do wszystkich testów Inteligencji wykonywanych w celu złamania nieznanego szyfru. MG może zastosować różne modyfikatory dla wyjątkowo łatwych lub trudnych kodów.

Leczenie chorób – Bohaterowie z tą umiejętnością mogą próbować leczyć choroby. Potrafią automatycznie rozpoznawać wszystkie pospolite choroby, oraz rzadkie, jeśli wykonają udany test Inteligencji. Gdy schorzenie zostanie rozpoznane, Mistrz Gry może powiedzieć graczowi, co trzeba zrobić w celu wyleczenia oraz jakich specjalnych środków – ziół, mikstur itd. – wymaga konkretna choroba. Przy podawaniu lekarstwa bohater musi wykonać udany test Inteligencji, z modyfikatorem równym Wytrzymałości pacjenta. Jeżeli test był udany, pacjent nie cierpi dłużej z powodu choroby i natychmiast rozpoczyna okres rekonescencji. Jeżeli test się nie udał, to leczenie nie przyniosło żadnych efektów, a kolejna próba może zostać podjęta następnego dnia. Niepowodzenie krytyczne (patrz **Testy**) powinno mieć bardzo drastyczne konsekwencje – być może może nawet śmierć pacjenta. Bohater może zapewnić *opiekę medyczną* w celu skrócenia czasu rekonescencji (zobacz **Choroby i Walka**).

Leczenie ran – Ci, którzy to umieją, mogą pielęgnować ranne osoby w dwójaki sposób. W warunkach polowych zapewniają pierwszą pomoc – opatrunki rany, tamując krwawienie i tak dalej; przynosi to naturalnie różny efekt, w zależności od tego, jak poważnie zraniony jest pacjent (patrz **Walka – Rany i Rekonescencja**). Bohater przeprowadzając badanie musi wykonać udany test Inteligencji. Jeżeli pacjent jest lekko ranny, badanie trwa 1 turę gry i przywraca K3 punktów Żywotności. Przy cięższej ranie osobie badanie nadal trwa 1 turę gry, ale przywraca tylko 1 punkt Żywotności, i od tej chwili pacjent może być uważany za lekko rannego. Proszę zwrócić uwagę, na fakt, że aż do następnego zranienia można wykonać tylko jedno badanie. Nie da się użyć tej umiejętności, aby najpierw pomóc ciężko rannemu, a po udanej obdukcji zbadać go ponownie w celu przywrócenia kolejnych punktów Żywotności,



tym razem jako lekko rannemu. Jeśli pacjent jest bardzo ciężko ranny i w każdej rundzie traci kolejne punkty Żywotności, bohater z tą umiejętnością może tylko zatrzymać krwawienie i zapobiec utracie dalszych punktów Żywotności. Pochłania to 1 rundę, a kolejne próby mogą być powtarzane tak długo, jak długo pacjent żyje. Nie odzyskuje on jednak żadnych punktów Żywotności i umrze, o ile w ciągu 24 godzin nie zostanie opatrzony przez bohatera z umiejętnością *chirurgia*.

Umiejętności tej można również użyć w celu przyspieszenia rekonwalescencji lekko rannemu pacjentowi. Bohater korzystający z tej umiejętności musi wykonać test Inteligencji z modyfikatorem +20% i wtedy – pod warunkiem, że poświęci na doglądanie rannego co najmniej pół godziny dziennie – ranny będzie co dzień odzyskiwał liczbę punktów Żywotności równą swej Wytrzymałości. Nawet gdy test był nieudany, pacjent otrzymuje dziennie liczbę punktów Żywotności równą połowie swej Wytrzymałości.

Lowiectwo – Doświadczeni myśliwi wiedzą, gdzie szukać zwierzy i jak najlepiej z nią postępować. Mistrz Gry musi zdecydować, jakie konkretne zwierze można znaleźć w danym miejscu i może o tym poinformować gracza.

Test Inteligencji daje Mistrzowi Gry wskazówki co do rodzaju napotkanej zwierzyny. Test nieudany wskazuje, że nie napotkano na żadne zwierzę, a udane wykonanie testu pozwala na zlokalizowanie jakiegoś zwierzęcia. Ilość i rodzaj zwierząt oraz fakt, czy to na nie połował myśliwy, powinien być uzależniony od stopnia, w jakim test się powiódł. Zależnie od sytuacji test może być wykonywany raz dziennie, częściej albo rzadziej.

Medytacja – Tę umiejętność wykorzystują bohaterowie z magicznymi zdolnościami, potrafiliaby wydobyć ukryte rezerwy umysłowej sił życiowych w celu odbudowania swojej mocy.

Gracz powinien określić, jak wiele *punktów magii* jego bohater chce odzyskać (nie może przekroczyć swojego *poziomu* mocy), po czym rzuci K6 za każdy punkt. Dodane do siebie rezultaty wskazują długość czasu w turach Gry (minutach), jaką bohater musi medytować. Gdy medytacja zostanie zakończona, odzyskuje on *punkty magii* w takiej ilości, jaką wcześniej gracz ustalił.

Medytacja to stan podobny do transu, podczas którego bohaterowie nie dostrzegają swego otoczenia, a nawet nie mogą się poruszyć; jeśli wlewy zostaną zaatakowani, traktowani są jak *nieruchomy cel* (patrz rozdział **Walka**).

Metallurgia – Z tą umiejętnością bohaterowie mogą rozpoznawać rudy ważniejszych metali (przede wszystkim żelaza, miedzi, cyny, ołowiu i srebra) i, o ile mają właściwe wyposażenie, wytopić z nich metal. Potrafią też obliczyć właściwe proporcje metali potrzebnych do produkcji stopów różnej jakości, takich jak miękka stal, brąz o wysokiej i niskiej zawartości miedzi, różne stopy cyny czy elektrom. Proszę zwrócić uwagę, że umiejętność ta

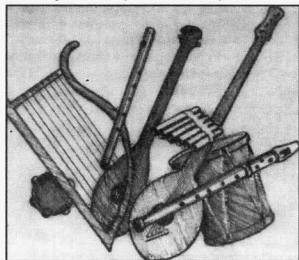
nie umożliwia pracy nad przygotowanym w ten sposób metalem – do tego potrzebna jest umiejętność *kowalstwo*.

Mimika – Bohaterowie z tą umiejętnością potrafiliaby przedstawiać sytuację i opowieści jedynie za pomocą ruchu, bez żadnych dźwięków czy innych środków wyrazu. Mogą szukać pracy jako cyrkowcy z modyfikatorem +10% do testu *zatrudnienia* oraz *improwizacji* z modyfikatorem +10%. Swą umiejętność mogą wykorzystać więcej w celu zlikwidowania bariery językowej, MG powinien rozsądnie zdecydować, o ile powiodła się taka próba i jak wiele z przedstawionej mimicznej treści zostało zrozumiane. Jednak najczęściej, aby stwierdzić, czy próba się powiodła, powinien wystarczyć test Inteligencji.

Mocna głowa – U bohaterów z tą umiejętnością rozwinęła się niezwykła odporność na alkohol. Mogą wypić dużo mocnych trunków bez znaczącego efektu. Potrafią „przepełnić” inne osoby tak, że te inne osoby znajdują się pod stołem. Ich cechy po piątym zmniejszane są jedynie o połowę normalnej redukcji występującej po spożyciu alkoholu (patrz **Trucizny**), ale ich testy na Siłę Woli wykonywane w celu przezwyciężenia ochoty na kolejny kieliszek wykonywane są z modyfikatorem –10%.

Monetoznawstwo – Bohaterowie posiadający tę umiejętność znają wszystkie typy monet z całego świata; być może pracowali kiedyś jako kupcy albo mieli z pieniędzmi jakieś inne bliskie kontakty. Znają wszelkie monety będące w powszechnym użyciu, a także wiedzą, skąd pochodzą, jak się nazywają, jakie zawierają metale oraz jaka jest ich wartość. Potrafią także wykryć, które z monet najczęściej mają wagę niższą niż standardowa. W Starym Świecie istnieje wiele różnych rodzajów monet, bitych przez lata w różnych państwach, pojedynczych miastach albo gildiach kupieckich. Niektóre z monet są bardziej od innych popularne, ale wartość wszystkich zależy od tego, jak wiele w monecie zawarto złota lub srebra. Bohaterowie z tą umiejętnością umieją od razu rozpoznać monetę, która jest podróbą lub obciętą, a także, po pomyślnym przejściu testu na Inteligencję, zawsze rozpoznają pochodzenie niezwykłych, obcych lub starożytnych monet.

Gdy bohater natknął się na niezwykłą monetę, Mistrz Gry może wykonać test Inteligencji postaci, aby określić, czy moneta została rozpoznana i jak dużo o niej wiadomo.



W taki sposób bohaterowie mogą wpadnąć na trop skarbur lub dowiedzieć się o obecności w konkretnym miejscu jakichś egzotycznych kupców.

Muzykalność – Bohaterowie o tej umiejętności mogą grać na różnych instrumentach. Generalnie istnieją trzy ich rodzaje – struno-we, dęte lub perkusyjne. Zwykle muzyce potrafiliaby posługiwać się jednym typem instrumentu, ale ci, którzy nabyli tę umiejętność po raz drugi lub trzeci, mogą rozszerzyć zakres swych umiejętności i grać na kilku instrumentach.

Gracze mogą wybrać dla wyszalonego muzycze bohatera konkretny instrument, np.: mandolina, lutnia albo flet, przy czym trzeba zauważyć, że niektóre profesje narzucają z samej swej natury pewne instrumenty, wtedy wybór ten jest ograniczony. Tak czy owak bohaterowie potrafiliaby impro-wizować na innych instrumentach tego samego typu. Mają oni modyfikator +10% do testów *zatrudnienia* jako cyrkowcy i do wszystkich testów *improwizacji*.

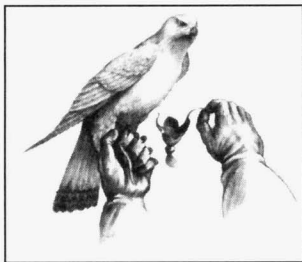
Naśladownictwo – Parodysty mają talent do naśladowania głosów i akcentów, mogą odtwarzać je prawie bezbłędnie. Ta umiejętność często, dla wzmocnienia efektu, jest łączona z *aktorstwem*, *charakterystyką* lub *brzuchomówstwem*. Konkretny rezultat zależy od Mistrza Gry, który powinien brać pod uwagę konkretne okoliczności, ale w większości wypadków wartość modyfikatora do testów *oszustwa* powinna wynosić przynajmniej 10%. Parodysta otrzymuje także modyfikator +10% do testów *improwizacji*.

Oburęczność – Bohaterowie mogą używać obu rąk z jednakową sprawnością, nie uwzględniając ujemnych modyfikatorów za trzymanie broni w złej ręce. Otrzymują także, z uwagi na swą zwinność, modyfikator +10% do wszystkich testów *zryka* opartych na Zr.

Odporność na choroby – Osoby z tą umiejętnością doświadczyły kiedyś długiego kontaktu z rozmaitymi chorobami, wskutek czego rozwinęły w sobie niezwykle wysoką na nie odporność. Otrzymują modyfikator +10% do wszystkich testów *choroby*.

Odporność na trucizny – Bohaterowie odporni na trucizny tak przywykli do zajmowania się toksynami, że rozwinęli w sobie niezwykle wysoką na nie odporność. Otrzymują modyfikator +10% do wszystkich testów *zatrucia*. Dodatkowo są całkowicie odporni na trzy określone rodzaje trucizn albo zwierzęcych jadów. Mogą one zostać wybrane przez gracza, chociaż wtedy musi on powiedzieć, w jaki sposób jego bohater uodpornił się na te konkretne trucizny. Na przykład trudno, by obywatel Starego Świata był odporny na trucizny Słannów, chyba że przeżywał w Lustrii.

Ogłuszenie – Bohater z tą umiejętnością dostaje modyfikator +20% do swej szansy ogłuszenia przeciwnika i może próbować tego dokonać bez zwykłego modyfikatora –20% do Walki Wręcz (patrz rozdział **Walka – Ogłuszenie**). Szansa ogłuszenia jest równa zmodyfikowanemu rzutowi zadanych obrażeń (K6+S-Wt–pancerz głowy) pomno-



zione przez 5). Proszę zauważyć, że umiejętność ta jest najsukceszniejsza wobec celu *nieruchomego*, ponieważ tutaj jest on trafiający automatycznie, a zmodyfikowane obrażenia są podwajane.

Opanowanie runów – Ta umiejętność czyni z bohatera bardzo doświadczonych czarodziejów, w pełni zdolnych do zapisywania, a również używania magicznych runów. Dokładniejsze informacje w jednym z planowanych dodatków pod nazwą **Królestwa magii**.

Opieka nad zwierzętami – Ci bohaterowie przywykli do opiekowania się zwierzętami domowymi, pociągowymi i wierzchowymi. Zdają sobie sprawę z warunków koniecznych do utrzymania tych zwierząt w dobrym stanie zdrowia, a zatem z rodzajów pożywienia i sposobów ich pielęgnacji. Toteż prawdopodobnie zauważa oznaki rozwijającej się zwierzęcej choroby albo przejawy ich niewygody. Zwykle umiejętność ta odnosi się do koni, innych koniowatych i bydła.

Otwieranie zamków – Bohaterowie mogą otwierać zamki, o ile wykonają udany test *otwierania zamków*. Ta umiejętność może zostać nabyta więcej niż raz, zwiększa w ten sposób szanse powodzenia takiej operacji – za każdorazowe nabycie umiejętności należy dać bohaterowi modyfikator +10%.

Pływanie – Ci, którzy umieją pływać, robią to z prędkością równą 2/3 swojej Szybkości w *tempie ostrożnym* oraz otrzymują modyfikator +20% do wszystkich testów *ryzyka* wykonywanych podczas pływania.

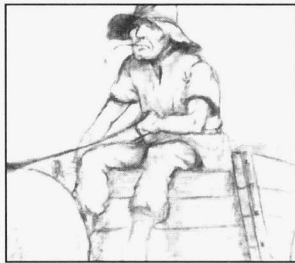
Piwowarstwo – Bohaterowie z umiejętnością *piwowarstwa* umieją warzyć piwo i pędzić wino, znają też zasady procesu fermentacji.

Mogą osądzić jakość składników i produktu końcowego, określić czas fermentacji w danym środowisku oraz stwierdzić, czy konkretny war jest gotowy. Mają też +10% modyfikator do swej szansy zauważenia trucizny lub narkotyku w winie czy piwie (patrz **Podawanie trucizn**). Jeżeli test będzie udany – zostanie wykryta obecność obcej substancji, ale nie jej rodzaj.

Połykanie ognia – Bohaterowie z tą umiejętnością pracowali jako połykacze ognia w cyrkach lub w wędrownych trupach cyrkowych. Potrafią zgasić pochodnię w ustach, żonglować płonącymi przedmiotami, a nawet zionąć ogniem. Tak przywykli do ognia, że związane z nim uszkodzenia powodują utratę jednego punktu Żywotności mniej niż normalnie. Bohater potrafi także rozpałać ogień w wielu niesprzyjających warunkach.

Połykanie ognia mogą nim zionąć, używając specjalnego, łatwowapnego preparatu bazującego na alkoholu, który sami produkują ze zwykłego spirytusu. Miksturę zwykle przechowuje się w małych fiolkach. Można ją pić bez poważnych, długotrwałych efektów chorobowych, choć większość bohaterów po jej wypiciu będzie chora przez kilka dni. Za każdym razem, gdy połykacz chce zionąć ogniem, musi nabrać w usta łyk tego dziwnego trunku. Zajmuje to 1 turę. Ogień można skierować na pojedynczy cel, zarówno w walce strzeleckiej, jak i w walce wręcz, a jego maksymalny zasięg wynosi 2 metry. Trafienie odbiera K4 punktów Żywotności z Siłą 3, plus K4 dodatkowe punkty z Siłą 3 w przypadku celów latwopalnych.

Posłuch u zwierząt – Bohaterowie wyjątkowo dobrze porozumiewają się ze zwierzętami i z jakichś powodów obdarzeni są ich zaufaniem. Zwierzęta domowe z Inteligencją równą 10 lub więcej dostają się pod ich wpływ, znalazłszy się w odległości 12 metrów. Przejawia się to machaniem ogonem, miauczeniem czy mručeniem lub też zachowywaniem się w jakiś inny, przyjazny sposób. Zwierzęta ruszą w kierunku bohatera, jeżeli nie zatrzymają ich smycze, pęta, ogrodzenia lub coś podobnego. Proste komendy słowne można wydawać wszystkim zwierzętom z Inteligencją 5 lub więcej, dopóki pozostają one w zasięgu 12 metrów. Aby określić, czy osiągnięto sukces należy wykonać test Siły Woli zwierzęcia. Rozkazy muszą być bardzo proste, takie jak np.: „choć za mną”, „stój”, „odejść” i temu po-



dobne. Bohaterowie mają także szansę wpłynąć na zwierzęta zachowujące się nieprzyjaźnie lub atakujące. W takiej sytuacji zwierzęta mogą posłuchać prostego rozkazu „odejść”, ale nie okażą żadnych oznak ufności czy przywiązania.

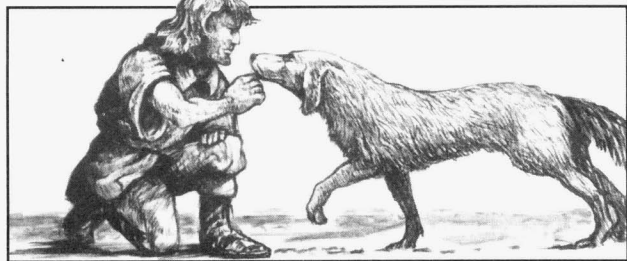
MG może ubarwić grę i zdecydować, że zauroczone zwierzęta stała się podążają za bohaterem, pojawiają się niespodziewanie i w ogóle uprzykrzają mu życie.

Powozenie – Bohaterowie z tą umiejętnością mają doświadczenie w powożeniu furmanki albo wozem. Bohaterowie potrafią doskonale kierować każdym rodzajem wozu, powozu lub nawet rydwanem, tak dobrze kontrolując zaprzęg, iż nie ma potrzeby wykonywania testu *ryzyka*. Nie zwracając też na siebie niepotrzebne uwagi ani nie powodują wypadków. Więcej informacji na temat rozmaitych środków transportu znajduje się w rozdziale **Ruch**.

Prawo – Ta umiejętność odzwierciedla zdolność bohaterów do posługiwania się systemami prawnymi. Posiadający ją poszukiwacz przygód przeszedł urzędnicze szkolenie albo ma za sobą jakieś doświadczenie prawnicze. W każdym miejscu, gdzie obowiązuje jakiś system prawny, gracz może przywołać tę umiejętność, próbując np. uniknąć więzienia czy zapłacenia kary. Powodzenie ustala się za pomocą testu Inteligencji.

Przekupstwo – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność osiągnęli mistrzostwo w sztuce kupowania przychylności. Wiedzą kogo można przekupić, co i w jakich stopniach zaferować. Posiadający modyfikator +20% do testów *przekupstwa* (patrz **Testy standardowe** – zauważ, że pieniądze nie są jedyną rzeczą, której można używać do przekupywania).

Rozbrajanie – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność mogą próbować rozbroić przeciwnika, zamiast zadawać mu obrażenia. Gracz powinien oświadczyć, że próbuje wykonać taką akcję, wykonać rzut trafienia, a następnie jeszcze jeden rzut trafienia. Jeśli oba rzuty były udane, przeciwnik został rozbrojony. W innym wypadku nie się dzieje. Jeśli broni została wytracona z dłoni przeciwnika, upadnie w losowo wybranym kierunku w odległości 2K6 metrów. Ta umiejętność nie może być stosowana wobec istot, które atakują pazurami, ogonem lub w inny, sposób bez broni.





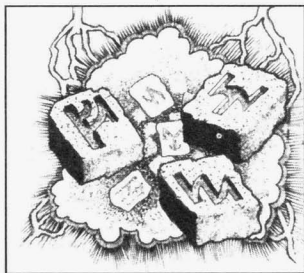
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów

– Bohater, posiadający tę umiejętność może stwierdzić czy dany przedmiot jest magiczny, czy nie – w ten sam sposób jak to ma miejsce przy *wykrzywaniu magii*. Zdolność nie bazuje na umiejętnościach magicznych, a jest po prostu wynikiem wiedzy i doświadczenia.

Jeżeli bohaterowie natknęli się na magiczny przedmiot nieznanego im wcześniej typu, mogą użyć tej umiejętności, by się czegoś o nim dowiedzieć. Mistrz Gry powinien w takim wypadku wykonać test Inteligencji. Jego powodzenie oznacza, że bohater przypomniał sobie coś, co kiedyś przeczytał lub usłyszał, a co może być potencjalnie przydatne przy rozpoznaniu tego przedmiotu.

Rozpoznawanie ożywieńców – Wiele ożywieńców bądź istot eterycznych przypomina ludzkie czy inne stałe formy, które sugerują, że są to normalne, żyjące istoty. Bohaterowie, posiadający tę umiejętność są jednak w stanie zobaczyć je takimi, jakimi one są naprawdę. Od Mistrza Gry zależy, czy trzeba przeprowadzać test Inteligencji, aby rozróżnić dwie podobnie wyglądające istoty eteryczne bądź dwóch podobnych ożywieńców. Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w *Bestiariuszu*.

Rozpoznawanie roślin – Bohaterowie, mający tę umiejętność potrafią rozpoznawać pospolite rośliny i dostrzec niezwykle ich gatunki. Chociaż brakuje im dokładnej wiedzy ze zielarskiej, mogą rozpoznawać poszczególne rodzaje ziół oraz posiadają ogólną wiedzę na temat ich stosowania. Mistrz Gry powinien wykonać test Inteligencji bohatera, aby określić, czy potrafi on odnaleźć konkretny gatunek rośliny.



Rozpoznawanie runów – Wszyscy wiedzą, że runy istnieją i większość społeczeństwa przyjmuje do wiadomości ich działanie. Jednak znaczna część nie potrafi powiedzieć, jaka jest różnica między prawdziwymi runami, a innymi piktograficznymi znakami albo fałszywymi runami, nie nasyconymi magią. Bohater z tą umiejętnością potrafi to zrobić i może zidentyfikować różne rodzaje runów.

Różdżkarstwo – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność będą zdolni – pod warunkiem, że wykonają udany test Inteligencji – do wykrycia podziemnych źródeł wody. Mistrz Gry powinien określić prawdopodobieństwo wystąpienia wody na konkretnym obszarze. W rejonach pustynnych posiadanie tej umiejętności może umożliwić bohaterowi przeżycie w trudnych, chociaż nie w ekstremalnych, warunkach.

Rybackość – Dla wielu ludzi rybactwo nie jest sportem, a koniecznością. Ryby stanowią dla nich główną część pożywienia. Bohaterowie, mający tę umiejętność całkiem nieźle radzą sobie z wędką i siecią. Jeśli posiadają odpowiedni sprzęt, mogą złowić ryby w każdej wodzie, ale Mistrz Gry musi zdecydować, jak wiele czasu zabierze złapanie potrzebnej ilości – powinno to się zmieniać w zależności od miejsca i dnia. Warto przyjąć, że trzeba czekać K4 godzin, aby złapać ilość ryb wystarczającą do wyżywienia jednej osoby przez jeden dzień.

Rybaczy wiedzą, gdzie znaleźć określone ryby i w jakich warunkach żyją konkretne gatunki. Ilość złowionych ryb tudzież prawdopodobieństwo ich złapania zależy od uznania Mistrza Gry; na przykład łowienie ryb w zimie powinno być trudne lub nawet niemożliwe.

Rzucanie czarów – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność mogą rzucać czary odpowiednio dla ich profesji i poziomu mistrzostwa. Po szczegóły zajrzyj do sekcji *Magia*.

Sekretne znaki – Sekretne znaki są powiązane ze szczególnymi profesjami, np. kłusownika lub drwala. Symbole są piktogramami lub abstrakcyjnymi rysunkami, oznaczającymi jakiś przedmiot lub myśl. Nie tworzą one języka jako takiego. Napisany znak odpowiada w przybliżeniu kilku słowom języka polskiego, tak jak na przykład „Niebezpieczeństwo, tu gobliny” lub „Nie ma tu gajowego”. Na raz można zapisać dwa znaki lub więcej, ale nie mogą one być powiązane ze sobą gramatycznie.

Sekretny język – Istnieje pięć podstawowych sekretnych języków, używanych w Starym Świecie. Bohater z tą umiejętnością potrafi mówić jednym z nich:

Bitewny: niektórzy wojownicy potrafią mówić sekretnym językiem bitewnym – uproszczoną, skrótową i niezrozumiałą dla innych odmianą starożytnego. Używa się go do wydawania poleceń w czasie walki. Język bitewny pozwala na porozumiewanie się dwa razy szybciej niż w normalnej mowie;



Rangerów: Rangerzy umieją mówić sekretną mową, starym, tradycyjnym językiem lasów, przekazywanym z ojca na syna, a od czasu do czasu innym wybranym osobom;

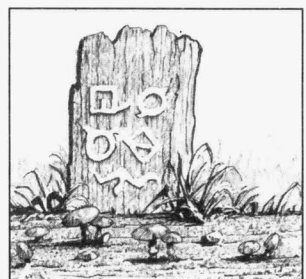
Złodziei: większość łotrów potrafi mówić sekretnym językiem złodziei. Jego niezwykłość polega na tym, że opiera się on tylko na modulacji głosu oraz gestach. Można się nim posługiwać, mówiąc jednocześnie w innym języku. Tak więc bohater może powiedzieć „Dzień dobry panu” i równocześnie drapać się w głowę czy dłużyć w nosie, przekazując w ten sposób komuś, kto potrafi zrozumieć język złodziei, informację „Bądź o piątej w stałym miejscu”;

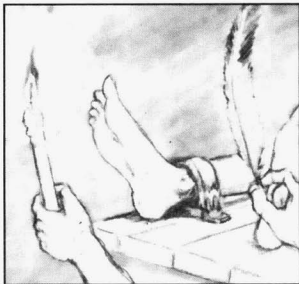
Klasykcy: wielu Uczonych mówi klasycznym starożytnym, językiem martwym, zbliżonym do naszej łaciny czy greki. Jest on używany do zapisywania wielu tekstów akademickich i religijnych;

Gildii: jest to sekretny i potężny język, przekazywany wyłącznie członkom ludzkich gildii. Niemal w ogóle się go nie używa, jedynym wyjątkiem są najbardziej tajne i potężne rytuały gildii. Język – który różni się w zależności od bractwa – nigdy nie zostanie wyjawiony osobie, nie będącej członkiem danego stowarzyszenia.

Silny cios – Bohaterowie z tą umiejętnością modyfikują obrażenia, spowodowane przez udane trafienie o +1 (patrz rozdział *Walka*).

Silacz – Moczarze to osoby, pracujące w cyrkach albo jako wędrowni zabawiacze. Rozwijają swoje ciało dzięki dietcie, składającej się z surowego mięsa, jaj i innych potraw, które normalnego osobnika przyprowadziłyby o poważną chorobę. Dieta daje im modyfikatory +1 do Siły i +K4 punkty Żywności. Silacze mają też dodatkowy modyfikator +10% do testów *zatrudnienia*, gdy szukają





pracy jako cyrkowcy. Z powodu swej raczej niezwykłej diety, moczarze mają dość wysokie wydatki, związane z jedzeniem, tak wiec na pozwyienie wydają o 50% więcej niż każda inna osoba (patrz **Poradnik konsumenta** w rozdziale **Przewodnik po świecie**). Jeżeli nie będą w stanie odzyskać się w odpowiedni sposób przez więcej niż dziesięć dni, stracą swoje modyfikatory i będą mogli je odzyskać dopiero po trzydziestodniowej, ścisłej diecie.

Specjalna broń – Broń specjalna to taka broń, którą posługiwanie się wymaga specjalnego treningu bądź wiedzy. Bohaterowie, zamierzający użyć takiej broni, a nie mający odpowiedniej umiejętności, posiadają w stosunku do niej WW i US równe 10%. Mistrz Gry może wykonać test *ryzyka*, by sprawdzić się w takiej sytuacji podczas posługiwania się bronią specjalną nie nastąpiło zranienie samego siebie. Bohater z tą umiejętnością ma tylko jedną z poniższych specjalizacji, chociaż następnie mogą zostać nabyte z chwilą, gdy zdobędzie tę umiejętność jeszcze raz.

Umiejętność	Bezpiecznie używane
Drzewcowa	bronie drzewcowe,
Dwureczna	miecze półtoraręczne, dwuręczne topory, budyżany, maczugi, młoty, kilofy i miecze, halabardy, kije i dwuręczne korbacze (jeśli bohater ma dodatkowo umiejętność <i>specjalna broń – korbacz</i>)
Korbacz	morgensterny, korbacze, bicze,
Szermiercza	szpady, rapiry,
Parująca	lewaki, hamace mieczy i puklerze,
Lanca	lance,
Siecz	siecz
Bomby	bomby – odnosi się to nie tylko do podkładania się rzućcia, ale również do przygotowywania i wyrobu,
Zapalające	bomby zapalające, koktajle Molotowa,
Lasso	lasso, bolas,
Długi luk	długie luki,
Kusza samopowtarzalna	kusze samopowtarzalne,
Kusza	kusze pistoletowe i małe
pistoletowa	pistolety sprężynowe,
Rzucana	noże do rzućcia, toporki do rzućcia,
Proca	proce, proce drzewcowe,

Dmuchawka	dmuchawki,
Artyleria	maszyny bojowe strzelające belkami lub wyrzucające kamienie,
Palna	broń prochowa,
Uliczna	rękawice, kastety, haki, garoty, szarfy służące do duszenia itp.

Jeżeli chceś zapoznać się z pełnymi opisami różnego rodzaju broni specjalnych oraz z efektami ich działania, zajrzyj do rozdziału **Walka**.

Stolarstwo – Stolarze potrafili obrabiać drzewo i budować przedmioty takie jak meble, wyposażenie domów, skrzynie, wozy i temu podobne. Znają narzędzia, służące do pracy w drewnie, odpowiednie techniki i rodzaje budulca.

Bohaterowie z tą umiejętnością posiadają modyfikator +10% do wszystkich testów *budowy*, związanych z konstrukcjami drewnianymi.

Szacowanie – Bohaterowie, posiadający tę zdolność mają wyczulone oko i potrafią z dużą dokładnością osądzić przypuszczalną wartość przedmiotu. Otrzymują modyfikator +10% do wszystkich testów *oceny*, a margines błędu jest zredukowany do 5% we wszystkich przypadkach (patrz **Testy standardowe**).

Szalęczy atak – Pewni bohaterowie są jak-by chwiejni umysłowo, często tracą nad sobą kontrolę, poddają się nieposkromionej wściekłości. Powoduje to, że działają w *furi* (patrz **Testy standardowe**).

Szczęście – Wszystko, cokolwiek zrobisz „w czepku urodzeni” bohaterowie okazuje się być dla nich korzystne. Takie osoby mogą użyć swego szczęścia w celu dodania lub odjęcia jednemu na każdym rzucie kostką k6 albo też zmodyfikowania każdego rzutu k100 o +/- 10%. Ten wynikający ze szczęścia naszego bohatera modyfikator może zostać dodany do wyniku rzutu już po rzuceniu kostką, na przykład w celu zmniejszenia niekorzystnego wyniku na właściwy.

Bohaterowie mogą używać tej umiejętności pewną określoną ilość razy w ciągu dnia. Na początku każdej doby MG rzuci w tajemnicę k6. Wynik wskazuje, ile razy w ciągu tego dnia postać będzie mogła użyć swego szczęścia. MG zna tę liczbę i powinien ją gdzieś zapisać, jednak gracz nie ma pojęcia, ile razy może liczyć na swoje szczęście, dowie się o tym, gdy go ono opuści...

Szkućnictwo – Bohaterowie z tą umiejętnością pracowali przy budowie łodzi i znają podstawowe zasady konstruowania rzecznych i morskich statków. Są obeznani z marynistską terminologią, a również z normalnie stosowanym zestawem narzędzi stolarskich i żaglomistrzowskich. Dysponując odpowiednim czasem i narzędziami potrafili wyremontować lub zbudować łódź. Tratwy i inne improwizowane pojazdy pływające mogą być budowane z szybkością 10 roboczych godzin na planowanego pasażera.

Bohaterowie dodają modyfikator +10% do testu *budowy*, gdy używają drewna albo

innych surowców, wykorzystywanych w szkućnictwie.

Szósty zmysł – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność mają naturalną zdolność wyczuwania, że są śledzeni lub obserwowani. Mistrz Gry powinien wykonać tajny rzut na Inteligencję w czasie każdej tury, kiedy jest to potrzebne. Jeśli rezultat jest pozytywny, powinien poinformować gracza, że jego bohater „czuje na plecach czyjś wzrok”, jakby był śledzony czy obserwowany.

Sztuka – Artysci mogą malować, rzeźbić albo tworzyć inne dzieła sztuki. Niektórzy są ograniczeni w tym, co mogą tworzyć przez wybór określonej profesji. Niezależnie od swych talentów, artyści mogą wytwarzać użyteczne lub nadające się do sprzedaży przedmioty (naturalnie przy uznanu Mistrza Gry!), włączając w to produkcję przekonywających kopii określonych dzieł sztuki.

Poniższa tabela może być używana przez Mistrza Gry w celu ustalenia wartości sprzedaży dzieła artysty i procentowej szansy odkrycia przez kupującego ewentualnego fałszerstwa.

Spędzony czas	Wartość sprzedaży	Procentowa szansa wykrycia fałszerstwa
1 tydzień	10K12 zk	Inteligencja kupującego
+za tydzień	+10K12 zk	+10% – maksimum 90%

Maksymalny czas malowania lub rzeźbienia przeciętnego dzieła wynosi 2 miesiące. Tworzenie większych albo doskonalszych dzieł sztuki leży w gestii MG.

Cena sprzedaży zależy od tego, jak bardzo artysta jest ceniony przez kupca. W Starym Świecie nie każdy wysoko ceni sztukę, poza tym Mistrz Gry musi dopuścić taką możliwość, że nie każdemu, kto chce kupić, będzie się podobalo akurat to konkretne dzieło... Mimo to bohater ma 10% modyfikator do wszystkich testów *improvizacji*.

Artysci są lepsi w dostrzeganiu fałszerstw niż zwykli ludzie i dlatego powinni dodawać do swej Inteligencji +15% modyfikator do testu *wykrycia*.

Szulerstwo – Bohaterowie są utalentowanymi statystykami i doświadczonymi szulerami. Wiedzą, jak sprawić, by w każdej grze szanse wygranej były po ich stronie, tak więc wszystkie testy *bazardu* wykonują z modyfikatorem równym połowie swej Inteligencji. Bohaterowie mogą też wybrać „przegranie” partii, wtedy przegrávajú automagicznie i do stwierdzenia tego faktu nie jest potrzebny żaden test.





Szybki refleks – Bohaterowie z wrodzonym szybkim refleksem lub ci, którzy osiągnęli go dzięki wieloletniej praktyce i treningowi, posiadają przewagę w walce. Takie osoby mają modyfikator +10% do swej Inteligencji.

Szyderstwo – Błazni są szkoleni w swej tradycyjnej dziedzinie – szyderczym dowcipie, sztuce aluzji, sarkazmu, sprycie, irytacji. Dlaczego takie zachowanie uważane jest za rozrywkę, pozostaje tajemnicą. Mimo to wśród szlachty posiadanie rodzinnego błazna jest symbolem wysokiego statusu społecznego.

Bohater, posiadający tę umiejętność ma +10% modyfikator do wszystkich testów *oszustwa* i *improwizacji*.

Śledzenie – Bohaterowie mogą kogoś śledzić z mniejszą szansą wykrycia. W celu uniknięcia zauważenia przez osobę, za którą podążają, mają +10% modyfikator do standardowego testu *ukrycia*.

Śpiew – Bohaterowie potrafili ładnie śpiewać, znają też dużo popularnych i oficjalnych pieśni. Pozwala im to występować przed publicznością w celach zarobkowych. Mają +10% modyfikator do testów *zatrudnienia* jeżeli szukają pracy w charakterze osób zajmujących się dostarczaniem rozrywki. Ponadto taki sam modyfikator stosuje się przy testach *improwizacji*.

Taniec – Bohaterowie z tą umiejętnością potrafili wyjątkowo dobrze tańczyć – zarówno klasycznie, jak i nowoczesnie lub na oba sposoby. Dodają modyfikator +10% do testów *zatrudnienia* lub *improwizacji*, gdy szukają pracy jako osoby dostarczające rozrywkę, czy gdy postanawiają wystąpić na ulicy.



Targowanie się – Wyszkoleni w tej umiejętności potrafili zakupić rozmaite dobra znacznie poniżej ich wartości rynkowej. Tacy bohaterowie mają +10% modyfikator do wszystkich testów *targowania*.

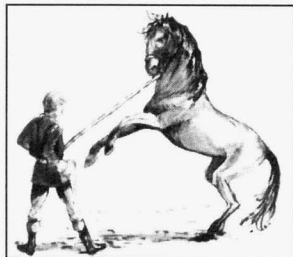
Teologia – Teolodzy posiadają praktyczną wiedzę na temat wszystkich ważniejszych systemów religijnych, kultów i symboli, a także głęboką wiedzę o doktrynach własnej wiary. Automatycznie potrafili rozpoznawać imiona i symbole większości bogów, a po udanym teście Inteligencji zidentyfikują i rozumieją krótkie wersy ze świętych ksiąg religii innej niż ich własna. Mistrz Gry może wyznaczyć modyfikatory w razie bardzo znanego lub wyjątkowo tajemniczego kultu.

Torturowanie – Bohaterowie, posiadający tę zdolność opanowali sztuki przesłuchiwania, a szczególnie tajemnego zadawania wielkiego bólu, tak aby zacheć ofiary do mówienia bez powodowania śmiertelnych obrażeń. Siła Woli ofiary jest redukowana o 10% we wszystkich testach *przesłuchania*, a sumę obrażeń spowodowanych każdorazowym przesłuchaniem zmniejsza się o połowę (patrz **Testy standardowe** – **Przesłuchanie**).

Tresura – Bohaterowie o tej umiejętności mogą z łatwością przyuczyć zwierzęta do wykonywania różnych zadań i sztuczek. Równie dobrze tresują konie, psy, sokoly lub inne udomowione zwierzęta, jak i niektóre dzikie. Mogą wytresować każde niefantastyczne zwierzę (jeżeli nie napisano inaczej w **Bestiariuszu**), o ile jego Inteligencja wynosi 6 lub więcej. Im bardziej skomplikowane zadanie, tym dłuższą wymaga tresury. Pokazano to poniżej:

- wykonanie prostej, słownej komendy wydanej w obecności bohatera – 1 tydzień;
- liczenie, balansowanie kulami, wykonywanie prostych sztuczek – 3 tygodnie;
- przynoszenie przedmiotów, wykonywanie komend, gdy w pobliżu nie ma bohatera – 10 tygodni;
- tresowanie do walki zwierząt takich jak sokół, koń bojowy albo pies obronny – 12 tygodni;

Trening musi być odpowiedni do zwierzęcia. Konia bojowego można nauczyć zachowywania się absolutnie spokojnie, nawet gdy czuje krew i znajduje się w środku wielkiego zamieszania. Sokół będzie wykonywał rozkazy „atak” i „powrót do ręki”.



Lojalność wytresowanych zwierząt nie zawsze przenosi się na nowego właściciela. Mistrz Gry powinien określić, czy taki wypadek ma miejsce. Koń bojowy prawdopodobnie zaakceptuje nowego pana, ale mniej prawdopodobne jest to w odniesieniu do psa.

Dzięki tej umiejętności bohaterowie mają +10% modyfikator do wszystkich testów zatrudnienia jako stajenni, sokolnicy itp.

Tropienie – Bohater posiada umiejętność podążania po śladach, pozostawionych przez zwierzęta i podróży. Słabo widoczny ślad może wymagać przeprowadzenia przez Mistrza Gry testu Inteligencji. Tropiciel podąża za śladem bez konieczności zwalniania swojego tempa ruchu. Badając odcisk stopy, miejsce po ognisku albo inne znaki, tropiacy umie *ocenić* dystans pomiędzy sobą, a ofiarą (wyrażony w odległości albo w czasie pościgu) z modyfikatorem +10%. Tropiciel może także dodać +10% do testu *oceny* przy określaniu liczby i, w pewnych przypadkach, rasy śledzonych postaci. Potrafi również zidentyfikować gatunki zwierząt na podstawie ich odchodów.

Tworzenie magicznych pergaminów – Bohaterowie z tą umiejętnością są bardzo doświadczonymi magami, w pełni zdolnymi do tworzenia i odczytywania magicznych pergaminów. Zobacz rozdział **Magia**, aby zapoznać się z bardziej szczegółowymi informacjami.

Tworzenie magicznych przedmiotów – Ci bohaterowie są doświadczonymi magami, w pełni zdolnymi do wytwarzania i używania magicznych przedmiotów; potrafili wytwarzać magiczne przedmioty. Dokładniejsze informacje w jednym z planowanych dodatków pod nazwą **Królestwa magii**.

Ucieczka – Bohaterowie z taką umiejętnością są zręcznymi i szybkimi biegaczami, dzięki czemu mogą dodać 50% do swej cechy Szybkości, gdy uciekają z pola walki lub od innego zagrożenia.

Ukrywanie się w mieście – Ci, którzy mają tę umiejętność, mogą prawie doskonale ukryć się w miejskim otoczeniu, korzystając np. z cieni w odrzwiach, zaułków, ścian i plotów. Testy *ukrycia* są modyfikowane o +20%, jeśli bohater stoi nieruchomo lub o +5%, jeśli ostrożnie się porusza. Otoczenie miejskie to głównie tereny zabudowane, a z umiejętności można korzystać zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz budynków.

W pewnych sytuacjach różnica pomiędzy terenem miejskim a wiejskim (np. zabudowania na farmach) może się różnić, w takich wypadkach Mistrz Gry musi zdecydować, która z umiejętności będzie bardziej odpowiednia. Omawiana umiejętność może też być wykorzystana w przygodach, rozgrywanych pod powierzchnią ziemi, jak na przykład w tunelach i komnatach sztucznego pochodzenia.

Oczywiście, aby bohater mógł się ukryć, musi mieć miejsce, w którym mógłby to zrobić. Mistrz Gry powinien poprosić gracza, aby opisał działania, wykonywane przez jego bohatera i zgodnie z opisem zmodyfikować szanse powodzenia.

Ukrywanie się na wsi – Ten, kto ma tę umiejętność, może prawie doskonale ukryć się w otoczeniu wiejskim, korzystając z osłony drzew, krzewów i poszycia. Testy *ukrycia* są modyfikowane o +20%, jeśli bohater stoi nieruchomo lub o 5% jeśli ostrożnie się porusza. Wiejskie otoczenie to głównie obszary niezabudowane: farmy, lasy, brzozy rzek, pola, parki, bagna, ogrody, dzungle, itp. Czasami różnica pomiędzy terenem miejskim a wiejskim (np. ogrody utrzymywane przy domach w mieście) może stawać się płynna, wtedy Mistrz Gry musi zdecydować, która z umiejętności będzie bardziej odpowiednia.

Oczywiście, aby bohater mógł się ukryć, musi najpierw znaleźć miejsce, w którym mógłby to uczynić. Mistrz Gry powinien poprosić gracza, aby opisał działania wykonywane przez jego bohatera i zgodnie z tym opisem zmodyfikować szanse udanego działania.

Uniki – Bohaterowie są wyszkoleni w unikaniu ciosów podczas walki wręcz; umiejętność uchyla się lub odskakuje z linii ciosu. Aby uniknąć ciosu, muszą wykonać test *Inicjatywy*. Udany oznacza, że postać uniknęła ciosu i należy zignorować wszystkie ewentualne obrażenia zadane w tym ataku. W ciągu jednej rundy walki można wykonać tylko jeden unik, a bohater może próbować uniknąć tylko takich uderzeń, które jest w stanie zobaczyć. Ataku z zaskoczenia nie może odparć. Dotyczy to także pocisków z łuku, kuszy i broni palnej.

Urok osobisty – Jest to trudna do jasnego zdefiniowania zdolność oddziaływania na innych ludzi, która, ogólnie rzecz ujmując, przyjaćielski i pomocni. Bohaterom mającym *urok osobisty* łatwo przychodzi



naklanianie innych do zrobienia prawie wszystkiego. Potrafią wykorzystywać tę umiejętność w dowolnej chwili, dzięki czemu mają modyfikator +10% do wszystkich testów, wymagających użycia *Ogłady*.

Uwodzenie – Ta umiejętność jest oparta na połączeniu wrodzonego wdzięku i atrakcyjności fizycznej. Pozwala bohaterowi na wykonywanie testów *oszustwa*, *targowania* lub *plotkowania* z przedstawicielami przeciwnej płci tej samej rasy z modyfikatorem +10%.

Uzdolnienia językowe – Bohaterowie o tej umiejętności posiadają wrodzone uzdolnienia językowe, wykraczające poza naukę i praktykę w określonym języku. Bardzo szybko uczą się języków obcych. Wystarczy jeden tydzień kontaktu z jakimkolwiek językiem, aby mogli się w nim porozumiewać. Ponadto potrafili komunikować się z istotami mówiącymi nieznanym językiem, chociaż rozmowa taka może dotyczyć tylko spraw podstawowych. Dodaje się modyfikator +10% do wszystkich testów *rozumienia języka*.

Jeżeli bohater umie czytać, jest w stanie dokonywać przekładów z nieznanych języków. Zależy to od Mistrza Gry i okoliczności, ale nie dotyczy magicznych pergaminów albo innych tekstów, napisanych w językach tajnych.

Warzenie trucizn – Ci bohaterowie to eksperci w przygotowywaniu i rozpoznawaniu rozmaitych rodzajów trucizn. W obu przypadkach wymagany jest udany test *Inteligencji*. Dysponując odpowiednimi składnikami bohater może przyrządzić jedną dawkę każdego typu trucizny w ciągu dnia, a +K6 każdego następnego dnia, pod warunkiem jednak, że nie robi nic innego. Ma modyfikator +10% do testu wykrywania trucizny w jedzeniu i w pić (patrz *Trucizny*).

Widzenie w ciemnościach – Bohaterowie mają naturalną umiejętność wyjątkowo dobrego widzenia w ciemnościach. Ciemności nie mogą być jednak zupełne: ani takie, jak na dnie głębokiej kopalni, ani w dolnych poziomach lochu. Bohater może korzystać ze swej umiejętności tylko wtedy, kiedy oświetlenie jest porównywalne ze światłem gwiazd. Zdobywający tę umiejętność bohaterowie, którzy pochodzą z rasy, mającej wrodzoną zdolność widzenia w ciemnościach będą widzieli o 2k6 metrów dalej. Dla ludzi, którzy normalnie nie posiadają takiej zdolności, wylosowana suma oczek oznacza całkowity zasięg *widzenia w ciemnościach*.

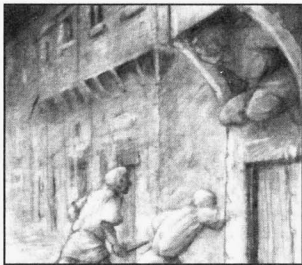
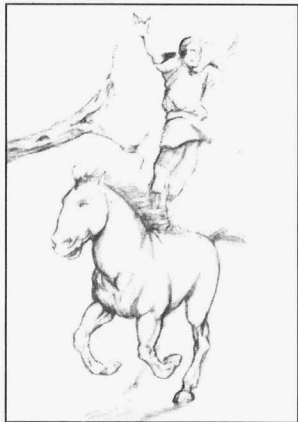
Wiedza o demonach – Bohaterowie, mający tę wiedzę po zobaczeniu demona potrafią go rozpoznać i określić z wyglądu jego ogólny typ (wielki, mały czy sługa). Są oni uwrażliwieni na zapach i aurę demonów, zawsze też mogą powiedzieć czy w odległości do 48 metrów znajduje się jakiś demon, nawet jeśli nie są w stanie zobaczyć. Nie mający tej umiejętności mogą nie wiedzieć, że istota, ku której idą, to demon, chociaż Mistrz Gry powinien mocno zasugerować, że przeciwnik jest bardzo potężny i wyjątkowo nieprzychylny.

Kiedy bohater, posiadający tę wiedzę napotka demona, będzie znał jego zdolności, słabości i nastawienie do świata. Aby określić, czy bohater posiada takie informacje na temat demona wcześniej nie napotkanego, Mistrz Gry może wykonać test jego *Inteligencji*. Jeżeli bohater zetknął się z takim typem demona wcześniej, wszystkie te szczegóły są znane automatycznie w chwili następnego spotkania.

Wiedza o magicznych pergaminach – Bohaterowie z tą umiejętnością potrafią rozpoznać magiczny pergamin, pod warunkiem, że rozumieją język tajemny. W którym pergamin został zapisany, mogą albo użyć, albo określić do jakiego należy rodzaju. Dalszych wiadomości szukaj w rozdziale *Magia*.

Wiedza o rzekach – Znajomość zasad rządzących żywiołem rzek pozwala bohaterom na rozumienie niebezpieczeństw, związanych z podróżami wodnymi. Rozpoznają oznaki niebezpiecznej wody, zbliżania się do wodospadów, bystrzy i innych groźnych miejsc. Potrafią też stwierdzić, czy woda z rzeki nadaje się do picia, czy nad rzeką żyją jakieś niebezpieczne zwierzęta oraz ogólnie czy wszystko nad rzeką jest w porządku.

Wioslowanie – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność mają duże doświadczenie w posługiwaniu się łodziami wiosłowymi. Mogą bez żadnego niebezpieczeństwa i prawidłowo używać małych wiosłowych łódek.





Woltyżerka – Tej umiejętności można nauczyć się w cyrkach, od podróźników albo od nomadów. Posiadający ją bohaterowie mogą dokonywać trudnych sztuczek jeździeckich, takich jak stawianie na koniu, stawianie na rękach w czasie jazdy, skakanie z biegnącego konia i temu podobnych.

Praktycznie rzecz biorąc, ci bohaterowie nigdy nie muszą wykonywać testu *ryzyka* dla żadnej akcji związanej z jeździectwem, z wyjątkiem sytuacji, gdy bohater chce zeskoczyć z konia, poruszającego się szybciej niż 8 metrów na rundę. W takiej sytuacji powinien wykonać test *ryzyka* z modyfikatorem +30%. Dodatkowo bohaterowie nie mają żadnych ujemnych modyfikatorów wynikających z używania podczas jazdy wierzchem broni strzeleckiej (patrz rozdział **Walka**).

Wrózenie – Tej umiejętności można użyć w celu zdobycia informacji, która w normalnych warunkach nie byłaby bohaterowi dostępna. Na przykład może on dowiedzieć się, gdzie leżą zaginione klejnoty, kiedy odłączyć się koronacja nowego monarchy lub jaki numer zwycięży w miejskiej loterii. Informacje tego rodzaju Mistrz Gry powinien przekazywać graczowi bardzo ostrożnie, a nie w formie, nadającej się do natychmiastowego wykorzystania. Najlepiej, żeby były owiane pewną tajemniczością, żeby zostało miejsce na błędne przypuszczenia i zagadkowość. Mistrz Gry może przez test Inteligencji ustalić, czy próba wrózenia była udana.

Wróżyć można na wiele sposobów – spoglądanie w kryształową kulę, rzucanie kawałków kości i temu podobne – jednak we wszystkich wypadkach wymagane jest użycie jakiegoś pomocnego we wrózeniu przedmiotu. Gracz powinien ustalić metodę,

jaką przy wrózeniu posługuje się jego bohater, a następnie konsekwentnie ją stosować. Jeżeli bohater, który umie wróżyć w jeden sposób, zdobędzie też umiejętność po raz drugi, to wtedy może opanować inny sposób przepowiadania przyszłości.

Wspinaczka – Bohaterowie z tą umiejętnością mogą wspiąć się na każdą ścianę lub inną pionową powierzchnię, przy czym nie ma znaczenia, jak bardzo jest ona zdradliwa, są jednak w tym celu zmuszeni używać wszystkich kończyn. Nie muszą wykonywać testu *ryzyka* podczas wspinania się, z wyjątkiem przypadku wchodzenia na pionowe ściany, które są szczególnie trudne lub śliskie, kiedy to test *ryzyka* może okazać się konieczny.

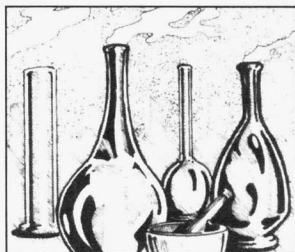
Wycucie kierunku – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność mają instynktowne wycucie kierunku. Zawsze i wszędzie będą potrafili odnaleźć północ, mogą też prowadzić nawigację w każdych okolicznościach i bez najmniejszego ryzyka zagubienia się. W szczególnie trudnych przypadkach Mistrz Gry może przeprowadzić test Inteligencji.

Wycucie magicznego alarmu – Bohaterowie zdolni są do wykrycia obiektu lub obszaru, chronionego czarem prostej magii *Magiczny alarm*. Aby wyczuć taki alarm, potrzebny jest udany test Inteligencji, a bohater musi być w odległości 2 metrów od chronionego obszaru. Zwróć uwagę, że ta umiejętność nie pozwala zneutralizować czaru.

Wykrywanie istot magicznych – Ta umiejętność dotyczy jedynie bohaterów, umiających wykorzystywać magię. Osoba, posiadająca tę umiejętność i pozostająca w całkowitym bezruchu przez całą turę gry (jedną minutę) stanie się świadoma obecności i przybliżonego kierunku występowania wszystkich innych istot, używających magii w odległości do 100 metrów. Bohater musi być absolutnie skoncentrowany: mówienie, poruszanie się, walczenie lub wykonywanie jakiejś innej czynności czyni tę umiejętność bezużyteczną.

Wykrywanie magii – Tej umiejętności posiadają jedynie osoby, posługujące się magią. Poprzez dotyk mogą stwierdzić obecność magicznej mocy w danym przedmiocie lub u danej istoty. Przy użyciu tej zdolności nie możliwe jest rozpoznanie rodzaju magii, a jedynie jej obecność.

Wykrywanie pułapek – Bohaterowie posiadający tę umiejętność mogą unikać pułapek lub jej uruchomienia. Ich szansa uniknięcia pułapki jest zwiększona o +10%. Jeżeli bohater zbada obiekt zabezpieczony pułapką, jest w stanie stwierdzić w jaki sposób można ją unieszkodliwić. MG może wykonać test *przeszukiwania*, aby ustalić czy bohater znalazł mechanizm pułapki. Następnie, po udanym teście Zręczności, można unieszkodliwić pułapkę. Nieudana próba rozbrojenia oznacza jej zadziałanie (i prawdopodobne raniecie osoby próbującej tego dokonać).



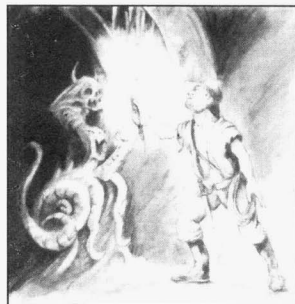
Wytwarzanie eliksirów – Bohaterowie, posiadający tę umiejętność są bardzo doświadczonymi magami, w pełni zdolnymi do wytwarzania i używania magicznych eliksirów. Po więcej szczegółów sięgnij do rozdziału **Magia**.

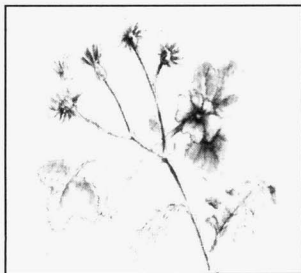
Wyzwalanie się z więzów – Bohaterowie z tą umiejętnością zostali wyszkoleni bądź to w cyrku, bądź to przez jakąś organizację religijną. Nie można ich powstrzymać w żaden sposób, wcześniej czy później uciekną z wszelkich więzów, przy czym nie ma żadnego znaczenia, czy będą to sznury, łańcuchy, czy też cokolwiek innego. Wyzwolenie się z więzów będzie udane po pomyślnym przejściu testu Zręczności, który można powtarzać co turę.

Bohaterowie z tą umiejętnością posiadają +10% modyfikator do wszystkich testów *improwizacji*.

Zapasy – Bohaterowie wiedzą, jak uprawiać zapasy w tradycyjnym, nie znającym żadnych ograniczeń stylu. Zapasy są sportem, walka powinna być przeto zakończona w odpowiednim czasie, aby nie doprowadzić do śmierci przeciwnika ani do poważnego zranienia obu zapasników. Mimo to umiejętność ta pozwala prowadzić walkę wręcz bez broni bez ponoszenia ujemnego modyfikatora -20%, stosowanego zwykle w takich przypadkach. Po udanym ataku zapasnik może zdecydować czy załad przeciwnikowi obrażenia, czy unieruchomił go chwytom (patrz rozdział **Walka bez broni**).

Bohaterowie, którzy posiadają tę umiejętność mogą uczestniczyć w turniejach zapasniczych i w publicznych pokazach.

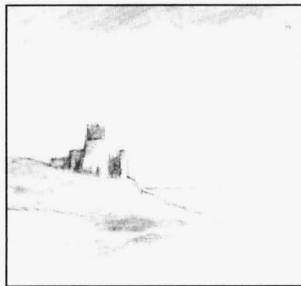
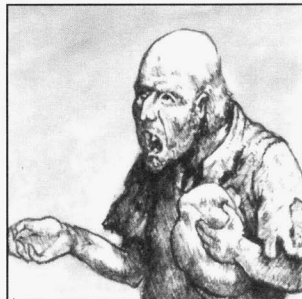




Zastawianie pułapek – Doświadczeni traperzy posiadają umiejętność zastawiania rozmaitego kształtu i działania pułapek na zwierzynę. Ich zadaniem jest schwytanie lub zwiabienie zwierzęcia. Muszą one mieć właściwą przynętę oraz powinny być odpowiednio zastawione, by dobrze działać. Traper zna najlepsze miejsca dla zastawiania sidła, wników i sieci, wie, jakiej przynęty użyć oraz jak najlepiej założyć pułapkę. Pułapka przezeń założona modyfikuje test Inicjatywy ofiary o -20% (patrz **Pułapki**). Szansa, iż w pułapki i sidła, zastawione przez trapera codziennie wpadnie jakieś małe zwierzę jest równa 50% + Inteligencja zastawiającego.

Zielarstwo – Bohaterowie mogą rozpoznawać różne rodzaje ziół. Znają ich właściwości i wiedzą, czy muszą być one zbierane w określonych porach dnia/roku lub czy muszą być spełnione jeszcze jakieś inne warunki. Mistrz Gry, po udanym teście Inteligencji, może wskazać miejsce, gdzie najłatwiej znaleźć zioła.

Znajomość dodatkowego języka – Bohaterowie z tą umiejętnością nauczyli się jakiegoś języka obcego; być może jest to rezultat jakichś ich podróży, handlu z obcokrajowcami albo jakichś kontaktów osobistych. Gracz może wybrać drugi język dla swoich bohaterów, przy czym przyjmuje się, że bohaterowie opanowali go w dość dobrym stopniu. Mistrz Gry może, w okolicznościach, w których umiejętność posługiwania się określonym językiem ma duże znaczenie (na przykład w czasie przesłuchiwań lub



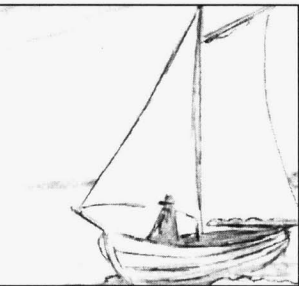
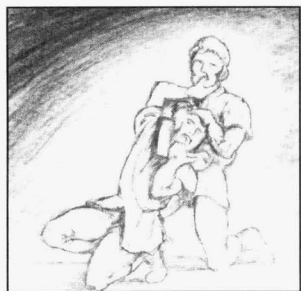
gdy można popełnić jakąś kłopotliwą pomyłkę), zażądać przeprowadzenia testu Inteligencji.

Zwinnosć – Jest to użyteczna umiejętność, pozwalająca bohaterowi na wsunięcie w sposób niepostrzeżony do kieszeni, rękawa czy też schowanie w dłoni jakiegos małego przedmiotu. Największy przedmiot, który może zostać w ten sposób ukryty, ma wielkość zaciśniętej pięści. Każdy może próbować ukryć coś w ten sposób, ale bohaterowie z tą umiejętnością mają modyfikator +15% do wszystkich testów *ukrywania w dłoni*. Przedmiot, który zamierzamy ukryć, musimy trzymać w dłoni. Na przykład tasowanie kart, przeliczanie pieniędzy czy oglądanie warzyw na straganie pozwala bohaterowi na próbę ukrycia takiego przedmiotu w dłoni (czy to będzie pojedyncza karta, moneta, czy też marchewka).

Mistrz Gry może nakazać test Zręczności dodając, o ile zachodzi taka potrzeba, odpowiednie modyfikatory.

Udany test oznacza, że przedmiot udało się schować. Test nieudany oznacza, że próba zakończyła się niepowodzeniem (ponieważ na bohatera zbyt uważnie patrzono, rzecz wyszła z jego dłoni itp.), ale przesła niezauważona. Niepowodzenie o 40 i więcej procent wskazuje, że ukrycie poszło wyjątkowo źle i bohater został przyłapany na gorącym uczynku.

Zbieractwo – Jest to umiejętność, nabywana zwykle z powodu życiowych konieczności. Posiadający ją bohater zna wszystkie typowe sztuczki zbierackie: błagalne spojrzenie,

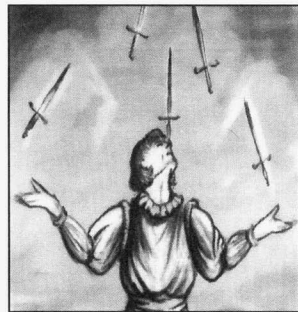


jęczenie, poniżanie się, udawanie kaleki wojennego i temu podobne. Umiejętność pozwala na zarobienie trochę grosza. Po udanym teście na średnią Siły Woli i Oglądy bohater uzyska k3 srebrne sylingi. Test powinien być robiony raz na każdą godzinę zebrań.

Sukces uzależniony jest od przebywania we właściwym czasie we właściwym miejscu. Mistrz Gry powinien modyfikować szanse wyżebrania pieniędzy w zależności od konkretnych warunków.

Zęglowanie – Doświadczeni żeglarze opanowali wszystkie żeglarskie umiejętności i używaną w żeglarskiej terminologię. Przywykli do ciężkich warunków, panujących na morzu i do odpowiedzialności, związanej z życiem w takich warunkach. Radzą sobie łatwo z wszelkim niebezpieczeństwem na małych łodziach i statkach oraz mogą pracować jako zwykli członkowie załogi na większych jednostkach.

Żonglerka – Żonglerzy są ekspertami w utrzymywaniu równowagi i w żonglowaniu różnymi przedmiotami. Potrafią także utrzymywać różne obiekty na swoim nosie, głowie itp. Umieją rzucać przedmioty z dużą dokładnością na odległość 10 metrów – w takim razie należy zmodyfikować ich US o +15%. Przy większych odległościach bohaterowie posiadają modyfikator +10% do testów US, wykonywanych w związku z użyciem broni rzucanej, aż do maksymalnego zasięgu tej broni. Mają też modyfikator +10% do wszystkich testów *improwizacji*.



IMIE	RASA	PŁEĆ	KLASA ZAWODOWA	CHARAKTER
Clem Shirestock	człowiek	mężcz.	Ranger	Neutralny

WIEK	WZROST	WAGA	WŁOŚY	OCZY	OPIS
25	178 cm	80 kg	blond	niebieskie	

OBCENA PROFESJA	PRZEBIEG KARIERY	PROFESJE WYJŚCIOWE
Przepatrywacz		Zwiadowca, rozbójnik, najemnik

CHARAKTERYSTYKA	Sz	Ww	Us	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
POCZĄTKOWA	4	28	38	3	3	6	29	1	33	30	32	25	37	32
Schemat rozwoju		+10✓	+10	+1		+2	+10				+10	+10		
AKTUALNA		38												

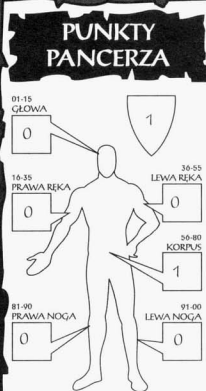
BRON RĘCZNA	I	Ww	O	P
miecz				
nóż	+10	—	-2	-20

BRON STRZELECKA	K	D	M	SE	Ład.
kusza	32	64	300	4	1 md

UMIEJĘTNOŚCI
oburęczność Zr +10 (ryzyko)
opieka nad zwierzętami
tropienie Int +10
szybki refleks J +10 (w walce)
wyczucie kierunku
jeździectwo
wspinaczka
cichy chód na wsi -10 do testów słuchu
broń specjalna - lasso

UMIEJĘTNOŚCI

ZBROJA	UMIEJSCOWIENIE	WO
koszulka kolcza	tułów	60
tarcza	całość	50



CZARY	Poz.	PM	Z	CT	SKŁADNIKI	EFEKT	PUNKTY PRZEZNACZENIA
							3
							PUNKTY MAGII
							POZIOM MOCY

EKWIPUNEK

Ubranie podróżne –
kapelusz, płaszcz
z kapturem, buty

Plecak, a w nim:
2 koce
sztucze
gamuśzek
hubka i krzesiwo

Butelka wody

Lina – 10 metrów

Siodło i uprząż

na sobie

plecy

w sumie

27

20

20

2

20

5

koń

koń

100

TEMPO RUCHU

m/
10s

m/
min

km/
h

OSTROŻNIE

8

48

2,7

NORMALNIE

16

96

5,5

BIEGNĄC

64

384

22,2

ZNANE
JĘZYKI

staroświatowy
– reikspiel

PSYCHIKA
I ZDROWIE

PUNKTY
OBŁĘDU

ŁĄCZNIE:

172

MAJĄTEK

12 złotych koron

pas

6

HISTORIA

MIEJSCE
URODZENIA

Delberz

ZAWÓD RODZICÓW

ojciec – ochroniarz,
matka – nie żyje

RODZINA

3 braci (17, 18, 23 lata)
1 siostra (19 lat)

ŁĄCZNIE:

178

POZIOM
SOCJALNY

0

RELIGIA

TOWARZYSZE
I ZWIERZĘTA

SZ

WW

US

S

Wt

ZW

I

A

Zr

CP

Int

Op

SW

Ogd

koń

8

33

0

3

3

5

30

0

—

10

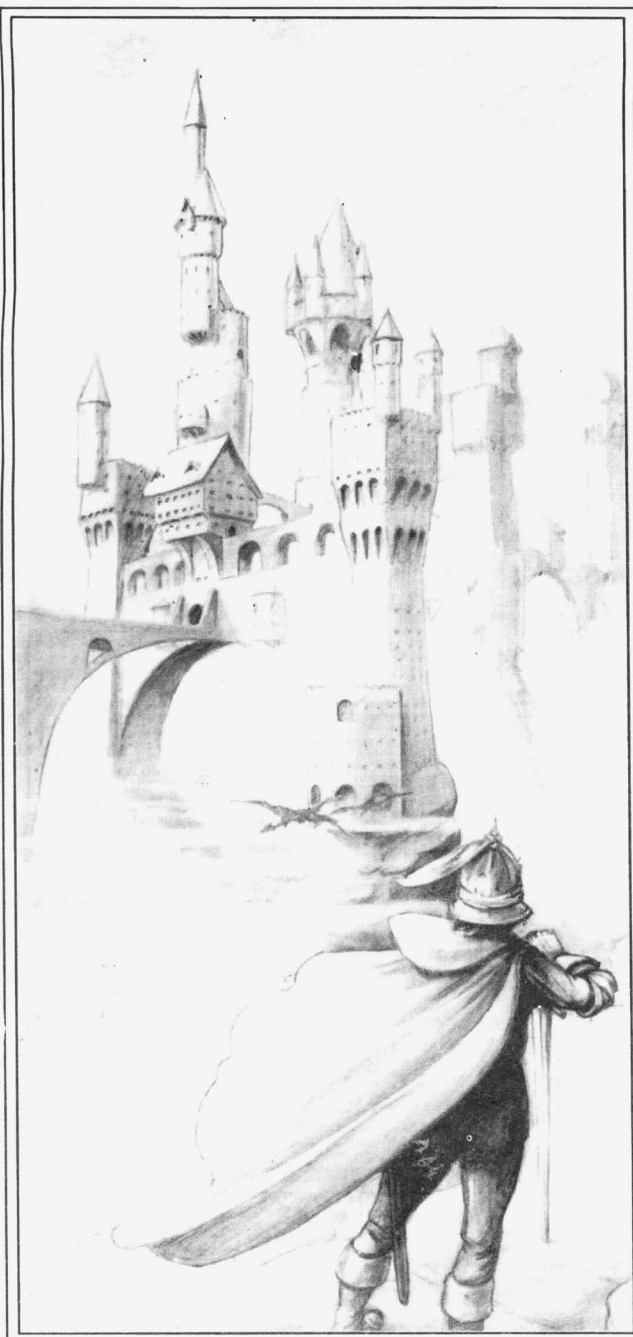
10

10

10

—

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY



MISTRZ GRY

ROZDZIAŁ

· 2 ·



CO ROBI MISTRZ GRY?

Mistrz Gry jest uszami i oczami graczy
Mistrz Gry decyduje o tym, co się zdarzy
Koski
Mistrz Gry odgrywa resztę świata
Kontrolowanie gry

TESTY

Procedura testu
podstawowego
Latwe i trudne czynności
Sukces i przegrana
Testy łączone
Testy na cechach
niepoczątkowych
Rasa i charakter
Niechęć
Nienawiść
Testy inwizycyjne
Standardowe testy

PUNKTY PRZEZNACZENIA CZAS I RUCH

Czas gry a czas realny
Czas narracyjny
i szczegółowy
Jednostki czasu
Tury gry
Rundy
Ruch
Tabele szybkości ruchu
Szybkość środków
transportu
Przeszkody
Trudny teren
Pływanie
Drużyny i grupy
Pancerz i obciążenie
Zeskok, upadek, skok,
wspinaczka
Sznurowanie i drabiny
Istoty latające

ŚWIATŁO I CIEMNOŚĆ

Pochodnie
Latarnie
Ogniska obozowe
Lampy
Świece
Widzenie w ciemnościach
Zestawienie zasięgów
widzenia

BUDYNKI

Przebijanie się przez ściany
Niszczanie budowli
Obrażenia zadawane
przez walące się budynki
Drzwi
Przytzymywanie drzwi

Przechodzenie przez drzwi

Ukryte drzwi i kłapy

PULAPKI

Uruchomienie pułapki
Male pułapki
Streszczenie wiadomości
o pułapkach
Typowe sposoby
uruchamiania pułapek
Typowe pułapki

Ogień

Głębokie łatwopalne
Podpalenie
Płonący olej
Gaszenie ognia

TRUCIZNY, CHOROBY, OBŁĘD

Trucizny
Toksyny
Narkotyki
Jady zwierzęce
Otrzymywanie trucizn
Produkowanie trucizn
Podawanie trucizn
Testy zatrucia
Efekty trucizn
Toksyny
Narkotyki
Trucizny zwierzęce
Wyjaśnienie efektów
Rekonwalescencja po
zatruciu

Choroby

Zarażenie
Pospolite choroby
Czarna plaga
Czerwona ospa
Groźna zgnilizna
Infekcja rany

Obłęd

Otrzymywanie punktów
obłędu
Skutki otrzymywania
punktów obłędu
Dolegliwości
Leczenie zaburzeń
Przytulki
Operacje
Leczenie za pomocą
narkotyków
Leczenie magiczne
i mistyczne

CHARAKTER

Praworządny
Dobry
Neutralny
Zły
Chaotyczny
Zmiana charakteru

ROZWÓJ BOHATERA I DOŚWIADCZENIE

Punkty doświadczenia
Osiągnięcie celu
Dobra gra
Tempo rozwoju
Wydawanie punktów
doświadczenia
Nabywanie rozwinięć
Kupowanie rozwinięć
Zmiany profesji
Nowe umiejętności
Nowy schemat rozwoju
Umiejętności starej
profesji
Zmiana profesji bez
skompletowania
poprzedniej
Zmiana profesji bez
wykorzystania
schematu rozwoju
Zastrzeżenia dotyczące
rasy i charakteru
Umiejętności niezależne
od profesji
Doświadczenia a czary
Kompletowanie profesji
podstawowej
Profesje przygodowe

PROFESJE ZAAWANSOWANE

Lista profesji
zaawansowanych
Alchemik
Baliastyk
Bakalarz
Bombardier
Czarodziej
Demonolog
Elementalista
Iluzjonista
Nekromanta
Demagog
Falszeryz
Handlarz niewolników
Herszt banitów
Kapitan / bosman
Kapłan
Kapłan dnuidzi
Kupiec
Łowca czarownic
Medyk
Nawigator
Odkrywcza
Oprawca
Paser
Podrabiaacz monet
Prawnik
Reketer
Rozbójnik

Rycerz najemny
Rycerz zakonny
Rzemieślnik

Saper
Szamplier
Szarlatan
Szpieg
Strzelec
Zabójca
Zabójca gigantów
Zwaddca

Zwiadowca

PROJEKTOWANIE SCENARIUSZA

Fabula
Mapa
Bohaterowie
Uzupełnianie fabuły
szczegółami
Potwory i inne istoty
Zdarzenia
Istoty wędrowne
Podział punktów
doświadczenia
Indywidualne cele
bohatera
Losowanie skarbów
Tabela skarbów
Wartość skarbów

TWORZENIE BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH

Podstawowe profesje
bohatera
Doświadczeni bohaterowie
Losowe tworzenie
bohaterów niezależnych
Rasa
Wiek i umiejętności
Klasa zawodowa
Profesja
Umiejętności i wyposażenie
Czary
Schemat rozwoju
Zaawansowanie i kilka
profesji
Losowe tworzenie grupy
Wędrownie istoty
Testy spotkań
Jakie istoty się spotyka?
Jak wiele ich jest?
Co one robią?
Podróż
Wyprawa wojenna/głód
Zasadzka
Handel
Jak one reagują?

♦ MISTRZ GRY ♦



en rozdział zawiera wszystkie informacje, których będziesz potrzebował, by pełnić rolę Mistrza Gry w **Warhammerze**. Zanim przystąpisz do prowadzenia swej pierwszej przygody, warto byś przeczytał zasady w całości. Nie musisz dokładnie pamiętać wszystkich podanych tu reguł, ale powinieneś je jako-tako znać, a przede wszystkim powinieneś orientować się, w którym miejscu tej książki się znajdują, byś mógł je szybko znaleźć, gdy okażą ci się potrzebne w grze.

Uwaga: Ponieważ zwrot **Mistrz Gry** będzie w tej sekcji użyty wiele, naprawdę bardzo wiele razy, będziemy go często skracać do **MG**. Prawdopodobnie zaoszczędzimy w ten sposób w sumie jakieś 10 stron tekstu...

♦ CO ROBI MISTRZ GRY? ♦

Zadaniem Mistrza Gry jest prowadzenie rozgrywki. Składa się na to wiele czynności, które w tym rozdziale zostaną bardziej szczegółowo wyjaśnione. Z tej książki dowiesz się, jak grać w **Warhammera**, jak stworzyć swoją własną scenę gry. Otrzymasz również gotowy scenariusz – **Kontrakt Oldenhallera**.

♦ MISTRZ GRY JEST USZAMI I OCZAMI GRACZY ♦

Bohaterowie, których stworzyli twoi gracze będą poruszać się w fantastycznym świecie, wymyślonym oraz kontrolowanym przez Ciebie i to twoim zadaniem jest opisywanie im otoczenia w najbardziej realistyczny sposób, w jaki tylko potrafisz. W toku gry będziesz przedstawiał graczom możliwości wyboru – na przykład czy ich bohaterowie mają wejść w lewą, czy w prawą odnogę korytarza; albo jakie kierunki mogą wybrać na skrzyżowaniu. Gdy bohaterowie się przemieszczą, ich otoczenie ulegnie zmianie i znów powiesz graczom o wszystkim, co widzą, słyszą, czują itp.

Gracze często będą żądać informacji, dotyczących ich otoczenia: jaki kolor ma ubranie, jak wyglądają drzwi albo jak duży jest pokój. Do Ciebie, jako MG, należy udzielanie im odpowiedzi na tego typu pytania. Niektóre szczegóły będą miały istotne znaczenie, większość stanowić będzie trywialną scenografię, będą też takie pytania, z których orientujesz się, że gracze całkowicie przegapili bardzo ważne informacje, których udzieliłeś im niecałe pięć minut wcześniej. Gdy gra się rozwija, często będziesz musiał improwizować, opisując nieistotne nawet szczegóły, by dać im informacje, których oczekują, ale dzięki temu gra będzie płynna i ciekawa. Staraj się nie kłaść większego nacisku na pewne informacje w porównaniu do innych – sterowanie przygodą w tym stylu może wydawać się prostszą drogą, lecz nie prowadzi do gry ciekawej i ekscytującej.

♦ MISTRZ GRY DECYDUJE O TYM, CO SIĘ ZDARZY ♦

Gracze samodzielnie decydują, co mają robić ich bohaterowie w danym momencie i okolicznościach. Na przykład, czy do dojścia w rękawicy spróbują przepłynąć ją wpław, czy szukają łodzi, czy też idą szukać mostu? Bohater może zrobić wszystko, czego chce gracz, ale MG musi określić skutki jego działania. Na przykład, czy

bohaterowie zaczną się topić, jeśli zechcą przebyć rzekę wpław? Jeśli będą szukać łodzi – czy je znajdą?

Do pomocy w określeniu tego, co się zdarzy MG wykorzystuje reguły gry. Gracze nie potrzebują znać tych reguł, by grać i dobrze się bawić, ty natomiast musisz opanować większość z nich. Nie próbuj zapamiętać całej książki, ale powinieneś przynajmniej wiedzieć, gdzie możesz znaleźć reguły, odpowiadające danej sytuacji. To Ty decydujesz, kiedy rzut kostkami jest niezbędny, którego testu użyć (patrz **Standardowe testy** poniżej) i jakie konkretne konsekwencje pociągnie za sobą udany, bądź nieudany test. Jednak w większości przypadków musisz polegać na własnej wyobraźni i zdrowym rozsądku; sprawdzianem dobrego Mistrza Gry nie jest to, czy może on wyrecytować wszystkie zasady od początku do końca bez zaglądania do książki, ale to, czy sytuację, które nie są dokładnie omówione w zasadach będą osądzone w sensowny i realistyczny sposób. W końcu w grze fantasty rzeczy niemożliwe zdarzają się dość często i żaden zbiór zasad, wszystko jedno jak wielkich i złożonych, nie może kusić się o opisanie każdej możliwej ewentualności.

♦ KOSTKI ♦

Zanim zaczniesz czytać dalej, upewnij się czy znasz wszystkie rodzaje kostek, używanych w tej grze. Warto, żebyś dysponował przynajmniej jedną kostką czterościnną, sześcienną, ośmiościnną, dziesięciocinną, dwunastościnną i dwudziestościnną. Więcej informacji na temat rzutów kośćmi możesz znaleźć w **Podręczniku Gracza**.

♦ MISTRZ GRY TWORZY MAKIETY ♦

Przygody dzieją się w wyobraźni Mistrza Gry i graczy, ale dobrym pomysłem jest wykorzystywanie modeli postaci i makiet dla przedstawienia pewnych sytuacji. „Makieta” nie musi być czymś bardziej skomplikowanym niż na przykład ustawioną pionowo książką, symulującą ścianę domu czy krawędź muru. Niektórzy MG wolą rysować plansze na papierze. Lepszą i atrakcyjniejszą metodą jest używanie specjalnych, przeznaczonych do gry „planów podłóg” wyprodukowanych przez **Games Workshop** (będą one wkrótce dostępne na naszym rynku dzięki nam, wydawcom tej książki). Zawierają one sekcje kolorowych, kamiennych podłóg, dróg i inne pomocne w grze podłoża.

Na przykład, jeśli grupa awanturników porusza się w korytarzu, możesz zdecydować się na narysowanie korytarza na kartce w kratkę i zaznaczyć na niej położenie drzwi i innych obiektów. Powinieneś używać tej samej skali dla planu korytarza, co dla modeli graczy (2,5 cm = 2 metry), umożliwiając umieszczenie tych modeli bezpośrednio na planie.

Niezbędne jest jedynie posiadanie planu komnaty lub korytarza, w którym w danej chwili znajdują się bohaterowie; gdy obszary te są opuszczone, stan szkieletu można zdjąć. Przez znaczną część rozgrywki plany w ogóle nie będą potrzebne i wystarczą tylko słowny opis terenu. Jednak te użyteczne akcesoria naprawdę pomagają utrzymać i udoskonalać przebieg rozgrywki, a ponadto są praktyczne, gdyż zawsze będziesz w stanie natychmiast określić, gdzie znajdują się bohaterowie, ich przeciwnicy, meble i inne przedmioty. Nie zawsze jest to proste w przypadku, gdy zarówno MG, jak i gracze bazują jedynie na czysto słownym opisie.

Jeśli przygoda dzieje się na zewnątrz budynków użyteczne może być wykorzystanie modeli budynków, drzew itd., by odtworzyć scenę. Nie jest to konieczne, jednak znów – sprawia, że dwie gry stają się atrakcyjniejsze. Jeśli nie dysponujesz modelami, to kartonowe „plany” mogą być użyte w ten sam sposób, co w przypadku wnętrza budynków i labiryntów. Plany podłóg firmy **Games Workshop** zawierają wiele elementów nie powiązanych z budowlami, jak drzewa i rzeki.

•MISTRZ GRY ODGRYWA RESZTĘ ŚWIATA•

Wcześniej czy później gracze napotkają inne istoty, zamieszkujące świat fantasy. Mogą to być nieubлагani wrogowie jak gobliny, istoty przyjazne czy nawet inni poszukiwacze przygód.

MG nie tylko określa miejsce pobytu takich istot, ale także odgrywa ich rolę w podobny sposób, jak gracze sterują bohaterami, których stworzył. Gracze mogą spotkać dzikie zwierzęta, jak stada wilków czy niedźwiedzi. Bardziej inteligentne istoty to ludzie, elfy, krasnoludowie i halflingi. Takie postacie nazywane są **bohaterami niezależnymi** (BN), ponieważ nie podlegają żadnemu z graczy. Tylko MG kontroluje bohaterów niezależnych.

•KONTROLOWANIE GRY•

Przez większość czasu gra toczy się w ten sposób, że Mistrz Gry relacjonuje wydarzenia wszystkim graczom: będziesz pytał graczy, co chcą robić, a oni odpowiadają poprzez podjęcie decyzji. Możesz określić skutki podejmowanych przez graczy działań, używając reguł gry i swojego własnego osądu, a później opowiedzieć o tych rezultatach graczom.

•TESTY•

Uczestnicy gry będą chcieli, by ich bohaterowie podejmowali wiele różnych działań – niektóre z nich to całkiem zwykłe, codzienne czynności, a inne śmielsze i niezwykłe. Rolą MG jest decydowanie, jakie te czynności będą miały skutki, czy działania powiedzą się, czy też nie. Na przykład bohater próbuje wskoczyć na galopującego konia podczas śmiałej ucieczki – czy potrafi to zrobić? Czy zauważy, że strażnicy zamykają bramę twierdzy? Czy zdoła pokonać kapitana straży?

Sytuacje takie, jak wymienione powyżej bardzo często pojawiają się w Twojej grze, a ty możesz ich skutki określić szybko i sprawnie, wykonując test. Większość testów w tej grze oparta jest na cechach bohaterów i może być modyfikowana przez ich umiejętności oraz inne czynniki.

•PROCEDURA TESTU PODSTAWOWEGO•

1. Mistrz Gry analizuje zamierzoną, wymagającą testu akcję i decyduje, która cecha(y) będzie brana pod uwagę.
2. Gracz i MG decydują, czy postać posiada jakieś umiejętności, które wpłyną na test.
3. MG rozpatruje okoliczności i określa dalsze modyfikatory, które wydają się odpowiednio dla określenia procentowej szansy powodzenia testu.
4. Gracz rzuca K100. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy procentowej szansie, akcja jest udana; jeżeli nie, zakończyła się niepowodzeniem.
5. MG określa wynik próby, opierając się na tym, czy test był udany, czy nie. Stopień, w jakim test się udał lub nie daje ogólny pogląd, na ile udana (czy nieudana) była zamierzona akcja.

Przykład

Podczas badania ruin zamku **Clem Shirestock** przypadkowo odblokował dawno zapomnianą pułapkę. Duży i mądry spowodował poważne obrażenia blok skalny oderwał się od sufitu i spada z gwizdem w dół, uprost na naszego bohatera. Czy **Clem** zdoła uszkodzić z jego drogi na czas?

MG decyduje, że **Clem** musi wykonać test Inicjatywy. **Clem** nie posiada żadnej umiejętności, która by mu tu pomogła, tak więc musi polegać wyłącznie na wysokości swojej cechy Inicjatywy. MG decyduje, że sytuacja jest bardzo prosta – nie stosuje żadnych modyfikatorów, więc gracz rzuca K100. Rezultat wynosi 27 – Inicjatywa **Clema** wynosi 29 czyli test był udany. MG mówi, że **Clem** zdołał uszkodzić w bok i blok skalny minął go o ułamek centymetra.



•ŁATWE I TRUDNE CZYNNOŚCI•

Czasami Mistrz Gry może zdecydować, że szansa powodzenia, wynikająca z wielkości cechy bohatera nie oddaje w sposób właściwy przedstawiłoby sytuacji. Jeśli zadanie jest bardzo proste, przy teście może być brana pod uwagę podwojona wielkość cechy, a gdy zupełnie banalne – nawet cztery razy wyższa. Z drugiej strony, gdy zadanie jest bardzo trudne, rzut testujący może być porównywany z połową wielkości cechy, a w przypadku próby koszmarnie trudnej czy skomplikowanej – 1/4 cechy.

Alternatywnie MG może stosować modyfikatory w formie procentowej na przykład +5%, -10% i tak dalej. Zależy to całkowicie od Ciebie, jako Mistrza Gry. Najważniejsze, aby trudność testu odzwierciedlała trudność zadania.

•SUKCES I PRZEGRANA•

Jeżeli test był udany, bohater bez problemu zdołał wykonać deklarowane działanie. Jeżeli została wyrzucona dokładna liczba, żądana przez test, bohater sprawił się być może nawet lepiej, niż sam się spodziewał.

Jeżeli test był nieudany, bohaterowi nie udało się wykonać deklarowanej akcji. Skutki, jakie to za sobą pociąga oczywiście zmieniają się zależnie od konkretnych okoliczności.

Jeżeli test był nieudany o więcej niż 20%, sprawy potoczyły się naprawdę niedobrze i bohater może znaleźć się w opałach. Na przykład osoba, której nie udało się test Inicjatywy o więcej niż 20%, może nie tylko nie uszkodzić czy w ogóle nie reagować odpowiednio szybko, ale może się również na przykład przewrócić.

Jeżeli test był nieudany o więcej niż 30%, sprawy potoczyły się *fatalnie*. Konsekwencje przejścia lub nie przejścia testu z dużym marginesem zależą prawie całkowicie od konkretnego testu i towarzyszących mu okoliczności i niemożliwe jest podanie jakichkolwiek ogólnych wskazań. Niektóre przykłady podano w **Standardowych testach** poniżej i MG może wziąć je pod uwagę.



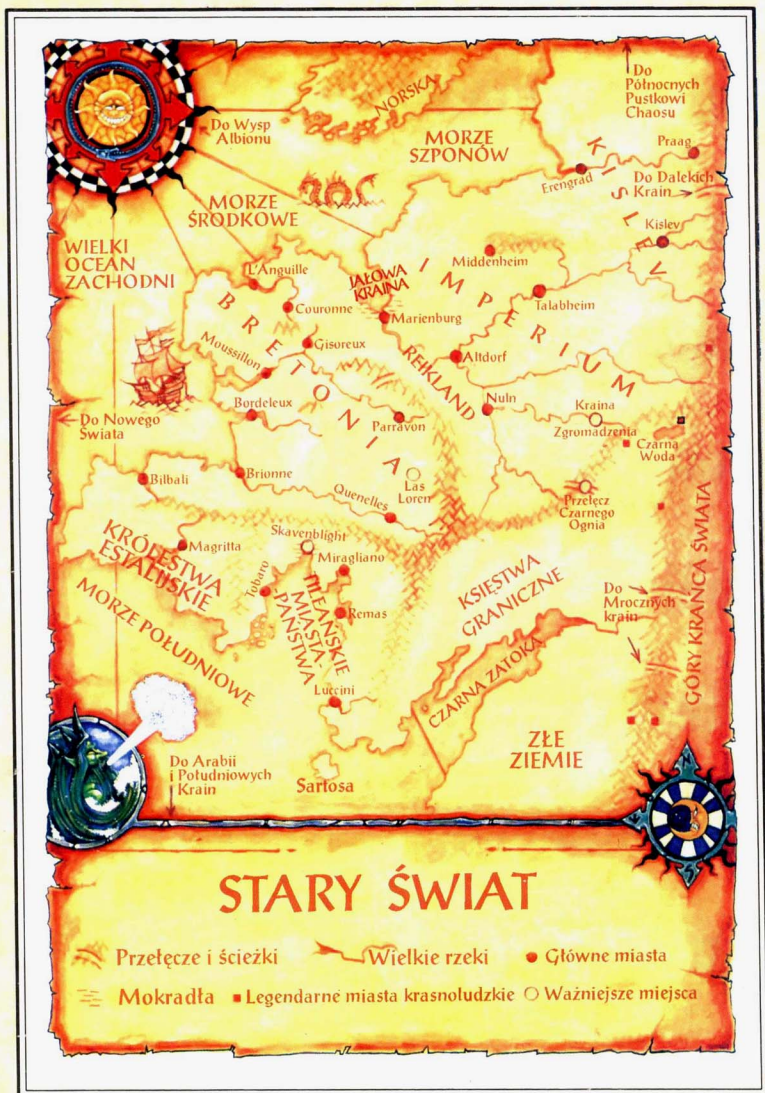
•TESTY ŁĄCZONE•

Czasami może okazać się koniecznym testowanie dwóch cech czy też wykonanie serii testów, potrzebnych do rozwiązania złożonej sytuacji.

Jeśli zdarzy się, że w danej sytuacji trzeba wykorzystać więcej niż jedną cechę, należy po prostu wziąć ich średnią jako podstawę testu.

Przykład

Po przegranym walce z gangiem przemytników, nieprzytomny **Clem Shirestock** został wrzucony do morza z dużą koczującą przywiązaną do szyi. Szok zimnej wody cuci go, lecz nieuąpliwie pójdzie na dno i utonie, jeśli szybko się nie rozwiąże.



„STARY ŚWIAT”
© 1986 JES GOODWIN



Mistrz Gry decyduje, że liczy się tu zarówno Zręczność, jak i Inicjatywa – Clem nie tylko musi rozszarpać węzeł liny, którą jest przywiązany do kotwicy (Zręczność), ale powinien to zrobić **natychmiast**, zanim zanurzy się zbyt głęboko, zanim lina nasiąknie wodą i węzeł zaciśnie się zbyt mocno, by go można było odwiązać i zanim zimno lodowatej wody spowolni jego ruchy (Inicjatywa).

Inicjatywa Clema wynosi 29, zaś jego Zręczność 33 – co daje średnią 31. Grający Clemem rzuca K100 używając 17 – nasz bohater uwolnił się! Ale jego kłopoty jeszcze się nie skończyły – wciąż musi wydostać się bezpiecznie na brzeg, a nie ma umiejętności pływania...

Niektóre sytuacje lepiej jest rozwiązać serią testów, niż jednym połączeniem; w takich przypadkach MG po prostu ustala kolejność, w której testy powinny być wykonane, po czym przeprowadza je normalnie, jeden po drugim.

Przykład

Koń Clema Shirestocka porusza się z tą samą szybkością, co karetka poważona przez pewnych tytków, którzy przed nim uciekają. Grający Clemem decyduje, że chce, by Clem wyciągnął miecz i przeciął uprzęż, tak by konie odbiegły w siną dal, a karetka wyrzuciła się na zakręcie i zatrzymała w rzece. Ponieważ zarówno koń Clema, jak i konie zaprzęgowe galopują pełną szybkością, nie będzie to łatwe.

Tę sytuację można rozbić na następujące akcje:

Najpierw Clem musi zrównać się z koniami zaprzęgowymi i utrzymać swego konia na równi z nimi.

Kiedy to wykona, musi wyjąć swój miecz.

Wtedy, nadal kontrolując wierzchowca, musi wychylić się i przeciąć uprzęż.

Przez cały czas są tu potrzebne uspaniałe umiejętności jeździeckie i MG decyduje, że chociaż Clem ma umiejętności jeździectwa, to trzeba by wykonać test ryzyka. Test ryzyka standardowo wynosi 50%, ale ponieważ Clem umie jeździć konno, MG dodaje modyfikator +10%, więc gracz musi wyrzucić 60 albo mniej, by utrzymać kontrolę nad koniem przez cały czas tej operacji. Rzucił 47, tak więc Clem dogania konie ciągnące powóz i utrzymuje się na równi z nimi.

Następnie Clem musi wyciągnąć miecz. Na galopującym koniu nie jest to takie proste, jak pieszko, więc MG decyduje, że Clem musi wykonać test Zręczności. Zręczność Clema wynosi 33, a gracz wyrzucił 24 – ponowny sukces.

Teraz zaczyna się trudniejsza część. MG decyduje, iż aby przeciąć uprzęż, Clem musi wykonać test Walki Wręcz. Ponieważ zarówno on, jak i cel pozostają w ciągłym ruchu, Mistrz Gry nakłada modyfikator -15% do testu WW. Clem ma WW równą 38, musi więc teraz wyrzucić 23 lub mniej. Koszki są rzucone po raz trzeci – O3! Clem zdołał przeprowadzić ten skomplikowany manewr – konie zaprzęgowe biegną w jedną stronę, karetka jedzie w inną, a tytki kończą w rzece.



•TESTY NA CECHACH NIEPROCENTOWYCH•

Większość osobistych cech bohatera opartych jest na skali 1-100, więc łatwo jest ustalić procentową szansę sukcesu. Wyjątkami są Siła i Wyrzębność, które występują w skali 1-10 (nigdy nie będzie trzeba robić testów Żywności lub Szybkości). Aby wykonać test Siły lub Wyrzębności, po prostu mnożymy te cechy przez 10, by otrzymać podstawową procentową szansę sukcesu, a dalsza procedura przebiega już normalnie.

Przykład

Clem Shirestock znalazł się w pułapce, odcięty przez ciężką kratę, która za nim opadała. Mistrz Gry decyduje, że musi on wykonać test Siły, żeby podnieść przeszkodę. Siła Clema wynosi 3, co daje mu podstawową szansę na sukces równą 30%. MG postanawia odjąć -10% (mimo wszystko jest to ciężka kratka), tak więc grający Clemem musi rzucić 20 lub mniej na K100. Wyrzucił 76. Z ciężkim oddechem Clem podniósł kratę z podłogi o kilka centymetrów i czuje straszny ból w mięśniach. Po nieudanym o 56% teście, MG decyduje, że Clem nadawerzył mięśnie i powinien przez kilka godzin odpoczywać i odzyskiwać siłę...



•RASA I CHARAKTER•

Testy Ogłady, szczególnie własne one, powinny być modyfikowane zależnie od rasy i charakteru.

Rasa

Oczywiście wszyscy bohaterowie niezależni będą reagować przychylnie na członków swojej rasy i by to odzwierciedlić, wszystkie testy z użyciem Ogłady wykonuje się z modyfikatorem -10%, jeśli chodzi o kogoś innej rasy.

Ten modyfikator można zastosować również do testów: *plotkowania*, *oszustwa*, *targowania*, *przekupstwa*, *zatrudnienia*, *impro wizowania*, *przesłuchania* i *lojalności*, a także w przypadkach, gdy bohaterowie usiłują zdobyć jakieś dobra materialne czy usługi. Stosuje się je również w czasie spotkań.

Niechęć: Dla ras, które czują *niechęć* do rasy bohatera, modyfikator zwiększa się do -20%.

Nienawiść: Dla ras, które czują *nienawiść* do rasy bohatera modyfikator zwiększa się do -30%. Jest to minimalna redukcja, a Mistrz Gry może ją zwiększyć zależnie od okoliczności. MG może też wprowadzić alternatywną zasadę, że prawie każdy kontakt między rasami, które się wzajemnie nienawidzą, będzie wrogim.

Charakter: Podstawowe poglądy bohaterów niezależnych na świat, będące odbiciem ich charakteru, wpływają również na ich stosunek do bohaterów, prowadzonych przez graczy. Jeśli charakter bohatera jest oczywisty (na przykład, gdy BN może zobaczyć symbol bóstwa, które charakter zna), test powinien być zmodyfikowany. Jeśli nie, nie powinny być stosowane modyfikatory, wynikające z charakteru, choć jeśli w jakimś późniejszym momencie charakter postaci wydaje na jaw, może zostać przeprowadzony inny test.

Dla celów tych testów najbardziej odpowiednim wydaje się być rozpatrzenie pięciu charakterów jako linii prostej, biegnącej tak:

Chaotyczny – Zły – Neutralny – Dobry – Praworządny

Powinno się używać modyfikatora -10% za każdy poziom różnicy. Na przykład dobry jest odległy o jeden charakter od neutralnego – więc jeśli bohater o dobrym charakterze musi wykonać test *plotkowania* podczas rozmowy z osobą neutralną, test ten będzie zmodyfikowany o -10%. Zły i praworządny są odległe od siebie o 3 charaktery, tak więc na testy bazujące na Ogładzie, przeprowadzane przy kontaktach między osobami o tych charakterach zostanie nałożony modyfikator -30%.

•TESTY IMPROWIZOWANE•

Standardowe testy, których szczegóły podano poniżej, powinny opisywać większość sytuacji, ale w niektórych wypadkach będzie musiał zaimprovizować aktor test dla określenia, czy działanie bohatera było udane. W zasadzie ustalenie, która cecha powinna zostać użyta jako podstawa do testu jest dość proste, ale poniżej podamy ci kilka wskazówek.

Szybkość nigdy nie jest używana jako podstawa testu. Jeżeli sytuacja zależy od szybkości, przeprowadź test Inicjatywy.

Walka Wręcz odzwierciedla umiejętność walki w bezpośrednim starciu. Może być używana także w innych sytuacjach, nie związanych z walką, w których bohater używa czegoś w stylu topora czy młota. Pamiętaj: cel, który się nie porusza jest traktowany jako *nieruchomy* (patrz rozdział **Walka**).

Umiejętności Strzeleckie odzwierciedlają precyzję w strzelaniu i rzucaniu. Mogą być używane do określenia dokładności rzutów nie tylko w walce (na przykład rzucanie łotkami do tarczy).

Sila jest odbiciem siły fizycznej; stosuje się ją zawsze, gdy bohater używa swych mięśni – na przykład przy podnoszeniu ciężkiego przedmiotu lub próbie zgięcia żelaznych krat.

Wytrzymałość jest odzwierciedleniem ogólnej kondycji i budowy fizycznej. Stanowi podstawę określenia rzutów obronnych przy chorobie, zatruciu i w sytuacjach, gdy ważny jest stan zdrowia bohatera.

Żywotność nigdy nie jest używana jako podstawa testu. Pokazuje po prostu, jak długo bohater może walczyć, zanim przeciwnik zada rozstrzygający cios.

Inicjatywa odzwierciedla szybkość myślenia i działania, używana jest do testów wymagających raczej sprawności umysłowej, a nie fizycznych umiejętności. Od Inicjatywy zależy, czy bohater zwróci uwagę na małe lub niezwykle szczególne (takie jak rozdarcie na cymis ubrania lub przekrzywiony obraz na ścianie) oraz czy zdąży szybko na coś zareagować, na przykład uskokzyć przed spadającą skałą.

Ataki nigdy nie są używane jako podstawa testu. Określają po prostu ile ciosów może zadać bohater podczas jednej rundy walki.

Zręczność odzwierciedla umiejętność wykonywania trudnych manualnie zadań, takich jak na przykład nawleknięcie igły czy otwieranie wytrychem zamku. Może być łączona z Inicjatywą kiedy mamy do czynienia z akcją wymagającą fizycznej koordynacji i utrzymania równowagi, takiej jak na przykład chodzenie po bardzo wąskim gzymsie lub utrzymanie się na pędzącym furgonie.

Cechy Przywódcze są odbiciem zdolności bohatera do wydawania komend, poleceń, wzbudzania lojalności i posłuchu, a w pewnych okolicznościach również do słuchania rozkazów i przestrzegania instrukcji danych przez zwierzchnika.

Inteligencja jest bezpośrednią miarą zdolności do logicznego myślenia i powinna być używana we wszystkich sytuacjach, wymagających osądzenia, zdrowego rozsądku i jasności myślenia.

Opanowanie określa naturalną odwagę bohatera i psychiczną odporność na stresy, nieprzyjemne widoki, beznadziejne sytuacje, śmiertelne zagrożenia itp.

Sila Woli to szeroko pojęta miara siły charakteru i stanowczości. Jest używana do testów, określających odporność na magię, hipnozę, tortury i podobne sytuacje.

Ogłada określa ogólną zdolność bohatera do wywierania wrażenia na innych, przekonywania oraz siłę jego osobowości. Jest używana jako podstawa do testów, związanych z przekonywaniem lub dobrymi manierami w towarzystwie.

•STANDARDOWE TESTY•

Istnieją pewne sytuacje, które od czasu do czasu się powtarzają. Gracze będą chcieli, żeby ich bohaterowie blefowali w niepewnych sytuacjach, by kupowali niewągate strażników, będą ukrywać się przed potężnymi wrogami itd. Odzwierciedleniu tych sytuacji służy pewna ilość standardowych testów. Standardowe testy rozstrzyga się na tej samej zasadzie, co testy zwykłe; jedyną różnicą jest to, że opisaliśmy tutaj większość szczegółów i oszczędziliśmy trochę pracy Mistrzowi Gry.

Załączona tabela przedstawia listę standardowych testów, cech, na których one bazują oraz umiejętności, które mogą zmodyfikować

test. Szczegóły, dotyczące poszczególnych testów opisano poniżej.			
Czynność budowa	Testowana cecha Zręczność	Umiejętności <i>szkucnictwo, górnictwo kowalstwo, inżynieria, kamieniarstwo, stolarstwo odporność na choroby</i>	
choroba furia głupota groza hipnoza hazard improwizacja kradzież kieszonkowa lojalność magia niechęć nienawiść ocena	Wytrzymałość x 10 Opanowanie Inteligencja Opanowanie Sila Woli zobacz opis Ogłada Zręczność Cechy Przywódcze Sila Woli Opanowanie Opanowanie Inteligencja	<i>bazard różne, zobacz opis dolniarstwo przekupstwo</i>	
obserwacja oszustwo	Inicjatywa Ogłada	<i>szacowanie, tropienie, gentuszy arytmetyczny</i>	
otwieranie zamków	Zręczność minus kategoria zamka	<i>aktorstwo, blaznowanie, urok osobisty, krasomówstwo, sztyretwo, blyskotliwość, uwodzenie</i>	<i>otwieranie zamków</i>
plotkowanie	Ogłada	<i>aktorstwo, urok osobisty, krasomówstwo, komedianctwo, gawędziarstwo, przekupstwo, blyskotliwość, uwodzenie</i>	<i>przekupstwo</i>
przekupstwo	100% minus SW przekupywanego	<i>torturowanie</i>	
przesłuchanie przeszukiwanie reakcja rozumienie języka rozwiązywanie problemu ryzyko	Sila Woli Inicjatywa Inicjatywa Inteligencja Inteligencja podstawa 50%	<i>uzdolnienia językowe</i>	<i>różne – zależnie od okoliczności, patrz opis.</i>
sila skok skradanie się	Sila x 10 zobacz Ruch 30%	<i>akrobatyka ukrywanie się, ciche chód</i>	
słuchanie	cichy hałas – 30% normalny – 60% głośny – 100%	<i>urok osobisty, targowanie, uwodzenie</i>	<i>śledzenie, ukrywanie się</i>
strach targowanie się	Opanowanie Ogłada	<i>akrobatyka odporność na trucizny</i>	<i>różne</i>
ukrywanie się	1 + Op minus 1 (wroga) zobacz Ruch	<i>akrobatyka</i>	
upadek zatrucie zatrudnienie zeskok	Wytrzymałość x 10 zobacz opis zobacz Ruch	<i>akrobatyka</i>	

Uwaga: Nie wszystkie umiejętności wyliczone obok jakiegoś testu będą wykorzystywane w każdym przypadku; są to umiejętności, które mogą zostać użyte, lecz to Mistrz Gry musi zdecydować, które z nich, jeśli którekolwiek, pasują do konkretnej sytuacji. Gdy bohater posiada więcej niż jedną z odpowiednich umiejętności, modyfikatory za każdą z nich są sumowane.

Niekiedy z umiejętnościami wzajemnie się wykluczają: urok osobisty lub etykieta nie mogą być stosowane razem z komedianctwem albo sztyretwem, ponieważ trudno wyobrazić sobie osobę jednocześnie szarmanek i impertynencką. MG powinien w każdym przypadku przeanalizować wszystkie możliwe do zastosowania umiejętności i zdecydować czy logiczne jest użycie określonych połączeń.



Budowa: Ten test jest używany, gdy bohaterowie próbują budować duże, improwizowane obiekty z podstawowych materiałów – gdy próbują zbudować na przykład kryjówkę, trawę albo most sznurowy. Test stosuje się też do określenia czy w nagłych przypadkach można naprawić na przykład koło lub osł wozu.

Przy teście *budowy* wykorzystuje się Zręczność, która może zostać zmodyfikowana przez MG, zależnie od trudności zadania. MG może zdecydować o podziale całego zadania, jeśli jest ono bardzo skomplikowane, na kilka oddzielnych testów *budowy* – trzeba zaliczyć pierwszy, aby przejść do następnego. Zazwyczaj wykonuje się tylko jeden test dla każdego etapu konstrukcji, niezależnie od ilości osób, które biorą w niej udział – dlatego nawet jeśli kilku bohaterów ma modyfikator do testu *budowy*, zostaje użyty tylko najwyższy.

MG przeprowadza test w sekrecie i zapisuje wynik. Udany test oznacza, że konstrukcja spełnia oczekiwania, jakie w niej pokładano. Nieudany rzut może przynieść różne efekty, zależnie od różnicy między wynikiem rzutu, a wymaganą liczbą.

Jeżeli test jest nieudany o 0-10% – Konstrukcja jest chwiejna, nadaje się do użytku tylko przez 2K6 dni, później się zawali.

Jeżeli test jest nieudany o 11-20% – Konstrukcja jest chwiejna i można jej używać tylko przez 2K6 tur gry. Później się zawali, jeśli była wykorzystywana.

Jeżeli test jest nieudany o 21-30% – Wadliwa konstrukcja. W każdej turze, w której jej używasz rzucić K6. Konstrukcja rozpadnie się, gdy zostanie wyrzucone 6 oczek.

Jeżeli test jest nieudany o więcej niż 30% – Zupełnie bezużyteczna, partacka robota, która nawet nie wygląda bezpiecznie. Rozpada się w momencie, gdy wbijasz ostatni gwoźdź.

Test *budowy* ma tylko umożliwić bohaterom wykonywanie pewnych czynności w ramach ich ogólnych zdolności, przy wykorzystaniu niektórych posiadanych przez nich, specjalnych umiejętności. Nie oznacza on, iż bohaterowie mogą zbudować wszystko, co sobie zamyślą. Jeśli bohaterowie dojdą do wniosku, iż wszystko w tej materii im wolno, powinniście ich zapytać, jak konkretnie chcą wykonać zamierzoną czynność i osądzić poprawność ich opisu. Po upewnieniu się, że mają wszystkie potrzebne narzędzia i materiały, ustal modyfikator ich szansy na sukces.

Choroba: Zawsze, gdy bohaterowie będą kontaktować się z chorymi, MG powinien wykonać test Wyrzeczności, aby sprawdzić czy się zaraził. Test można odpowiednio zmodyfikować, w zależności od tego, jak bardzo choroba jest zaraźliwa (patrz **Choroba, trucizna, obłąd**) i czy bohaterowie są *odporni na choroby*.

Głupota: Ten test dotyczy szczególnie tępych istot, opisanych w **Bestiariuszu** jako *podatne na głupotę*. *Głupota* może czasem dotknąć również bohaterów, choćby na skutek działania magii, *obłąd* albo innych niezwykłych sytuacji. Te przypadki opisane zostały w innych częściach zasad.

MG stosuje ten test w każdym właściwym momencie, zwykle gdy bohater znajdzie się w stresie, na przykład podczas walki. Należy wykonać test jego Inteligencji; jeśli będzie udany, bohater w tej chwili broni się przed *głupotą*. Ci, którym test nie się uda zostają opanowani przez *głupotę*, a Mistrz Gry, korzystając z poniższej tabeli, powinien określić, co robią w każdej rundzie tego spotkania.

01-20% **Nie** – ich spojrzenie staje się puste i przestają cokolwiek robić. Jeżeli odniosą podczas tej walki obrażenia, należy dodać +20% do wszystkich następnych rzutów wg tej tabeli.

21-40% **Zmieszanie** – wystarczy im rozsądku na to, by się ruszać (z połową szybkości) i bronić *parowaniem*, lecz nie mogą używać umiejętności lub zdolności magicznych, a także nie mogą atakować.

41-60% **Dezorientacja** – są lekko świadomi tego, co się dzieje dookoła i mogą bronić się *parując* i używając wszystkich umiejętności, które mogą zmniejszyć odnoszone w walce obrażenia. Nie mogą atakować. Mogą ruszać się z szybkością *ostrożną* lub *standardową*, lecz nie mogą biec. Wszystkie czary rzucane przez takie osoby mają połowę zwykłej szansy zadziałania.

61-80% **Ośpienie** – są zdolni do podjęcia walki. Ich cecha Ataki zostaje obniżona do 1, lecz mogą atakować lub *parować* raz na rundę.

81-100% **Zmieszanie, ale przezwyciężenie** – nie do końca widać co się dzieje, ale pobiegają z bronią w ręku ku najbliższej istocie (czy będzie to wróg czy przyjaciel), wydając głośne okrzyki wojenne i zagrzewając przyjaciół do walki. Ich ataki i umiejętności działają normalnie, lecz mogą zostać skierowane w niewłaściwą stronę.

Hazard: Każdy wkłada do puli taką samą sumę pieniędzy i rzuca K100. Zwycięzca osoba, która wyrzuciła najwyższy wynik. Zwycięzca zabiera całą sumę, równą ilości graczy pomnożonej przez stawkę. W mało prawdopodobnym przypadku remisu pomiędzy dwoma lub większą ilością graczy, gracze ci wkładają do puli następną stawkę i rzucają ponownie. Pózołali nie biorą udziału w tej rundzie.

Jeżeli gra toczy się w kasynie lub domu gry, krupier dodaje do swych rzutów 10-40% (1K4 x 10), zależnie od tego jak nieuczciwie jest kierownictwo. W oszukiwanych grach, dom może dodać ponad 60% do swojego rzutu, ale raczej nie zdarza się to za każdym razem.

Bohater z umiejętnością *szulerstwo* dodaje do swojego rzutu modyfikator równy połowie swojej Inteligencji. Osoba, która używa zapałowych osów lub obciążonych kości otrzymuje modyfikator równy całej swojej Inteligencji, ale wówczas istnieje szansa, że zostanie złapana. Po każdej rozgrywce MG powinien wykonać w sekrecie test Inicjatywy dla każdego hazardzisty, sprawdzając czy wykrył on jakieś oszustwo. Test jest wykonywany z modyfikatorem -10%, chyba że ta osoba także dysponuje umiejętnością *szulerstwo* – wówczas otrzymuje ona modyfikator +10%. Osoby złapane na oszukiwaniu mogą mieć duże kłopoty!

Groza: Jest to ekstremalna forma *strachu* – test jest przeprowadzany dokładnie tak samo. Tylko istoty wybitnie nienaturalne i przerażające wzbudzają *grozę* – tak, jak jest to opisane w **Bestiariuszu**.

Osoby, którym test się nie udał porzucają przedmioty, zwiatają się w kłębek, mamrocząc bezrozumnie, aż stwor, który wzbudził *grozę* zostanie zniszczony albo odejdzie. Nie mogą robić absolutnie nic, nawet bronić się w walce i są traktowane jako cel *nieruchomy*.

Ponadto *groza* jest tak gwałtownym szokiem, że może trwać odbić się na psychice, czasem nawet powodując choroby psychiczne. Za każdym razem, gdy bohaterowi nie uda się test *grozy*, dopisuje się mu 1 punkt *obłąd* (patrz **Trucizny, choroba, obłąd**).

Hipnoza: Niektóre osoby potrafią *hipnotyzować* (posiadają taką umiejętność), a wiele istot dysponuje *hipnotycznym atakiem* powodującym, że ofiara zostaje unieruchomiona i staje się bezradna. Test jest porównywany z Siłą Woli ofiary i zwykle wykonywany tylko jeden raz podczas spotkania lub walki. Jeżeli będzie udany, do końca starcia na testowanego nie oddziałuje żadna sugestia hipnotyczna; w przypadku porażki zamiera on w bezruchu, bezwolny i całkowicie bezradny, niezdolny do walki czy ruchu. Pozostaje w transie tak długo, aż atakujący przestanie na niego patrzeć (czy w inny sposób unieruchamiać). Jeżeli coś rozproszy skupienie hipnotyzującego (jak otrzymanie w walce rana), traci on swój wpływ na ofiarę, która w następnej rundzie wraca do normalnej kondycji psychicznej. Zwykle można zahipnotyzować tylko jedną ofiarę na raz.

Improwizacja: Osoby z umiejętnościami kuglarskimi (np. cyrkowcy), a także niektóre inne mogą próbować swoich sił w improwizowaniu. Jest to często dobry sposób na zarobienie niewielkiej gotówki, lepszy niż żebranie. Postać próbująca improwizować powinna mieć przynajmniej jedną z poniższych *umiejętności*:

<i>akrobatyka</i>	<i>aktorstwo</i>	<i>blaznowanie</i>
<i>człowiek-guma</i>	<i>komediantwo</i>	<i>mimika</i>
<i>muzykalność</i>	<i>naśladownictwo</i>	<i>połykanie ognia</i>
<i>siłacz</i>	<i>gawędziarstwo</i>	<i>sztuka</i>
<i>używające się z więzów</i>	<i>szwyderstwo</i>	<i>zebractwo</i>
<i>zonglerka</i>	<i>chiromancja</i>	<i>taniec</i>
<i>spiew</i>		

Przy *improwizacji* co godzinę wykonujemy test Oglady; udany rzut oznacza zarobek w wysokości K4+1 złotych koron, podczas gdy nieudany test oznacza zaledwie K6 szylingów. Test nieudany o 30% lub więcej to kłopoty; bohater może zostać przegany przez strażnika miejskiego lub aresztowany za włóczęgostwo, czy też może mieć nieprzyjemne spotkanie z pijanymi lub swarliwymi mieszkańcami. Jeśli chcesz, możesz rozegrać to jako spotkanie.

Targowanie się: Mistrz Gry może ustalić dostępność i początkową cenę na większość ogólnie dostępnych dóbr i usług, używając **Przewodnika konsumenta**. Bohaterowie zawsze mogą próbować targować się z dostawcami.

Chcąc określić czy próba zbitcia ceny była udana, należy wykonać test Oglady. Udany – oznacza wytargowanie niższej ceny. Obniżenie ceny zależy od decyzji MG, zazwyczaj jest to 10% – więcej po szczególnie dobrym (niskim) rzucie.

Uwaga: *Piwiarnie i gospody nie są odpowiednim miejscem do targowania się i ich personel bywa bardzo drażliwy, jeśli gracz ociąga się z płaceniem.*

Kradzież kieszonkowa: Bohaterowie z umiejętnością *dolinarstwo* mogą próbować niezaawazanie zwerbować jakieś przedmioty z kieszeni śpiącego ogra czy swego towarzysza podróży.

Test jest oparty na Zręczności bohatera; udany – oznacza, że udało mu się ukraść kieszek bez zwrócenia na siebie uwagi i jego łupem padło 1+k3 losowo wybranych przedmiotów spośród należących do ofiary. MG decyduje o tym czy będzie to sakiewka, zapomniana moneta, brudna chustka do nosa czy cokolwiek innego.

Nieudany test oznacza, że bohater nie zdołał nic ukraść. Test nieudany o 20% lub więcej znaczy, że kradzież został zauważony, a test nieudany o 40% lub więcej oznacza, że ofiara nie tylko zauważyła kieszonkowca, ale i schwytała go, wykorzystując *zaskoczenie*.

Bohaterowie z umiejętnością *dolinarstwo* mogą zarabiać pieniądze między przegadami. Wykonują test Zręczności raz dziennie; udany oznacza, że udało im się ukraść przedmioty lub pieniądze o wartości K10+1 złotych koron. Nieudany test znaczy, że podczas całego dnia „pracy” niczego nie zdołali ukraść. Test nieudany o 40% lub więcej oznacza, że kradzież została schwytana przez władze na gorącym uczynku i osadzeni w areszcie.

Osoby, które przez wiele dni z rzędu okradają kieszonki przechodniów muszą uwzględnić kumulujący się modyfikator -10% za każdy

kolejny dzień. I tak, test kradzieży drugiego dnia wykonywany jest z modyfikatorem -10%, trzeciego dnia z modyfikatorem -20% itd.

Postać bez umiejętności *dolinarstwo* może próbować okradać kieszonki, lecz stosuje się wtedy modyfikator -30% do wszystkich testów kradzieży kieszonkowej.

Lojalność: Ten test jest używany do ustalenia lojalności wynajętych bohaterów niezależnych, pozostawionych bez nadzoru ze strony bohaterów, prowadzonych przez graczy. Testuje się Cechy Przywódce najmującego. Jeżeli najemnicy zostaną wynajęci przez drugą jako całość, bierze się pod uwagę najwyższe Cechy Przywódce spośród posiadanych przez bohaterów, przy czym stosuje się modyfikator -10%.

Gdy najemnikowi albo grupie najemników powierza się jakieś zadanie, Mistrz Gry powinien wykonać pojedynczy test. Jeśli będzie udany, najemnicy podejmą próbę wykonania misji. Stopień niepowodzenia testu określa konsekwencję:

Test nie udał się o:

01-10% Najemnicy nie wykonują zadania lub wykonują je źle, gdyż są leniwi lub niekompetentni. Powracają w terminie, w którym byli oczekiwani, kłamiąc na temat przyczyn niepowodzenia.

11-20% Najemnicy nie wykonują zadania jak wyżej, lecz wracają dzień po ustalonym terminie.

21-30% Najemnicy znikają na dobre, zabierając wszystko, co im powierzono.

więcej Najemnicy zdradzają bohaterów rywalom lub władzy. Nie niż 30% wracają.

Magia: Czasami bohater znajdzie się pod bezpośrednim działaniem magii. W takich wypadkach testowana jest jego Siła Woli. Jeżeli test będzie udany, bohater przezwycięży działanie czaru. Należy zwrócić uwagę, że niektóre czary nie działają bezpośrednio i nie można uniknąć ich efektów przy wykonaniu testu *magii* – na przykład bohater nie może uniknąć splonięcia w magicznie przywołanej kuli ognistej lub zmoknięcia w magicznej burzy.

Niechęć: Jeżeli bohater odczuwa *niechęć* do jakiejś istoty lub grupy istot, test Opanowania powinien być wykonywany przy każdym spotkaniu z obiektem *niechęci*. Po nieudanym teście bohater natychmiast atakuje, nawet z użyciem broni. Jeżeli test się uda, nadal uwzględniany jest modyfikator -10% przy wszystkich testach Oglady między bohaterem, a obiektem jego niechęci.

Nienawiść: Ten test jest używany do określenia reakcji bohatera na istoty, które ma powody *nienawidzić*. Chociaż test może dotyczyć indywidualnych kontaktów (szczególnie, gdy twój gracz opiera się na wendecie czy zemście osobistej), zwykle stosuje się go podczas spotkań przedstawicieli ras, które z tego, czy innego powodu się nienawidzą. **Bestiariusz** opisuje, które rasy odczuwają wzajemną *nienawiść*, ale najlepszym przykładem są gobliny i krasnoludy. Obie te rasy *nienawidzą* się bardzo mocno i zaciekle. Jest to ważne dla graczy, prowadzących bohaterów-krasnoludów, ponieważ wcześniej czy później na pewno dojdzie do spotkania z jednym albo z dwudziestką goblinów. Na początku spotkania wykonuje się test Opanowania; jego rezultat dotyczy całego spotkania. Jeśli będzie on udany, znaczy to, że wszystko jest w porządku i nie należy stosować żadnych specjalnych reguł. Jeżeli test jest nieudany, bohater zostaje opatenty przez *nienawiść* i podlega następującym regułom aż do końca walki ze znenawidzonym wrogiem.

1. Bohater zapomina o niebezpieczeństwie i nie może zostać zmuszony do ucieczki z pola walki.
2. Bohater bezustannie napiera na wroga, jeśli jest to możliwe.
3. Bohater posiada szaleńczą siłę – dodaje się +1 do wszystkich zadanych w walce obrażeń.

Ocena: Czasami bohaterowie znajdują się w sytuacjach, kiedy trzeba szybko coś ocenić: odległość, sumę, liczbę itp. Mistrz Gry może

ustalić dokładność oceny za pomocą przeprowadzonego w tajemnicy testu inteligencji. Jeżeli test będzie udany, ocena będzie miała dokładność $\pm 10\%$. Nieudany test oznacza, że ocena zawiera większy błąd. Możesz użyć nieudanych testów *oceny*, by podać graczom nieprawdziwe informacje.



Oszustwo: W wielu sytuacjach bohater będzie starał się wygrać z jakiejś sytuacji lub odwrócić – za pomocą łgarstwa będą się dostać. Może kłamać, pozorować ignorancję, pijaństwo, skarżyć się na złą pamięć, albo mówić cokolwiek zechce, co pomoże osiągnąć cel.

MG powinien zachęcać graczy, by ich kłamstwa były jak najbardziej prawdopodobne, a później powinien wykonać test Oglady, sprawdzając czy *oszustwo* było udane. Wysiłek gracza tak naprawdę potrzebny jest jedynie po to, by ubarwić grę, choć jeśli MG zdecyduje, że gracz był całkowicie nieprzekonywujący (lub bardzo przekonujący), może odpowiednio zmodyfikować test.

Udane *oszustwo* całkowicie przekona ofiarę, rozwiewając wszystkie jej wątpliwości. Nieudany test może wybudzić wrogość, zaś test nieudany o 40% lub więcej prawdopodobnie zakończy się użyciem siły.

Otwieranie zamków: Bohater z umiejętnością *otwieranie zamków* może próbować otwierać zamki przy pomocy specjalnych wytrychów albo znajomości narzędzi w poczekaniu narzędzi z kawałka drutu, małego noża lub czegoś podobnego.

Wszystkie zamki mają określoną *jakość zamka*, która jest opisana w procentach. Ten współczynnik odejmuje się od Zręczności postaci przy obliczaniu szans na sukces. Im wyższa jest *jakość zamka*, tym trudniej będzie go otworzyć.

Udany test oznacza, że zamek został otwarty. Bohater może podjąć trzy próby otworzenia jednego zamka, wszystkie następne będą automatycznie nieudane. Każda próba zabiera jedną rundę (10 sekund).

Bohater może nabyć umiejętność *otwieranie zamków* więcej niż raz, co spowoduje wzrost modyfikatora testu *otwierania zamków* o +10% za każdorazowe nabycie umiejętności. Modyfikator ten dodaje się do szansy sukcesu.

Bohater bez tej umiejętności może wykonać tylko jedną próbę otworzenia zamka z modyfikatorem -30%.

Plotkowanie: Plotkowanie można wykorzystać jako bezpieczne i łatwe źródło informacji. Można podjąć próbę namówienia bohaterów niezależnych na rozmowę – najlepiej, rzecz jasna, w gospodzie, gdzie ludzie są mniej podejrzliwi co do motywów grupy.

Gdy bohater chce rozpocząć pogawiedź z obcym, MG powinien wykonać test Oglady. Jeżeli test jest udany, bohater pozna wszystkie najwięcej wieści (użyteczne albo nie). Typowe wieści zazwyczaj dotyczą tragicznych wypadków, urodzin, ślubów, skandali, samobójstw, zabójstw, chorób, przestępstw i dziwnych wydarzeń. Wysłuchanie wszystkich miejscowych plotek może zająć dłuższą chwilę, szczególnie jeśli rozmówcą jest statuszek bądź gaduła. Udzielając informacji, MG powinien zwracać uwagę na scenery i szczegóły toczącej się przegady.

Jako dodatek do lokalnych wiadomości, bohater może zadać do K6 konkretnych pytań. MG powinien odpowiedzieć na nie w punktu widzenia bohatera niezależnego – często jedyną uczciwą odpowiedzią będzie „nie wiem”.

Ci, którym nie uda się test *plotkowania* mogą być narażeni na wroga reakcję bohatera niezależnego. Test nieudany o 40% lub więcej oznacza, że bohater niezależny prawdopodobnie doniesie lokalnym władcom o pewnym osobniku, zadającym zbyt dużo pytań, niebezpiecznym zbrodnię czy dziwaku. W odpowiednich okolicznościach bohater niezależny może nawet zaatakować wypytującego.

Przekupstwo: Przekupstwo jest dobrym sposobem na wydostanie się z tarapatów (lub wpędzenia się w inne!). Kiedy bohaterowie próbują przekupić urzędników, musi zostać uwzględniona suma oferowanych pieniędzy i związane z tego typu propozycją ryzyko. Poniższej tabeli można używać do określenia minimalnych sum, które trzeba oferować dla opłacenia coraz niebezpieczniejszych działań.

Działanie	Minimalna łapówka
Bieństwo	przeoczenie nieistotnej rozbieżności faktów, patrzeć w inną stronę itp. – 1 ZK
Działanie drugorzędne	pozostawienie otwartej bramy, ujawnienie danych o przyzwyczajeniach, nawykach lub pobycie kogoś – 5 ZK
Przestępstwo pospolite	okradanie pracodawcy, zaufanej osoby, ujawnienie informacji o niewielkiej wartości, zezwolenie na wejście do zastrzeżonego obszaru – 25 ZK
Przestępstwo	kradzież przedmiotu, ujawnienie informacji o dużej wartości – 50 ZK
Przestępstwo poważne	ujawnienie informacji o znaczeniu państwowym, znowa w celu zabójstwa lub coś jeszcze gorszego – przynajmniej 100 ZK, często więcej

Minimalne stawki łapówki modyfikuje się zależnie od okoliczności i odczuć bohatera niezależnego – dla przykładu, służący chętniej zdradzi swoją panią, jeżeli czuje do niej osobistą niechęć. Trzeba uwzględnić także osobowość i charakter bohatera niezależnego, który ma być przekupiony; łatwiej przekupić ludzi z natury podstępnych albo o chaotycznym charakterze, ponieważ po prostu lubią wywoływać kłopoty.

Minimalna suma, która zostanie zaakceptowania powinna być modyfikowana w zależności od statusu społecznego i ogólnej pozycji przekupowanej osoby. Na przykład przekupienie burmistrza jest trochę trudniejsze i wymaga większych pieniędzy, niż przekupienie podrzędnego skryby czy wieśniaka.

Ogólnie mówiąc, niektóre sumy powinny opierać się na statusie społecznym i majątku posiadanym przez osobę, którą chcemy przekupić. Na przykład hrabia prawdopodobnie obraziłby się śmiertelnie, otrzymując ofertę 17 Złotych Koron za pozostawienie na noc nie zamkniętej bramy zamkowej. Znacznie lepiej zwrócić się z tym do jednego z jego służących. Z drugiej strony ten sam hrabia w zamian za odpowiednią ofertę, mógłby przyłączyć swoje siły do próby zamachu stanu. Zdrowy rozsądek MG powinien decydować, kto może być przekupiony i za ile.

Po określeniu minimalnej sumy przekupstwa, bohater musi złożyć ofertę.

Może ona być większa niż minimalna łapówka, lecz nigdy mniejsza. Szanse na zaakceptowanie oferty wynoszą 100% minus Siła Woli osoby przekupowanej. Używa się Siły Woli, ponieważ reprezentuje ona uczciwość, ale MG może stosować różne modyfikatory, które wydają mu się odpowiednie w danej sytuacji.

Charakter jest ważnym czynnikiem modyfikującym test:

Chaotyczna postać będzie chętna do zaakceptowania przekupstwa (+20% do szansy).

Zła postać prawdopodobnie postąpi podobnie (+10%).

Dobra postać prawdopodobnie tego nie zrobi (-10%).

Praworządna postać niemal z pewnością odrzuci propozycję (-20%).

Jeżeli łapówka została odrzucona, przekonujący może spróbować zwiększyć swą ofertę o 50% lub więcej. Za każde 50% sumy dodawane do początkowego minimum, zarówno na początku, jak i w czasie późniejszych prób, szanse na sukces wzrastają o 10%.

Naprawdę zły (wysoki) rzut kostkami może oznaczać nie tylko niepowodzenie, ale także wskazywać, że sprawy potoczyły się katastrofalnie źle; postać okazała się nieprzekupna, może donieść na graczy, może wziąć pieniądze, lecz zdradzić albo może ich po prostu zaatakować.

Przesłuchanie: Gdy ktoś chce siłą wydobyć informację od bohatera lub bohatera niezależnego, nawet jeśli gracz twierdzi, że nie będzie mówić, MG może zdecydować inaczej. Przesłuchanie musi opierać się na groźbach, może także zostać poparte torturami. Jeśli bohaterowie zamierzają użyć tortur przeciwko bohaterowi niezależnemu, powinni być świadomi ryzyka przypadkowej śmierci przesłuchiwanego.

Najprostszą formą przesłuchania są groźby: „Powiedz mi gdzie są pieniądze albo połamię ci nogi”. MG wykonuje test SW (odporności psychicznej) ofiary. Udana test oznacza, że ofiara nie chce współpracować. Nieudany test oznacza natychmiastowe posłuszeństwo.

Jeśli ktoś wykonał udany test, żadne dodatkowe groźby nie zmuszają go do mówienia. Tylko zastosowanie tortur może rozwiązać mu język (lub uszkodzić członki).

Przesłuchiwanie mogą być poddani torturom raz na turę – MG powinien wtedy wykonać test SW. Za każdym razem, gdy przesłuchiwany jest torturowany, odnosi K3 punkty obrażeń. Osoby, którym test się nie udał odpowiadają na wszystkie zadane im pytania.

Osoby ze złych chaotycznych mogą stosować specjalne techniki tortur, zamiast tych używanych normalnie. Zmniejszają one SW torturowanego o 10% podczas wykonywania testu i zadają K4 punkty obrażeń.

Osoby dobre właściwie nie powinny stosować tortur. Bohater o dobrym charakterze, który próbuje torturować jeńca otrzymuje K6 punktów obłądu (patrz **Obłąd**). Otrzymuje K3 punkty obłądu również wtedy, gdy nie zdołał odwieść mniej sympatycznych kolegów od poddawania jeńca mękom, gdyż cierpi na skutek psychicznego szoku, poczucia winy i wyrzutów sumienia.



Przeszukiwanie: Przeszukiwanie musi być prowadzone przedmiot po przedmiocie. Ściany, podłogi i inne duże powierzchnie są przeszukiwane w tempie 9 metrów kwadratowych powierzchni lub 9 metrów długości korytarza na turę (minutę). W wyniku przeszukiwania zostaje automatycznie odnaleziona wszystko, co nie zostało wcześniej specjalnie ukryte. Rozmyślnie ukryte przedmioty będą odnalezione, jeśli szukający wykona udany test Inicjatywy. Jeśli bohaterowie tak chcą, przeszukiwanie można powtarzać kilkakrotnie.

W zależności od tego, ile rzeczy znajduje się na danym obszarze, MG musi zdecydować ile czasu pochłonie jego przeszukiwanie. Przeszukiwanie pustego powozu zajmie zdecydowanie mniej czasu, niż zagracanej rupieciarni. Najlepiej jest kierować się tu intuicją i zdrowym rozsądkiem.

Szybkie przeszukiwanie: Odbływa się w ten sam sposób jak przeszukiwanie zwykłe, tylko z podwójną szybkością i dość hałaśliwie – przeszkujący zachowują się *głośno*. Przy testowaniu szybkiego przeszukiwania stosuje się modyfikator -10%.

Reagowanie: Ten test wykonuje się w celu ustalenia czy bohater zareaguje dostatecznie szybko, gdy wydarzy się coś nieoczekiwanego – na przykład zadziała pułapka. Udana test oznacza, że bohater uskoky, zrobił unik, cofnął się albo w inny sposób zdołał uniknąć nagłego niebezpieczeństwa. Jest to test Inicjatywy z uwzględnieniem odpowiednich modyfikatorów, wynikających z nieostrożnego czy brawurowego zachowania (na przykład -10%, jeśli bohater idzie w normalnym tempie, -20% jeśli biegnie, -10% jeśli stoi na odsłoniętym terenie itp.).

Rozumienie języka: Często bohaterowie będą spotykać się z cudzoziemcami, mówiącymi całkowicie niezrozumiałymi językami. Jeżeli nie znają tych języków, mogą próbować domyśleć się, o czym mówią słuchając bardzo uważnie, namawiając obcego, by mówił wolno i pomagał gestami, i generalnie wykazując dużą cierpliwość.

Mistrz Gry musi zdecydować, czy bohaterowie mają dotychczas dużo czasu, by zrozumieć paplanie obcego. Oczywiście będzie to zależało od treści wypowiedzi. MG wykonuje test Inteligencji słuchającego bohatera. Udana test oznacza, że w pewnym stopniu domyślił się on, co zostało powiedziane, natomiast test nieudany – że zupełnie nie ma pojęcia. Zależnie od wyniku, MG może uznać – tyle poprawnych albo niepoprawnych informacji, ile uzna za stosowne. Jednak sukces nigdy nie jest absolutny, chyba że chodzi o bardzo proste wiadomości.

Jeżeli test jest nieudany o 40% lub więcej, MG może podać informację przekreślona albo błędna. Czy cudzoziemiec naprawdę kazał ci się zmylić, czy tylko informował, że pobrudziłeś sobie czoło?

Rozwiązywanie problemów: Zdarza się czasem, że bohaterowie znajdują się w sytuacji, w której będą zmuszeni do rozwiązania jakiejś łamigłówki, zagadki czy problemu. Mistrz Gry powinien pozwolić, żeby każdy z bohaterów miał przynajmniej jedną szansę uporać się ze stojącym przed grupą problemem.

Mistrz Gry powinien wykonać test Inteligencji podejmującego próbę bohatera. Wynik może zostać wykorzystany na dwa sposoby. Po pierwsze – sukces lub niepowodzenie w tym teście mogą zostać zinterpretowane tak samo, jak we wszystkich innych; to znaczy, jeśli test się udał MG może powiedzieć graczowi, że jego bohater rozwiązał zagadkę lub, jeśli był nieudany, że była ona dla bohatera zbyt trudna. Alternatywnie – MG może sobie zażyczyć, by sam gracz popracował nad łamigłówką, zaś stopień sukcesu, jaki podczas testu osiągnął *bohater* wskazuje jakiej pomocy przy rozwiązywaniu zagadki MG może udzielić *graczowi*, czy też ile prób gracz może podjąć, by zagadkę rozwiązać. Na przykład – jeśli test powiedzie się o 10% lub więcej MG może zezwolić graczowi na jedną dodatkową próbę przy rozwiązywaniu problemu.

Nawet jeśli test się nie udał bohaterowie mogą próbować rozwiązać zadany problem, jednak w takim przypadku MG nie powinien im udzielać żadnej pomocy, a nawet może wprowadzić w błąd gracza, którego test szczególnie się nie powiódł. Jeśli test był nieudany o 30% lub więcej, MG powinien graczowi znacznie utrudnić rozwiązanie problemu.

Ryzyko: Mistrz Gry może użyć standardowego testu *ryzyka* w każdej sytuacji, w której bohaterowie próbują czegoś, co wiąże się z fizycznym niebezpieczeństwem. Podaliśmy wcześniej niektóre typowe przykłady. Wiele fizycznie niebezpiecznych działań opisanych jest przez umiejętności i posiadający je bohater nie musi przeprowadzać testów *ryzyka*.

Ten test przeprowadza się w ten sam sposób jak inne, ale bohater ma zwykle 50% szansy na sukces. MG, jeśli uzna to za stosowne, może te liczby modyfikować, ale 50% należy traktować jako przeciętną.

Nieudany test *ryzyka* zawsze powoduje otrzymanie K3 obrażeń. Na tę liczbę nie wpływa noszona zbroja ani tarcza. MG może uwzględnić działanie magii ochronnej i bazujących na umiejętnościach modyfikatorów, w pewnych przypadkach redukując obrażenia.

Skradanie się: Choć nie jest to test standardowy, jednak, jak łatwo przewidzieć, bohaterowie – zarówno posiadający *cichy chód* jak i nie – będą chcieli przekradnąć się pomiędzy strażnikami czy omijać inne potencjalne trudności. Chcąc określić czy bohaterowie zostali usłyszeni, wykorzystaj test *sluchania* i rozdział **Ruch**.

Sluchanie: Załączona tabela określa procentową szansę usłyszenia przez bohatera różnych dźwięków. Bohaterowie nie muszą nasłuchiwać, ale jeśli poruszają się, rozmawiają albo są zaabsorbowani czymś innym, usłyszą zapewne tylko te dźwięki, które są wyraźne i głośne. Można przyjąć, że hałasująca drużyna usłyszy tylko dźwięki głośniejsze niż hałas, który sama robi. Tak więc grupa, która się ostrożnie porusza usłyszy tylko dźwięki wyraźne bądź głośnie, lecz nie będzie mogła usłyszeć dźwięków cichych.

Rodzaj dźwięku	Przykłady	Szansa	Hałas niesie się
cichy	ostrożne poruszanie się, szept, przekręcanie klucza, otwieranie zamka wytrychem	30%	4 metry
zwykły	normalne poruszanie się, rozmowa, zamykanie lub otwieranie drzwi	60%	8 metrów
głośny	wyważanie drzwi, bieg, szarża, walka, inkantacja, biegający koń, szybkie przeszukiwanie, tłuczenie szkła, krzyk, wrzask, wołanie	100%	16 metrów

Dźwięki zza drzwi lub ściany można wychwycić jedynie *specjalnie nasłuchując*, to znaczy przyskakiwać ucho do przesyłki. W innych przypadkach dźwięki nie przedostają się przez ściany ani drzwi, może tylko jako bardzo niewyraźne jęki czy wrzaski.

Normalnie każdy bohater ma tylko jeden test *nasłuchania* przez ścianę czy drzwi. Nie ma znaczenia, jak dużo czasu spędza z uchem przysłuchującym do drzwi czy ściany, nie usłyszy nic więcej niż to, na co wskazuje początkowy rzut. Mistrz Gry może ominąć tę zasadę, lecz powinien graczom serdecznie odradzać spędzania całego czasu na nasłuchiwanie pod drzwiami czy ścianami.

Bohater, który specjalnie nasłuchuje pod drzwiami komnaty może wykonać normalny rzut, by usłyszeć dźwięki z wewnątrz. Przez drzwi normalnej wielkości może nasłuchiwać tylko jedna osoba na raz. Osoby, nasłuchujące przez cienie, drewniane lub otynkowane ściany mogą usłyszeć dźwięki z wnętrza, przy czym w tym przypadku stosuje się modyfikator -10%. Grube ceglane, kamienne i ziemne ściany blokują wszystkie dźwięki.

Hałas obudzi śpiącego bohatera, jeśli powiedzie się mu test *nasłuchania*, zmodyfikowany o -20%.



Strach: Pewne osoby doznają silnego psychologicznego wstrząsu, który może być tak obezwładniający, że wprawia je w stan czasowego paraliżu – dosłownie sztywnieją ze *strachu*.

Niektóre istoty opisano w *Bestiariuszu* jako wzbudające *strach* w innych istotach (na przykład ożywieńcy wzbudzają *strach* w istotach żywych). Gdy bohaterowie natkną się na kogoś, kogo się boją, należy wykonać standardowy test *strachu*.

Testuje się wtedy Opanowanie – udany rezultat oznacza przełamanie *strachu* (podczas tego spotkania nie wykonuje się już następnych testów), zaś nieudany oznacza, że bohater jest sparaliżowany ze *strachu* i nie może się poruszać, walczący ani podejmować w tej rundzie żadnych innych działań. Jednak jeśli tak mocno przestraszony bohater zostanie zaatakowany, może normalnie parować ciosy, ale nie może korzystać z umiejętności *unikni* ani z żadnej innej, która pozwoliłaby mu uniknąć obrażeń. Rzut powtarza się na początku każdej rundy, aż bohaterowie przełamają *strach* (test będzie udany), po czym nie wykonuje się już kolejnych testów *strachu* do końca tego spotkania.

Furia: Osoby, które cierpią na poważne zaburzenia psychiczne mogą czasami całkowicie stracić kontrolę nad sobą, stając się niebezpiecznymi maszynami do zabijania, groźnymi zarówno dla wrogów, jak i przyjaciół. Ten test wykonują jedynie osoby szalone lub takie, które są *podatne na furie* – gwałtowne, wybuchowe, nieoponowane. Bohaterowie mogą stać się *podatni na furie* na skutek nawrótów się zaburzeń psychicznych, ale niektóre istoty są *podatne na furie* z natury. W momencie, w którym ktoś taki znajdzie się w sytuacji, wywołującej stres – przeważnie na początku spotkania – testuje się Opanowanie.

Jeśli test się powiedzie, nic się nie dzieje. Natomiast ci, którym się test nie udał, tracą na czas spotkania kontrolę nad sobą i podlegają następującym zasadom:

1. Zapominają o niebezpieczeństwie i nie mogą zostać zmuszeni do ucieczki bądź wycofania się z pola walki. Testy *strachu* i grozy nie są wykonywane.
2. Osoby w *furii* są oponowane żądzą zabijania – nie mogą parować i, jeśli mają możliwość, zawzięcie atakują przeciwników.
3. Osoby takie posiadają szaleńczą siłę – dodaje się +1 do wszystkich obrażeń, zadanych przez nich w walce.
4. Działając w *furii* nie zwracają uwagi na otrzymane rany – wszystkie obrażenia są zmniejszane o 1 pkt.

Ukrywanie się: Ten test służy do sprawdzania czy bohaterom uda się uniknąć odkrycia przez wrogów, gdy ukryją się w cieniach, w mrocznym zaułku czy podobnym miejscu. Ukrywający się w ten sposób może zostać odkryty przez *przeszukiwanie* (lub *szybkie przeszukiwanie*), lecz nie zostanie zauważony dzięki zwyczajnej *obserwacji*. Na przykład, halfling Silas Lumpfoot pełźnie układkiem mrocznym korytarzem, gdy nagle słyszy nadchodzący patrol orków. Nie ma szans na prześліgnięcie się obok nich niezaawansowany, lecz być może uda mu się ukryć w cieniu. Kuląc się, starając być jak najmniejszym i wykorzystując załamania ścian korytarza Silas cicho oczekuje, aż orki przejdą. Jest to idealna sytuacja do zastosowania testu *ukrycia* się, by sprawdzić czy Silas zostanie zauważony przez któregoś orka. Jeżeli patrol czegoś lub kogoś szuka, stosuje się normalne zasady *przeszukiwania/szybkiego przeszukiwania*.

Szansa udanego *ukrycia* się zależy od szybkości decyzji i umiejętności zachowania zimnej krwi do chwili minięcia niebezpieczeństwa. Dlatego podstawowa szansa testu wynosi: Inicjatywa plus Opanowanie ukrywającego się minus Inicjatywa wroty, przed którą delikwent się kryje. Jeśli ukrywa się przed grupą istot, test przeprowadza się tylko raz, ale biorąc pod uwagę najwyższą Inicjatywę w tej grupie.

Istota, używająca umiejętności *ciche poruszanie się* może dodać 10% do swej szansy ukrycia się, zaś osoba z umiejętnością *ukrywania się* może dodać kolejne 20%. Mistrz Gry powinien wprowadzić inne, odpowiednie do sytuacji modyfikatory, wynikające np. z oświetlenia czy dostępności kryjówek, zależne od tego, czy wrogowie spodziewają się intruzów, czy nie itd. Dobrze ukryci bohaterowie mogą zaatakować z zaskoczenia, automatycznie *zaskakując* przeciwników (patrz rozdział *Walka*).

Zatrucie: Ten test jest wykonywany w celu sprawdzenia czy na testowaną osobę zadziała trucizna lub narkotyki. Testuje się Wytrzymałość x 10 (tzn. bohater z Wytrzymałością 4 ma 40% szans na sukces). Udany test oznacza, że bohater oparł się truciznie i nie powoduje ona żadnych objawów chorobowych.

Zatrudnienie: Co jakiś czas bohaterowie będą szukać zwykłej pracy, zarówno po to, by zarobić trochę pieniędzy pomiędzy przygodami, jak i dla innych, bardziej złożonych celów, jak przeniknięcie do czegoś domu czy jakiejś organizacji. Istnieją cztery główne kategorie prac, które są dostępne dla bohaterów:

- Cyrkowiec** – obejmuje wszystkie zajęcia, związane z podstawową profesją cyrkowca.
- Robotnik** – obejmuje robotników portowych, budowlanych i pracujących na roli.
- Rzemieślnik** – obejmuje wszystkie zajęcia zaawansowanej profesji rzemieślnika.
- Służący/lokaj** – obejmuje całą służbę, także niższych urzędników, gajowych itp.

Bohater musi być cyrkowcem (teraz lub w przeszłości), aby otrzymać pracę jako cyrkowiec, albo rzemieślnikiem lub uczniem rzemieślnika, aby otrzymać pracę jako rzemieślnik. Każdy może zostać służącym lub lokajem, natomiast zatrudnienie się jako robotnik wymaga Siły 3 lub większej.

Szansa znalezienia pracy w danej społeczności zależy od jej wielkości. Stosunkowo łatwo jest znaleźć pracę w dużych i średnich miastach. W wioskach i małych miasteczkach nie ma wielkiego zapotrzebowania

na wykwalifikowanych pracowników, a inne prace są zwykle przeznaczane dla robotników sezonowych. Skorzystaj z poniższej tabeli dla określenia podstawowej szansy na znalezienie zatrudnienia.

Zatrudnienie	Ludność			
	Poniżej 100	100-1000	1000-10000	Powyżej 10000
Cyrkowiec	3%	17%	73%	100%
Robotnik	17%	73%	100%	100%
Rzemieślnik	3%	9%	42%	59%
Służący/lokaj	17%	59%	100%	100%

Bohaterowie, którzy szukają pracy mogą wykonywać test *zatrudnienia* raz na tydzień. Pewne umiejętności pozwalają modyfikować podstawową szansę; zostało to uwzględnione w opisach tych umiejętności. Zarobki kształtują się na poziomie: 60 szylingów dla rzemieślników, 30 szylingów dla cyrkowców, 42 szylingi dla robotników i 3 szylingi dla służących (którzy będą mieli zapewnione mieszkanie i wyżywienie).

Observacja: Bohaterowie mogą wejść do komnaty i zobaczyć nierówne kamienne ściany, przewrócone krzesło i ciężki stół. Ale czy zauważą na podłodze rysę, wydrapaną przez ukryte drzwi albo ciemną plamę krwi na krześle?

Jeśli bohaterowie przeszukają ten obszar, dostrzegą to wszystko automatycznie, gdyż te ślady nie są ukryte. Jednak MG może uznać, że bohaterowie po prostu zauważyli takie szczegóły, nawet bez przeprowadzania szczegółowego przeszukania komnaty.

Mistrz Gry powinien przeprowadzić w sekrecie test Inicjatywy w chwili, gdy bohaterowie mają sposobność choćby pobieżnego obejrzenia pokoju. Dzięki udanemu testowi odkryją jedną wskazówkę, jeśli jakaś tam jest. Jeśli test udał się o 10% lub więcej, odnalezienie zostają dodatkowe wskazówki w ilości jednej na każde pełne 10% powodzenia testu – aż do maksimum, czyli zauważenia wszystkiego, co można było zauważyć.

Bohaterowie nie mogą używać *observacji*, żeby znajdować przedmioty, które są schowane. Można je znaleźć tylko za pomocą przeszukania.

Reguły obserwacji można stosować także wtedy, gdy bohaterowie zaglądają do komnaty z zewnątrz. Jednak w takim przypadku rzut kością określa możliwość dostrzeżenia tylko dużych obiektów – wyposażenia, pokrycia podłogi, mieszkańców itd. Drobne szczegóły i ukryte przedmioty nie mogą zostać zauważone z zewnątrz pomieszczenia.

Zeskok: Zeskok to kontrolowane spадanie. Wszystkie szczegóły testu opisane są w rozdziale **Zeskok, upadek, skok, wspinaczka**.

Skok: Ten test dotyczy skoków poziomych. Wszystkie jego szczegóły opisane są w rozdziale **Zeskok, upadek, skok, wspinaczka**.

Upadek: Upadek to niekontrolowane spадanie. Wszystkie szczegóły testu opisane są w rozdziale **Zeskok, upadek, skok, wspinaczka**.

•PUNKTY PRZEZNACZENIA•

Punkty przeznaczenia odróżniają bohaterów, prowadzonych graczy od reszty mieszkańców Starego Świata – są tym, co sprawia, że bohaterowie są wyjątkowi. Każdy z nich otrzymuje pewną liczbę *punktów przeznaczenia* (PP) już podczas procesu tworzenia, poza tym *punkty*te mogą być zyskiwane i tracone w czasie gry, np. na skutek interwencji bogów.

Punkty przeznaczenia są wykorzystywane do ratowania bohaterów od pewnej śmierci; wydając *punkt przeznaczenia* bohater może znowu żyć i, po pewnym czasie, normalnie funkcjonować. Na przykład może wydać PP w celu zneutralizowania rezultatu krytycznego trafienia (patrz **Walka – Krytyczne trafienia**), które w innym przypadku okazałoby się tragiczne. Bohater zostaje np. ogłuszony, ale nie zabity i w końcu się przebudzi, lub też mordercy ciós zaledwie go muska. Osoba, która odpada od stromej ściany może wydać PP w celu uniknięcia niechybnej śmierci; zostanie ocalona dzięki szansie jednej na milion – trafi na jakiś krzak czy też na łachę wyjątkowo miękkiego piasku.

Jak widzisz PP to potężne narzędzie i gracze powinni pamiętać, że są one bardzo cenne. Punkty Przeznaczenia, które zostały użyte są na zawsze stracone – nie odzyskuje się ich jak Żywność i po wydaniu wszystkich bohater nie będzie mógł już oszukiwać śmierci.

•CZAS I RUCH•

MG, oprócz „kontrolowania całego świata”, musi także śledzić upływ czasu gry.

•CZAS GRY A CZAS REALNY•

Czas w grze różni się od realnego. Gdy gracz mówi „Zaglądam do tego pokoju” Mistrz Gry wraca do odpowiedniej notatki w scenariuszu, sprawdza co jest w pokoju i opisuje to graczowi. Może to trwać nawet kilka minut w *czasie realnym*, ale w *czasie* gry bohater straci tylko chwilę – spojrzy i już. Z drugiej strony drużyna może na przykład podróżować z miasta do miasta. MG decyduje, że podczas podróży nikogo nie spotkała i mówi „W porządku. Dotarliście bezpodróżnie do celu.” Zajęło to tylko kilka sekund realnego czasu, ale w grze mogły upłynąć godziny lub nawet dni.

•CZAS NARRACYJNY I SZCZEGÓŁOWY•

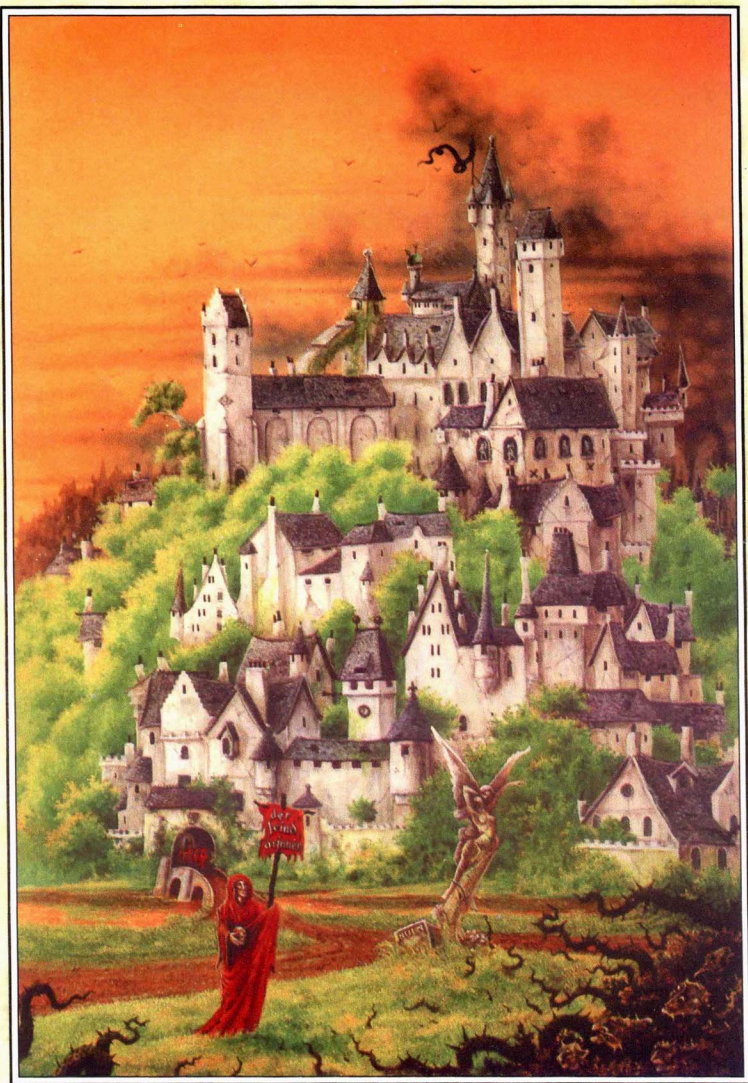
Przez większość czasu, w którym rozgrywana jest przygoda Mistrz Gry po prostu przedstawia dostępne dla graczy warianty postępowania, informuje o rezultatach ich decyzji i mówi im, gdy zdarzy się coś niespodziewanego. MG powinien chociaż z grubszą wiedzieć, ile czasu gry minęło (czy był to ułamek sekundy, 10 minut, parę godzin czy kilka dni), ale nie musi śledzić go z sekundy na sekundę. Wcześniej czy później zdarzy się sytuacja, która trzeba będzie rozegrać szczegółowo i wtedy MG powinien kontrolować czy wszystko, co się dzieje jest wykonywane runda po rundzie i tura po turze. Nie sformułowano sztywnych reguł, regulujących to reguł, ponieważ gra jest tak elastyczna, że w każdej chwili może zdarzyć się coś nieoczekiwanego. Zdrowy rozsądek powinien podpowiedzieć Mistrzowi Gry, jaki rodzaj kontroli czasu jest potrzebny w danej sytuacji.

Wyobraź sobie, na przykład, że gracze zbliżają się do opuszczonej chaty. MG wie, że obrał ją sobie na legowisko wielki niedźwiedź, jednak gracze nie są jeszcze w tej chwili tego świadomi. Gra może się potoczyć w następujący sposób:

- MG Wychodzicie na leśną polanę. Przed wami, w odległości około 20 metrów znajduje się mała chata.
- Gracz Zatrzymuję się i oglądam tę chatę – wpatruję światła, dymu, nasłuchuję odgłosów codziennego życia.
- MG Niczego takiego nie widzisz, niczego nie słyszysz. Niektóre z okien są wymalane, chata wygląda na opuszczoną.
- Gracz Podchodzimy ostrożnie do drzwi i wyciągamy brzoń. Oslania nas elf z lukrem.
- MG Dochodzicie do drzwi – wciąż żadnych oznak życia. Drzwi są nieznacznie uchylone.
- Gracz W porządku, popycham i otwieram drzwi, wskazuję do środka. Elf osłania mnie, gotowy do strzału.
- MG W środku widzisz ogromną górę klaków. Zaspana głowa powoli obraca się w twoim kierunku i jej właściciel – niedźwiedź! – przygotowuje się do ataku.

Pierwsza część tej sekwencji jest rozgrywana na zewnątrz i jest po prostu rozmową – gracze deklarują co robią, a MG opisuje rezultaty ich akcji. Teraz, gdy grupa ma przed sobą rozgniewanego niedźwiedzia, wszystkie akcje będą musiały być rozgrywane szczegółowo – zarówno w przypadku, gdy drużyna postanowi walczyć, jak i wtedy, gdy zechce wziąć nogi za pas.

Nie jest konieczne, ani nawet pożądane sztywne narzucanie graczym tur gry. Nie jest dobrym pomysłem mówienie na przykład „teraz jest pierwsza tura gry... teraz jest druga tura gry... teraz jest trzecia tura gry...” i tak dalej. Właściwie jest po prostu powiedzenie: „Dojście do chaty zabiera wam około 5 minut” czy też „Czekasz na rogu ulicy przy czwartym kwadransie, zanim Twoi przyjaciele powrócą”.



"WEWNĘTRZNY WRÓG"
© 1986 JOHN BLANCHE



•JEDNOSTKI CZASU•

Czas gry jest mierzony dwoma standardowymi jednostkami:

Tury gry: Tura w przybliżeniu odpowiada minucie. Podczas tury gry bohater może wykonać to, co żywy człowiek w podobnych okolicznościach w ciągu minuty. W opisie wielu dozwolonych regułami czynności podane jest ile one trwają tur.

Rundy: Niektóre akcje, takie jak zamknięcie drzwi, zadanie ciosu w walce albo powiedzenie kilku słów zabiera tylko kilka sekund. W pewnych sytuacjach te kilka sekund decyduje o życiu lub śmierci. Runda gry w przybliżeniu odpowiada 10 sekundom; tak więc w ciągu rundy bohater może wykonać to, co zwykły człowiek mógłby zrobić przez 10 sekund. W opisie wielu dozwolonych regułami czynności podane jest ile one trwają rund. Jak zapewne zauważyłeś, 6 rund tworzy turę.

Rundy są stosowane w walce i innych sytuacjach, w których upływ czasu i tempo działania mają istotne znaczenie. W jaki sposób używać rund i przeprowadzać walkę opisano bardziej szczegółowo w dalszej części podręcznika.

•PORUSZANIE SIĘ•

Szybkość istot określa jak szybko mogą się one poruszać. Dla grupy istot – włącznie z bohaterami – określa się ją zwykle na poziomie Szybkości najwolniejszego osobnika.

Załączona tabela pokaże ci, jak przełożyć cechę Szybkości na odległość i tempo ruchu.

Podane niżej odległości wyrażono w metrach. Na makiecie 2,5 cm jest odpowiednikiem 2 metrów. Szybkość odpowiada ilości cali (2,5 cm), jakie może przebyć istota na makiecie w czasie jednej rundy, poruszając się *ostrożnie*.

Warto zapisać wcześniej w odpowiednich miejscach na Karcie Bohatera jego *ostrożne*, *normalne* i *szybkie* tempo ruchu.

Poruszanie się w metrach na rundę (10 sekund)

Szybkość	Ostrożnie	Normalnie	Biegiem
1	2	4	16
2	4	8	32
3	6	12	48
4	8	16	64
5	10	20	80
6	12	24	96
7	14	28	112
8	16	32	128
9	18	36	144
10	20	40	160
11	22	44	176
12	24	48	192
13	26	52	208
14	28	56	224
15	30	60	240
16	32	64	256
17	34	68	272
18	36	72	288
19	38	76	304
20	40	80	320

Poruszanie się w metrach na turę gry (minutę)

Szybkość	Ostrożnie	Normalnie	Biegiem
1	12	24	96
2	24	48	192
3	36	72	288
4	48	96	384
5	60	120	480
6	72	144	576
7	84	168	672
8	96	192	768
9	108	216	864
10	120	240	960
11	132	264	1056
12	144	288	1152
13	156	312	1248
14	168	336	1344
15	180	360	1440
16	192	384	1536
17	204	408	1632
18	216	432	1728
19	228	456	1824
20	240	480	1920

Poruszanie się w kilometrach na godzinę

Szybkość	Ostrożnie	Normalnie	Biegiem
1	0,8	1,6	5,5
2	1,6	2,7	11,3
3	2,0	4,3	16,8
4	2,7	5,5	22,2
5	3,5	7,0	28,0
6	4,3	8,2	33,5
7	4,7	9,8	39,0
8	5,6	11,6	46,0
9	6,4	12,8	51,6
10	7,2	14,4	57,2
11	8,0	15,6	63,2
12	8,4	17,2	68,8
13	9,2	18,8	74,4
14	10,0	20,0	80,0
15	10,8	21,6	86,0
16	11,6	22,8	91,6
17	12,4	24,4	97,2
18	12,8	25,6	103,2
19	13,6	27,2	108,8
20	14,4	28,8	114,4

Ostrożnie: To tempo jest zwykle używane w podziemnych korytarzach albo wewnątrz budynków. Tak poruszają się również formacje żołnierzy. W obu przypadkach uwzględnia się pewną ilość postojów, porozumiewanie się, wahanie, ostrożność i inne przyczyny opóźnień. W przypadku wojska na szybsze poruszanie się nie przyczyniała konieczność utrzymania sztyku.

Normalnie: Jest to tempo używane do normalnego poruszania się w otwartym terenie, na przykład po drodze. Bohaterowie, jeśli chcą, mogą używać tego tempa w podziemnych, ale zawsze będą potykać się na popękanych podłożu, walić głową w wystające nawisy i wchodzić sobie nawzajem w drogę. MG może wykonać test *ryzyka* dla próbujących tego osób, zadając im rany po każdym nieudanym teście (patrz **Standardowe testy**).

Biegiem: Jest to tempo używane, gdy bohaterowie chcą biec najszybciej, jak potrafią – czyli z największą szybkością, z jaką mogą się poruszać. Osoby biegnące są narażone na płupek i nieszcześliwe wypadki, dlatego to tempo ruchu wykorzystuje się wyłącznie w sytuacjach krytycznych. Bohaterowie, poruszający się biegiem w podziemiach wykonują test *ryzyka* z modyfikatorem -10%, odnosząc obrażenia w przypadku nieudanego rzutu. Ci, którzy biegną dłużej niż jedną rundę meczą się i tracą szybkość o jeden metr w ciągu każdej następnej rundy, aż w końcu zupełnie stracą oddech i zwolnią do tempa standardowego.

•SZYBKOŚĆ ŚRODKÓW TRANSPORTU•

Podana poniżej tabela pokazuje standardową szybkość ruchu różnych środków transportu w metrach na rundę, metrach na turę i w kilometrach na godzinę. *Ostrożne* tempo równa się połowie podanej liczby, zaś tempo *biegiem* to poczwórna wielkość podanej liczby (o ile można je zastosować).

	Szybkość	m/rundę	m/turę	km/h
Kucyk / mul	7	28	168	10,4
Koń / koń Bojowy	8	32	192	12
Koń pociągowy	6	24	144	8,8
Wóz (2-kołowy)	6	24	144	8,8
Furgon (4-kołowy)	3	12	72	4,4
Powóz (4-kołowy)	4	16	96	5,6
Łódź wiosłowa	3	12	72	4,4
Mała łódź żaglowa	4	16	96	5,6
Barka handlowa	2	8	48	2,8
Statek żaglowy	5	20	120	7,2

W przypadku transportu wodnego, na szybkość poruszania się wpływają również prądy, czy to rzeczne czy morskie. Statki żaglowe są również uzależnione od wiatrów. Dodaj 25% do Szybkości, jeśli statek porusza się z prądem lub przypływem, dalsze +25% jeśli statek żaglowy porusza się z wiatrem. Takie same, lecz ujemne modyfikatory uwzględnia się w wypadkach przeciwnych.

•PRZESZKODY•

Istoty, pokonujące przeszkody poruszają się wolniej. Poniżej podane są przykłady przeszkód, na które bohaterowie natrafiają podczas przygód, ale Mistrz Gry powinien kierować się podaną niżej, podstawową zasadą w każdej sytuacji, gdy poruszanie się jest utrudnione.

- Otwieranie i przechodzenie przez drzwi i okna
- Ogrodzenia, płoty i niskie ściany – do 2 metrów wysokości
- Rowy i wąskie przejścia
- Wchodzenie na i schodzenie z wozów, czy wierzchowców

Pokonując przeszkodę, istota traci *połowę* odległości, jaką może przebyć w danej rundzie. Ponadto przekraczanie przeszkody biegiem lub w normalnym tempie jest potencjalnie niebezpieczne. Wykonaj test *ryzyka* dla każdej postaci, która będzie próbowała tego dokonać, przy biegu stosując modyfikator -10%.

•TRUDNY TEREN•

Osoby, które starają się pokonać trudny teren poruszają się wolniej. A oto przykłady trudnego terenu:

- Drzewa lub gęste listowie
- Strome lub zdradliwe pochyłości
- Brody albo płytkie strumienie
- Miękki piasek lub gruba warstwa iłu
- Krzewy, krzaki lub kolczaste rośliny
- Schody, stopnie i drabiny
- Ruiny budynków i wraki, samotne skały lub głazy
- Bagna, moczary, gęste błoto, kanały ściekowe

Istoty, idące po trudnym terenie poruszają się z połową swej szybkości. Tak więc ktoś, kto normalnie może przebyć 48 metrów, w takim terenie poruszy się tylko o 24 metry. Dodatkowo może to być niebezpieczne – podobnie jak przechodzenie przez przeszkody. Osoby, próbujące iść szybciej niż krokiem *ostrożnym* muszą wykonać (w sposób analogiczny do opisanego wyżej) test *ryzyka* podczas każdej rundy, w której poruszają się normalnie lub biegiem, odnosząc obrażenia przy każdym nieudanym rzucie.

•PŁYWANIE•

Pływać mogą tylko osoby, posiadające umiejętność *plywanie* – prędkość jest równa 2/3 tempa *ostrożnego*. Żadne testy nie są wykonywane przy *plywaniu* w zwykłych warunkach, ale w ryzykownych sytuacjach (na przykład wzburzona woda, związane ręce) wykonywany jest test *ryzyka* z modyfikatorem -20%.

Osoby, próbujące pływać w zbroi muszą wykonać test *ryzyka* z modyfikatorem -10% za każdy jej *punkt pancerza*. MG powinien uwzględnić także wagę wszystkich innych przedmiotów, które obciążają pływaka.

Bohaterowie nie umiejący pływać i pływacy, którym nie udało się test *ryzyka* zaczynają tonąć po czasie równym ich Wytrzymałości w rundach. Potem tracą 1 punkt Żywotności na rundę. Ci, których Żywotność spadła do 0, umierają.

•DRUŻYNY I GRUPY•

Zwyczajem jest odwoływanie się do drużyny bohaterów. Drużynę tworzy dowolna liczba osób, zaangażowanych we wspólną misję, podróżujących razem w celu zrealizowania określonego zadania lub w jakimś innym celu. Członkowie jednej drużyny mogą trzymać się razem, ale również dobrze mogą przebywać w odległych od siebie częściach świata – nie ma tu żadnych ograniczeń. Jednak normalnie drużyna to grupa, która podróżuje razem.



Czasami drużyna może rozdzielić się na dwie lub więcej grup. Może chcieć na przykład wysłać naprzód zwiadowców lub niektórzy jej członkowie mogą się oddzielić lub zaginać. W takim przypadku każda grupa porusza się, działa i wykonuje wszystkie inne czynności oddzielnie i każda grupa należy zajmować się oddzielnie. W wielu sytuacjach, szczególnie gdy w grę wchodzi walka i magia, ważne jest, by dokładnie wiedzieć, kto wędruje w której grupie i gdzie te grupy znajdują się w stosunku do siebie. Jeżeli są wątpliwości, każde odłączenie się bohatera na odległość większą niż 4 metry tworzy nową grupę.

•PANCERZ I OBCIĄŻENIE•

Każda część zbroi i innego ekwipunku ma swą wagę i swój rozmiar, tu wspólnie określane jako **obciążenie**. Jest to miara trudu, jaki trzeba włożyć w noszenie określonego przedmiotu z uwagi na kombinację jego wagi i rozmiarów. Bohaterowie mogą nosić tylko pewną, ograniczoną ilość sprzętu bez utraty swobody ruchu. Oblicza się to na podstawie ich Siły, pomnożonej przez 100 (tak więc Siła 4 pozwala swobodnie nieść 400 punktów obciążenia).

Każde kolejne 50 punktów lub ich część ponad obliczony wg powyższego wzoru limit zmniejsza o 1 punkt Szybkość bohatera.

Wielkość **obciążenia**, wiążącego się z najczęściej używanymi przedmiotami podano, wraz z cenami i dostępnością, w **Poradniku konsumenta**.

Krasnoludowie, dzięki swej zadziwiającej wytrzymałości fizycznej i krepiej budowie ciała mogą nosić szczególnie ciężkie ładunki, dalece przekraczające wynikający z Siły limit – mogą nieść Siła x 200 **punktów obciążenia**, zanim odczują skutki przeciążenia. Konie (patrz **Bestiariusz**) mogą nosić ładunki równe ich Sił x 300.

Wielkość obciążenia: Wielkość obciążenia wyposażenia podano w **Poradniku konsumenta**. Bohaterowie i inne istoty mają (dla tych, którzy ich nosią) obciążenie równe (Siła x Wytrzymałość) x 100 pkt.

•ZESKOK, UPADEK, SKOK, WSPINACZKA•

Wszystkie działania tego rodzaju zajmują jedną pełną rundę i bohater nie może robić w tym czasie nic innego. Wiele z nich wiąże się z koniecznością wykonania standardowego testu – Mistrz Gry musi to sprawdzić w odpowiednim rozdziale.

Zeskok: Zeskok jest kontrolowanym ruchem w pionie, który bohater powinien zakończyć lądując na stopach. Zeskok jest działaniem zamierzonym – osoby zepchnięte albo skaczące przypadkowo nie *zeskakują*, tylko *spadają*.

Chcąc ocenić czy zeskok spowodował jakies przypadkowe obrażenia, musimy najpierw określić wysokość, z jakiej został wykonany (w metrach, zaokrąglonych w górę do liczby całkowitej).

Następnie rzucamy K6 i odejmujemy wynik od wysokości zeskoku. Jeżeli wynik jest mniejszy bądź równy 0, bohater nie odnosi żadnych obrażeń. Natomiast wynik dodatni określa ilość staconych przez niego punktów Żywotności (bez względu na zbroję czy Wytrzymałość). Osoby z umiejętnością *akrobatyka* dodają +2 do rzutu kostką.

Bohater, który podczas zeskoku doznał obrażeń wypuszcza wszystko, co trzymał w rękach z prawdopodobieństwem 50%.

Przykład

Clem Shirestock zeskakuje z okna na pierwszem piętrze. Wysokość oceniamy na 3 metry, rzucamy K6: wylosowano 4, 3-4=-1, tak więc zeskok jest udany, czyli Clem nie odnosi żadnych obrażeń.

Upadek: Upadek jest niekontrolowanym spadaniem, a sposób lądowania jest dziełem przypadku. Bohaterowie nie mogą *spaść* w sposób zamierzony, lecz tylko w rezultacie wypadku czy zepchnięcia.

Obrażenia oblicza się w ten sam sposób, jak przy zeskoku, z wyjątkiem tego, iż wysokość jest podawiana. I znowu osoby z umiejętnością *akrobatyka* dodają +2 do wyniku rzutu kostką.

Bohater, który podczas zeskoku doznał obrażeń wypuszcza wszystko, co trzymał w rękach z prawdopodobieństwem 50%.

Przykład

Zachęcony wczesniejszym udanym skokiem, Clem Shirestock jest trochę nieostrożny, co kończy się upadkiem z okna na pierwszem piętrze. Wysokość wynosi 3 metry, ale ponieważ Clem nie zeskakuje, a spada, więc przyjmuje się, że jest to 6 metrów. Wynik rzutu K6 równa 3 oczka: 6-3=3, tak więc Clem traci 3 punkty Żywotności. Następnym razem powinien być bardziej ostrożny.

Skok: Skok wykonywany jest w poziomie, tak jak „skok w dal”. Stosuje się go przy przeskakiwaniu z dachu na dach, przeskakiwaniu rozpadlin i tego typu rzeczach.

Zakładając, że bohater ma przestrzeń wystarczającą do rozbiegu (co najmniej 2 metry), może skoczyć na odległość równą jego podwójnej Szybkości minus K6 metrów (minimum 1 metr). Załączona tabela pokazuje jaki na to wpływ mają punkty Szybkości.

Szybkość	Minimalny/maksymalny skok w metrach	
2	4-K6	min. 4-6=1 m / max. 4-1=3 m
4	8-K6	min. 8-6=2 m / max. 8-1=7 m
6	12-K6	min. 12-6=6 m / max. 12-1=11 m

Gdy nie ma wystarczająco dużo miejsca do rozbiegu, bohater może skoczyć z miejsca na odległość równą jego podwójnej Szybkości minus 2K6 metrów (minimalnie jeden metr). We wszystkich przypadkach bohaterowie z umiejętnością *akrobatyka* powinni dodać +2 metry do długości każdego skoku.

Ktoś, kto nie doskoczy tam, gdzie chce – *spadnie*.

Przykład

Clem, bohater już kilku przygód na dachach, stoi przed mającą 3 metry szerokości przepaścią. Jego Szybkość wynosi 3, co pozwala mu na skok na odległość 6-K6 metrów. Na K6 gracz wyrzucił 3, 6-3=3 m, tak więc skok był udany.

Wspinaczka: Bohaterowie mogą wspiąć się na większość niezbyt stromych powierzchni w tempie równym połowie swej Szybkości, zakładając, że nie robią w tym czasie nic innego. Wspinaczka zawsze wiąże się z pewnym niebezpieczeństwem i wymaga testu *ryzyka*, sprawdzającego czy bohater się nie zeszłał i nie odniósł obrażeń. Jeśli test się nie powiedzie, bohater *spadnie*.

Na strome powierzchnie można wspiąć się tylko przy użyciu lin, haków itp. lub korzystając z umiejętności *wspinaczka*. MG musi zdecydować, kiedy powierzchnia jest *stroma*, w publikowanych scenariuszach zwykle jest to jasno określone.

•SZNURY I DRABINY•

Na sznury, nie przytwierdzone na stałe drabiny, drabinki sznurowe oraz na liny z zawiązanymi węzłami można się wspiąć i z nich schodzić z połową normalnego tempa. Na przytwierdzone drabiny można się wspiąć z taką samą predkością, jednak jest to tego potrzebna tylko jedna ręka. Jak i dla innych sposobów wspinaczki, należy wykonać test *ryzyka*.

Po sznurach można się również zsuwać w tempie 20 metrów na rundę. W tym przypadku dodatkowe testy *ryzyka* wykonywane są po każdym pełnych 10 metrach.



•ISTOTY LATAJĄCE•

Istoty latające są niemalym utrudnieniem dla Mistrza Gry, gdyż nie-
jako z definicji poruszają się w trzech wymiarach. Jednak dzięki za-
mieszczonym niżej poradom każdy Mistrz powinien stosunkowo
łatwo poradzić sobie z tym problemem bez niepotrzebnego spowal-
niania tempa gry.

Istoty latające dzielą się na trzy kategorie:

- Pikujące** świetnie latają, z łatwością nabierają wysokości i nurkują.
- Szybujące** są zdolne do lotu, jednak latają stosunkowo słabo.
- Przyziemne** latają źle, a w powietrzu są niezgrabne i wolne.

Poruszanie się istot latających: Istoty, które potrafią latać mogą
wzniesić się lub wyładować w ciągu rundy – ale nie mogą wtedy
robić nic innego. W czasie lotu mogą brać udział w walce, używać
broni strzeleckiej i rzucać czary tak, jakby stały na ziemi.

Ruch pionowy: Wysokość, na jakiej istota latająca unosi się nad
ziemią jest określana dziesięciometrowymi odcinkami. Odległość
w pionie, na jaką taka istota może wzbąć się czy też zanurkować
w ciągu rundy (10 sekund) zależy od jej kategorii:

- Pikujące** mogą wznosić się i opadać do 20 metrów na rundę;
- Szybujące** opadają do 20, a wznoszą się do 10 metrów na rundę;
- Przyziemne** wznoszą się i opadają do 10 metrów na rundę.

Podczas jednej rundy istoty latające mogą zarówno wznosić się, jak
i opadać. Na przykład istota pikująca może najpierw opasć 10
metrów, a następnie wzniesić się o 10 metrów (całkowity przelot
w pionie – 20 metrów). Pomocne jest zapisywanie odległości w pio-
nie, którą istota latająca pokonuje.

Ruch w poziomie: W przeciwieństwie do istot naziemnych, które
mogą zatrzymać się w miejscu, latające istoty muszą się poruszać,
gdyż inaczej po prostu spadną na ziemię! Poniższa tabela pokazuje
szybkość istot latających w metrach na rundę. W każdym przypadku
podane są dwie liczby. Pierwsza z nich określa prędkość *minimalną*,
z którą istota musi się poruszać, a druga *maksymalną* z jaką może się
poruszać. Szybkość, z jaką taka istota może poruszać się poziomo
zależy od tego czy wznosi się, opada, czy też utrzymuje stały pułap.

	Wznoszenie się	Opadanie	Utrzymywanie wysokości
Pikująca	8-16	24-56	12-32
Szybująca	1-4	1-24	1-20
Przyziemna	8	28-32	8-20

Manewrowanie: Istoty latające mogą zawracać jedynie po *tuku*,
którego promień jest zawsze równy połowie całkowitej odległości
poziomej, przebytej podczas zarcania (w metrach).

•ŚWIATŁO I CIEMNOŚĆ•

Przygody często toczą się w ciemnościach; na przykład nocą
lub głęboko pod ziemią, gdzie nie ma źródła naturalnego światła.
Ważne jest, żebyś wiedział jakie źródła światła masz w takich
warunkach do dyspozycji.

Pochodnie: Zwykle są to suche kawałki galezi owinięte nasączoną
olejem szmatą albo innym łatwopalnym materiałem. Pochodnię
można wykonać samemu ze znalezionych kawałków drewna – zaj-
muje to K4 minut. Pochodnia płonie przez godzinę (potem się wypa-
la) i oświetla obszar o promieniu 10 metrów równie jasno jak nor-
malne światło dzienne. Ściany i inne duże elementy otoczenia w od-
ległości do 30 metrów widać jako niewyraźne cienie. Obserwator
oddalony o więcej niż 20 metrów od pochodni, dostrzeże tylko jej
własne światło i być może kilka cieni.

Latarnie: Są znacznie wygodniejszym źródłem światła, rzucanego
przez płonący w nich olej. Zwykle są wyposażone w osłony,
których zadaniem jest osłonięcie przed światłem niosącą latarnię
osobę. Latarnie zwykle mieszczą około 1 litr paliwa, który wystarcza
na 5 godzin. Oświetlają obszar o promieniu 15 metrów, a elementy
otoczenia w odległości do 45 m są widoczne jako niewyraźne cienie.
Obserwator oddalony o więcej niż 30 metrów od latarni będzie
widział tylko jej własne jasne światło i niewyraźne cienie wokół.

Ogniska obozowe: Oświetlają teren o promieniu 15 metrów,
podobnie jak latarnie.

Lampy: Ich paliwo to olej, tak samo jak w latarniach, z tym, że
promień jest nieosłonięty, jak w świecy. Z tego powodu lampy dość
łatwo mogą zgasać. Spalają olej w takim samym tempie jak latarnie.
Oświetlają obszar o promieniu 5 m, a elementy otoczenia do 15 m
będą dostrzegane jako nieokreślone cienie. Obserwator oddalony
o więcej niż 10 m od źródła światła, dostrzeże tylko migotliwy
promień i niewyraźne cienie.

Świece: Wykonane z wosku i łatwopalnego knotu, płoną otwartym
ogniem i mogą łatwo zgasać. Palą się przez ok. godzinę i oświetlają
obszar o promieniu 5 metrów, a otoczenie do 15 metrów będzie
widziane jako niewyraźne cienie. Obserwator oddalony o więcej niż
10 m dostrzeże tylko migotliwy promień i nieokreślone cienie.

•WIDZENIE W CIEMNOŚCIACH•

Niektóre istoty i bohaterowie mają zdolność widzenia nawet w smo-
listych ciemnościach. Wiąże się to z posiadaniem umiejętności
widzenie w ciemnościach. Jest ona szczególnie rozwinięta u elfów
i krasnoludów, które mogą całkowicie zrezygnować ze sztucznego
oświetlenia, jeśli tego zechcą. Oczywiście posiadających tę umiejętność
istot są wrażliwe na ciepło i słabe światło.

•ZESTAWIENIE ZASIĘGÓW WIDZENIA•

	Promień	Elementy otoczenia	Odległość, z której widać oświetlony kraj	Odległość podano w metrach
Pochodnia	10	30	20	
Latarnia	15	45	30	
Świeca	5	15	10	
Lampa	5	15	10	
Obozowe ognisko	15	45	30	
Widzenie w ciemnościach				
Halfling / elf	20	20	-	Odległości podano w metrach
Leśny elf / krasnolud	30	30	-	

Na płaskim i w niezalesionym terenie każde źródło światła można
dostrzec jako migotliwy punkt z odległości do 1000 metrów.

•BUDYNKI•

Czasami bohaterowie będą chcieli przedostać się przez cienie
ściany, dachy albo inne konstrukcje. Domy w Starym Świecie buduje
się solidnie, ale wiele wewnętrznych ścian to po prostu cienie
przeplecierzenia, na przykład otykany podkład z przeplatanych
galezi. Wieśniacze chaty, szopy i zagrody dla zwierząt mogą być
wykonane tylko z takiego budulca. Do pokrycia dachów używane
są różne materiały, przy czym równie popularne są dachówki, gonty,
jak i strzechy. Przy odrobinie wytrwałości to wszystko można rozbić
lub przeciąć.

•PRZEBIJANIE SIĘ PRZES ŚCIANY•

Kamiennych, ceglanych lub podobnych konstrukcji nie można
rozwalić za pomocą broni – do przebicia się przez mury z tych

materiałów trzeba użyć kilofów, młotów albo specjalistycznego ekwipunku „obłężniczego”. Inne ściany można zniszczyć normalną bronią. Używana jest normalna procedura walki (patrz rozdział

Walka), przy czym budynki są uważane za cel **nieruchomy**, więc są traktowane automatycznie i otrzymują podwójne obrażenia. Ściany mają następującą Wytrzymałość:

Solidna ściana z bali	7
Lekka ściana drewniana	6
Gipsowy lub pleciony plot	5
Strzecha	5
Drewniana podłoga	7
Gliniana podłoga	6
Podłoga wykonana z trzciny	6

Uszkodzenia oblicza się dla każdego ciosu standardową metodą: należy rzucić K6, do wyniku dodać Siłę atakującego i odjąć Wytrzymałość konstrukcji, a potem rzucić pomnożyć przez 2.

Zrobienie dziury dostatecznie dużej, by mógł się przez nią przecisnąć człowiek wymaga zadania określonego miejsca konstrukcji 10 punktów obrażeń. Halfling albo osoba posiadająca umiejętność *człowiek-guma* może się przecisnąć, jeśli suma obrażeń wynosi 5, ale krasnolud będzie potrzebował już 10 punktów. Dziury tego rodzaju zazwyczaj nie zagrażają całości konstrukcji czy budynku, a obrażenia zadane budynkowi są ignorowane.

•NISZCZENIE BUDOWLI•

Uszkodzenia zadawane budowlom powinny być dzielone na pojedyncze sekcje o wielkości 8 na 8 metrów w przypadku budynków lub o długości 8 metrów w przypadku murów. Uszkodzenia można wtedy przyporządkować określonym częściom budowli – w razie zburzenia zawała się tylko ta sekcja. Przecież nie może być tak, iż cały zamek rozsypie się w proch tylko dlatego, że została zburzona jedna wieża lub rozbita ściana.

Budowla może zostać podzielona na sekcje dopiero w momencie, gdy wyniknie taka potrzeba. Nie trzeba przy tym być przesadnie dokładnym. Większość małych domków można przyjąć za jedną sekcję, większość dużych domów – za dwie. W przypadku bardzo dużych budowli, posiadających kilka skrzydeł łatwiej jest rozważyć poszczególne skrzydła oddzielnie. Również wieże powinny być traktowane jak oddzielne sekcje.

Sekcje budowli mają pewną określoną ilość punktów uszkodzeń i zawała się, gdy takie uszkodzenia zostaną im zadane.

Konstrukcja	Wytrzymałość	Uszkodzenia
Chata z błota / słomy	7	15
Lekka chata z drewna	7	20
Budynek z drewnianych bali	7	30
Budynek z kamienia / cegły	10	50
Kamienna / ceglana ściana	6	10
Drewniane ogrodzenie	6	15
Improwizowana barykada	6	15

•OBRAŻENIA ZADAWANE PRZEWALĄCE SIĘ BUDYNKI•

Zniszczone sekcje budynków lub ścian wałają się w kierunku określonym przez Mistrza Gry, który rozważa zadane im obrażenia i położenie innych ścian, podtrzymujących padającą sekcję. Każda istota, znajdująca się wewnątrz zawałającego się budynku otrzymuje K6 uderzeń o Siłę 3 i może także odnieść obrażenia od upadku, jeżeli przebywa na którejś z górnych kondygnacji (patrz **Zeskok, upadek, skok i wspinaczka**).

•DRZWI•

Po podejściu do drzwi gracze niezmiennie domagają się ich opisu – MG może łatwo improwizować tego typu opisy, jeżeli nie przygotował ich sobie wcześniej. Po zapoznaniu się z opisem drzwi, a zanim podejmą próbę ich otwarcia, bohaterowie zazwyczaj nasłuchują dźwięków dochodzących z drugiej strony. W dobrze zaplanowanej przygodzie powinno być określone czy drzwi mają klamkę, czy też są zamknięte na zamek lub zasuwę. Można to również określać na bieżąco, rzucając K6:

1-2	klamka
3-4	zamek
5-6	zasuwę od wewnątrz

Drzwi z klamką można otworzyć zawsze.

Drzwi z zamkiem muszą być otworzone właściwym kluczem, wytrychem albo wyłamanie.

Drzwi z zasuwą trzeba wyłamać.

Bohaterowie często będą mieli ochotę rozwalić drzwi na kawałki. Tak samo jak sekcje budynków, tak i drzwi są zawsze traktowane automatycznie i odnoszą podwójne obrażenia. Drzwi wytrzymują różną ilość uszkodzeń, mają również różne Wytrzymałości – zależy to od ich konstrukcji i zastosowania.

Lokalizacja	Wytrzymałość	Uszkodzenia	Jakość zamka
kredensowe	1	K6	K4+2 x 10%
wewnątrz budynku	2	K6	K4+1 x 10%
wejsiowe	3	2K6	K4 x 10%
od skarbca	4	3K6	K4+1 x 10%
drzwi w podziemiach łączące pokoje, wejście do podziemnej komnaty	5	3K6	K4+1 x 10%
podziemne umocnione	6	5K6	K4+2 x 10%
brama fortecy lub wejście do podziemi	8	6K6	K4+3 x 10%
klapa/właz	2	K6K4+1 x 10% (zatrzask)	

Często nie warto obliczać ile obrażeń bohater zadał drzwiom – powinno się natomiast ustalić czy uda mu się wyważyć drzwi w ciągu jednej rundy, gdyż prawdopodobnie zaskoczy to przeciwników, znajdujących się po drugiej ich stronie. Prędzej czy później drzwi i tak zostaną wyłamane, więc zazwyczaj wystarczy przyjąć po prostu, że zostało to zrobione.

W chwili gdy drzwi odniosą połowę swego limitu obrażeń powstaje w nich dziura wystarczająco duża, aby zająrzeć do środka, lub włożyć tam rękę. Jeżeli drzwi były zamknięte od środka na zasuwę, ktoś może ją odsunąć – jeśli okaże się na tyle odważny albo głupi, by zaryzykować utratę wsuniętej do środka ręki.

•PRZYTRZYMYWANIE DRZWI•

Przyjmujemy, że wbite w futrynę kolki i gwoździe zmieniają zwykłe drzwi w drzwi „zabite”, które mogą zostać otworzone tylko przez wyłamanie. Zabijanie drzwi w ten sposób zajmuje dość dużo czasu – każdy może wbić tylko jeden gwoźdź na rundę, nawet jeśli ma wszystkie narzędzia pod ręką, a potrzeba co najmniej czterech gwoździ, aby takie przedsięwzięcie było skuteczne.

Możliwe jest także fizyczne podpieranie drzwi przez bohaterów, żeby przeciwnik nie mógł ich otworzyć (Mistrz Gry powinien określić logiczny limit ilości osób, które podpierają drzwi, biorąc pod uwagę ich rozmiary). To, czy drzwi pozostaną zamknięte czy też nie, zależy od połączonych Sił każdej ze stron. Strona, której łączna Siła jest wyższa, decyduje czy drzwi pozostają zamknięte, czy otwierają się na oścież.



Jeżeli drzwi zostaną wylamane podczas podpierania, blokujące je osoby odniosą obrażenia. Odpowiadają one trafieniu w czasie walki przez broń, używaną przez wylamujące drzwi istoty z normalnym uwzględnieniem ich Siły. Każda osoba, która podpira drzwi otrzymuje w chwili ich zniszczenia po jednym takim ciosie w chwili.

•PRZECHODZENIE PRZESZKUDZAJĄC DRZWI•

Otwarcie drzwi, które nie były zamknięte na klucz i przejście przez nie powoduje, że bohaterowie tracą połowę odległości, którą normalnie mogą pokonać.

•UKRYTE DRZWI I KLAPY•

Drzwi i kłapy można zamaskować tak, by wyglądały jak zwykła ściana lub też można ukryć je w szafie czy w innych meblach. Przypadkowy obserwator nie jest w stanie ich odkryć – jest to możliwe tylko po udanym **przeszukiwaniu** (patrz **Standardowe testy – Przeszukiwanie**). Tajne schowki i sejfy zwykle posiadają zamki.



•PUŁAPKI•

Wiele miejsc, do których udadzą się twoi bohaterowie może być naszpikowanych pułapkami, mającymi powstrzymać (choćby uśmiercając) ewentualnych złodziei, szpiegów czy zabójców.

Pułapki mogą być uruchamiane na różne sposoby i mogą mieć różne efekty. Kilka przykładów zostało podanych nieco dalej, ale wielu Mistrzów Gry woli samemu wymyślać swe śmiertelne maszyny. Stanowi to część zabawy, związanej z pełnieniem roli Mistrza Gry. Pułapki należy jednak stosować z rozwagą, gdyż gra szybko może przestać być zabawna, jeśli bohaterowie są ciągle niezmiennie uśmierceni przez jakieś diaboliczne niespodzianki.

•URUCHOMIENIE PUŁAPKI•

Pułapki mogą być uruchamiane w różny sposób: na przykład przez nadepnięcie na trudno zauważalny przycisk albo szarpnięcie za zamaskowaną dźwignię itp.

Jednak Mistrz Gry powinien zakładać, że bohaterowie są zwykle dość ostrożni. Dopóki bohaterowie poruszają się nie szybciej niż *tempem ostrożnym*, mogą unikać pułapek dzięki udanemu testowi Inicjatywy. Ci, którzy poruszają się *tempem normalnym* odejmują od tego testu modyfikator -10%, zaś dla poruszających się *biegiem* ujemny modyfikator rośnie do -20%.

Bohaterowie z umiejętnością *wykrywanie pułapek* mogą modyfikować test o +10%. Jeśli pułapka została skonstruowana przez kogoś, kto posiada umiejętność *zakładanie pułapek*, test modyfikujemy o -20%.

•MAŁE PUŁAPKI•

Jest to grupa niewielkich pułapek, zwykle montowanych w wiekach skrzyń, zamkach, uchwytych, rękojściach itp. Pospolite urządzenia to zatrute igielki albo strzałki, trucizna rozsmarowana na uchwyty, a działająca poprzez kontakt ze skórą albo trujące gazy, które wydostają się na zewnątrz po otwarciu wieka skrzyni.

Jeżeli bohater jest stosunkowo ostrożny (w innym przypadku MG może zastosować modyfikator -10%, a nawet -20%), może unikać małych pułapek dzięki udanemu testowi Inicjatywy. Osoby, które

posiadają umiejętność *wykrywanie pułapek* dodają 10% do swojej Inicjatywy, natomiast jeśli pułapka została założona przez kogoś z umiejętnością *zakładanie pułapek* stosowany jest modyfikator -20%.

Osoby, posiadające umiejętność *wykrywanie pułapek* odnajdują małą pułapkę po udanym teście *przeszukiwania*. W przeciwieństwie do większych, małe pułapki mogą zostać rozbrojone przez osoby, które wykonają udany test Zręczności.

•STRESZCZENIE WIADOMOŚCI O PUŁAPKACH•

Osoby, poruszające się *tempem ostrożnym* mogą uniknąć uruchomienia pułapki dzięki udanemu testowi Inicjatywy.

Osoby, poruszające się *tempem normalnym* mogą uniknąć uruchomienia pułapki dzięki udanemu testowi Inicjatywy z modyfikatorem -10%.

Osoby, poruszające się *biegiem* unikają uruchomienia pułapki dzięki udanemu testowi Inicjatywy z modyfikatorem -20%.

Małych pułapek można unikać dzięki udanemu testowi Inicjatywy lub jej rozbrojeniu (po wykonaniu udanego testu Zręczności) przez bohatera, który posiada umiejętność *wykrywanie pułapek*.

Umiejętność *wykrywanie pułapek* daje modyfikator +10% do testów unikania pułapek. Modyfikator -20% jest stosowany, jeśli pułapka została założona przez osobę z umiejętnością *zakładanie pułapek*.

•TYPOWE SPOSOBY URUCHOMIENIA PUŁAPEK•

Poniżej podano kilka sposobów uruchomienia pułapki.

Drzwi: zadziałanie pułapki jest spowodowane zwykłym naciśnięciem klamki lub uchyleciem drzwi.

Otworzenie drzwi bez uruchomienia pułapki może być uzależnione od wykonania odpowiedniej procedury. Na przykład: 1 – pociągnąć dźwignię w lewo, 2 – pociągnąć dźwignię w prawo. Poruszenie dźwigni w odpowiednią stronę powoduje otwarcie drzwi (lub czegoś innego), a w niewłaściwą – zadziałanie pułapki.

Dźwięk: pułapkę uruchamia każdy normalny/głośny hałas w promieniu kilku metrów – podobnie jak krzyk, który może wywołać lawinę.

Kamienna płyta: jest to prosta zapadnia lub ruchoma płyta kamienia tak zrównoważona, by mogła uruchomić pułapkę.

Drut: przeciągnięty w poprzek korytarza.

Waga: tworzy ją cały pokój lub korytarz, a działa jak kamienna płyta. Pułapkę uruchamia łączny ciężar dwóch, trzech lub więcej istot.



•TYPOWE PUŁAPKI•

Pułapki na zwierzęta: podobne do potrzasków przeznaczonych do chwytania ludzi, ale mniejsze i lżejsze. Szczęki zadają K6 obrażeń o Siłę 3, ale tylko w nogi ofiary.

Zapory: korytarze albo drzwi są nagle blokowane przez spadające kamienne płyty, stalowe kraty, zsuwające się ściany itp.

Opadające sufity: całość albo część sufitu opuszcza się, miażdżąc każdą znajdującą się poniżej istotę w czasie K6 rund.

Pochylnie: pochylnia otwiera się pod nogami jak zapadnia i ofiara żelizguje się do nowej części podziemnego kompleksu. Każdy, kto zsuwa się po pochylni może w tym czasie stracić część lub całość swego ekwipunku.

Kamienny blok: z sufitu spada kamienny blok, zadając obrażenia z Siłą 4.

Gaz: pojawia się zabójczy gaz, zajmując przestrzeń o promieniu 2 metrów wokół pułapki i rozprzestrzeniając się przez K4 rundy w tempie 1 metra na rundę. Trujący gaz zadaje K4 obrażenia, niezależnie od Wytrzymałości i zbroi, inne gazy mogą oślepić na K6 tur gry lub spowodować utratę przytomności. Gazy mogą być również przyczyną otrzymywania przez poddane ich działaniu ofiary *punktów obłąd*, zwiększających szanse wystąpienia zaburzeń psychicznych.

Potrząsk: ofiary szczęki potrzasku, zaciskając się na nogach, powodują obrażenia z Siłą 6.

Pociski: po uaktywnieniu pułapka wyrzuca strzały, strzałki lub włócznie. Jeżeli nie uda się przed nimi uskokczyć, zadają obrażenia z Siłą 3.

Wahadło: kołyszący się topór zadaje obrażenia z Siłą 4.

Dół: podłoga zapada się, odsłaniając dziurę głęboką na 5 metrów. Na dnie mogą być ustawione zastrzone pale – w tym wypadku należy wykonać ponowny rzut, żeby ich uniknąć (jeśli to możliwe) albo ofiara otrzymuje dodatkowe (oprócz tych spowodowanych upadkiem) obrażenia z Siłą 3.

•OGIEŃ•

Ogień zadaje obrażenia w taki sam sposób, jak uderzenia bronią. Przyjeliśmy, że posiada on Siłę 3, ale żeby określić liczbę obrażeń rzucamy kostką K4, zamiast K6. Uwzględniamy wpływ zbroi i czarów typu *Aura*. Jeśli ogień obejmuje całe ciało, zakłada się, że działa na najsłabiej chronione miejsce. Rany od ognia mogą powodować dodatkowe obrażenia, gdy na kostce wypadnie 4, z tym jednak, że zamiast rzucać ponownie na trafienie, przyjmujemy, iż szansa otrzymania dodatkowych obrażeń jest równa 10%. Rzucamy powtórnie, a jeśli znów wypadnie 4, wówczas nie sprawdzamy kolejnej szansy, lecz rzucamy K4, sumując wyniki, aż na kostce wypadnie mniej niż 4.

Przykład

Clem Shirestock został trafiony magiczną kulą ognistą, zadającą k4 obrażeń. Ustalono, że działa ona na korpus. Na kostce wyrzucono 4 – maksymalne możliwe obrażenia. Oznacza to, że jest 10% szans na dodatkowe obrażenia. Na kostce k100 wyrzucono 07 – tak więc ogień spowodował 6 obrażeń. Na kostce k4 wyrzucono 3, 4 + 3 to 7 punktów obrażeń, od tego odejmujemy 2 punkty za pancerz, chroniący korpus Clemma, tak więc ogółem Clem dostał 5 punktów obrażeń. Jeżeli drugi rzut k4 okazałby się czwórka, ogień spowodowałby jeszcze większe obrażenia, na przykład 4 + 4 + 3 czyli ogółem 11 minus wartość punktowa zbroi i tarczy.

•OBIEKTY ŁATWOPALNE•

Niektóre istoty i przedmioty uznaje się za obiekty *łatwopalne*, ponieważ są zbudowane z suchego, palnego materiału. Od czasu do czasu bohaterowie wpadną na pomysł podpalenia stogów siana, zboża na polu, lasu, domu itp. MG decyduje czy wybrany cel jest łatwopalny. Może się to zmieniać, zależnie od okoliczności – na przykład jeśli w przeciągu kilku ostatnich dni padał ulewny deszcz lub gdy panuje susza.

Obiekty *łatwopalne* automatycznie otrzymują dodatkowe obrażenia. Do spowodowanych w normalny sposób powinny zostać dodane K4 punkty, przed wzięciem pod uwagę modyfikatorów wynikających z Wytrzymałości i zbroi. Jeżeli więc obiekt łatwopalny został zaatakowany *Ognistą kulą*, otrzymuje obrażenia równe 2k4 pkt przed zastosowaniem modyfikatorów. Jeżeli drugi rzut kostką czterocienną będzie równy 4, cel ataku odniesie normalne dodatkowe obrażenia.

•PODPALANIE•

Tylko obiekt łatwopalny można podpalić i tylko taki obiekt będzie płonął przez dłuższy czas. Podpalenie polega na zadaniu obrażeń od ognia o wielkości 5 punktów w czasie jednej lub kilku kolejnych rund. Tak więc, jeżeli w pierwszej rundzie zostałyby zadane obrażenia równe 4 punktem, w drugiej w ogóle żadne, a w trzeciej równe 3 punktom, to celu ataku nie uda się podpalić.

Podpalony obiekt łatwopalny będzie płonął, otrzymując w każdej następnej rundzie obrażenia równe 2K4 punkty, aż zostanie zniszczony lub w jakiś sposób ugaszony.



•PŁONĄCY OLEJ•

Płonący olej przywiera do skóry lub ubrania i jest bardzo trudny do ugасzenia. Dla niego wszystko jest łatwopalne – łącznie z ludźmi. Istoty oblane płonącym olejem otrzymują 2K4 punkty obrażeń i zostaną podpalone, jeśli odniosą obrażenia o wielkości 5 lub więcej punktów.

Bohaterowie mogą zrobić koktajl Molotowa, zaopatrując butelkę lub fiaskę z olejem w szmaczany knot. Koktajl uważany jest za broń improwizowaną. Szansa jego zapalenia się wynosi 50%, a próba celnego rzutu wymaga wykonania testu *ryzyka*. Nieudany test oznacza, że zawartość butelki wylała się na rzucającego ze zwykłą 50% szansą zapalenia. Postacie nieostrożnie oblane olejem lub alkoholem uważane są za obiekty łatwopalne.

•GASZENIE OGNI•

Płonące obiekty otrzymują 2K4 punkty obrażeń w każdej rundzie. Jedynym sposobem wygaszenia ognia jest zredukowanie liczby odnoszonych obrażeń do zera. Jeśli płonąca postać ma na sobie kompletną zbroję istnieje niewielka szansa na to, że zdarzy się to w sposób naturalny.

W innym przypadku suma obrażeń może być zredukowana jedynie przez: gaszenie płomienia (-1 punkt obrażeń), gaszenie płomienia przez inną osobę (-1 punkt za każdą), polanie wodą (-1 punkt za wiadro), całkowite zanurzenie w wodzie (automatyczne do zera). Płonąca osoba nie może robić nic innego, oprócz próby zgąszenia na sobie ognia.

•TRUCIZNA, CHOROBA, OBŁĘD•

Następne trzy paragrafy zawierają reguły, związane z trzema dość trudnymi aspektami gry. Każdy z nich musi być traktowany ostrożnie, ponieważ może wywrzeć silyn i dezorganizujący wpływ na grę. W szczególności trucizna, za pomocą których stosunkowo łatwo pozbędzie się wszystkich przeciwników mogą zepsuć wiele rozgrywek. Mistrz Gry musi znaleźć sposób ograniczenia sposobności do użycia trucizny – najprostszym i najbardziej skutecznym z nich jest przypomnienie graczom, że jeśli wciąż używają trucizn, ktoś w końcu może użyć ich przeciwko nim...

•TRUCIZNY•

Istnieją trzy klasy trucziny: *toksyczne, narkotyczne oraz jady zwierzęce*. Są to bardzo różniące się od siebie grupy i działają w różny sposób. Wewnątrz każdej klasy istnieje kilka typów trucziny.

Toksyny: zwykle uzyskiwane z roślin. Istnieje pewna liczba podgrup, każda z nich działająca na pewną grupę istot. Ich efekty to utrata sił lub śmierć.

Narkotyki: również oparte o składniki roślinne, powodują halucynacje i w pewnych wypadkach obłąd.

Jady zwierzęce: jak sama nazwa wskazuje, są truczynami, pobranymi od jadowitych zwierząt. Mają na celu pozawalenie sił lub spowodowanie śmierci.

•OTRZYMYWANIE TRUCIZN•

Bohaterowie mogą otrzymać trucziny (jeśli MG się na to zgodzi), zgodnie z zasadami podanymi w **Podręczniku konsumenta**. Czasami sprzedaż pewnych określonych rodzajów trucziny może być zabroniona przez miejscowe prawo, ale w większości wypadków wolno nimi handlować. Zakupiona truczyna może nie mieć pełnej mocy, gdyż jest „przetrimowana”, zwietrzała.

•PRODUKOWANIE TRUCIZN•

Bohaterowie, posiadający umiejętności *warzenie trucziny* mogą samodzielnie wyrobić trucziny. Zwykle robią to między *przygodami*, ale w specjalnych okolicznościach MG może im pozwolić na wyrób trucziny w trakcie gry. Jest to jednak długi i skomplikowany proces i MG powinien się upewnić, czy bohater posiada na to wystarczającą ilość czasu. Zanim bohaterowie zaczną wytwarzać trucziny muszą:

Znaleźć lokal – pokój w zakładzie prawdopodobnie będzie wystarczający, jednak należy być ostrożnym w informowaniu właściciela o tym, co tam się będzie działo.

Znaleźć wyposażenie – bohater musi mieć podstawowe wyposażenie w rodzaju małej ręcznej wagi, moździerza z tłuczkiem, palnika, flaszek i butelek.

Znaleźć surowce – ogólnie rzecz biorąc składniki trucziny są rzadkie i trudne do znalezienia. MG może zdecydować, że bohaterowie znajdą je tylko w pewnych miejscach (na przykład gdy w opublikowanym scenariuszu będzie napisane, że w danym miejscu są dostępne). Można też nabywać je u odpowiednich osób, takich jak bohaterowie niezależni – alchemicy lub aptekarze. Do wyprodukowania większości trucziny potrzeba K4 + 1 składników, *dostępność* wszystkich jest *niewielka*, każdy składnik kosztuje 3K10 szylingów za porcję. Należy zwrócić uwagę na fakt, iż kupowanie składników, potrzebnych do wyprodukowania trucziny powinno wzbudzić podejrzenia na temat intencji kupujących je osób.

Te podstawowe przygotowania zabierają czas – przynajmniej jeden dzień w dużym mieście, dłużej w małych miasteczkach, gdzie niektóre z potrzebnych przedmiotów w ogóle mogą być nieosiągalne. Jeżeli czas odgrywa dużą rolę, MG musi zdecydować jak długo trwać przygotowania. Jeżeli zakończą się one sukcesem, bohater może zabrać się do warzenia trucziny w ilości jednej dawki dziennie.

•PODAWANIE TRUCIZN•

Następnym krokiem po przygotowaniu lub zdobyciu trucziny w inny sposób jest podanie jej ofiarze. Ponieważ większość trucziny używanych w Starym Świecie ma płynną konsystencję, dwiema najbardziej popularnymi metodami jest dodanie trucziny do jedzenia lub picia albo wprowadzenie jej przez ranę. Do każdej z tych metod używa się dwóch, niewiele różniących się form trucziny, które nazywamy *truciną zadawaną* i *truciną na ostrzach*.

Truczyna zadawana: Sposoby podania jej ofiarom mogą być bardzo różne: najprostszym jest dodanie jej do jedzenia czy picia, jednak sprytniejsi bohaterowie mogą próbować przekonać ofiarę, że w rzeczywistości truczyna jest lekiem lub magicznym napojem.

Podczas spożywania zatrutego pożywienia ofiara ma szansę zauważyć, że coś nie jest w porządku. Zależy to od ilości jedzenia, co wpływa na koncentrację w nim trucziny, a więc w konsekwencji na jego smak. Szanse te wynoszą:

pucharek	15%
kubek lub mały półmisek	10%
kufel lub duży półmisek	05%

Wielkość tej procentowej szansy podana jest dla jednej dawki trucziny. Dla każdej dodatkowej dawki prawdopodobieństwo utraty pożywienia (tak więc podstawowa szansa wykrycia dwóch dawek trucziny w kufel wynosi 10%, trzech dawek – 15% itd.). Oblicza się średnią z tej liczby i Inteligencji ofiary, modyfikując ją przy takich umiejętnościach jak *piwowarstwo* oraz *gotowanie* i wykonuje test. Test udany oznacza, iż ofiara odkryła, że pożywienie jest podejrzaną i może przerwać posiłek, zanim wchłonie tyle trucziny, by doznać obrażeń. Jeżeli test był nieudany, ofiara nie zdołała nie zauważyć i niefrasobliwie zjada całą porcję.

Truczyna na ostrzach: Tego typu trucziny przygotowuje się w normalny sposób, ale później musi być przedestylowana i zagęszczona do konsystencji pasty. Ten proces zajmuje dodatkowy dzień i jest materiałochłonny, gdyż z dwóch dawek trucziny można wyprodukować jedną dawkę pasty do zatrucia ostrzy. MG może zdecydować, że bohater, mający dostęp do w pełni wyposażonego laboratorium alchemicznego bądź aptekarskiego, może zredukować straty, produkując dwie dawki pasty z trzech dawek trucziny nieprzetworzonej.

Jedna porcja takiej substancji wystarcza do zatrucia ostrza jednej szuki broni tnącej lub klującej nie większej od krótkiego miecza. Gdy broń rani ofiarę, truczyna przenika do jej organizmu. Truczyna na ostrzu działa tylko przy pierwszym cięciu i staje się bezwartościowa, jeśli nie zostanie użyta w ciągu K4 godzin od nasmarowania broni.

•TESTY TRUCIZNY•

Jak napisano wcześniej, omawiając standardowe testy, ofiara może wykonać test oparty na Wytężalności x 10, służący do przezwyciężenia efektów trucziny. Udany test oznacza brak efektów zatrucia, truczyna po prostu nie działa, natomiast nieudany znaczy, że zadziałała ona z pełną mocą. MG może zdecydować, że niektóre trucziny są silniejsze od innych, wprowadzając modyfikatory testu. W przypadku najsilniejszych trucziny, ofiara może odczuwać drobne dolegliwości nawet po udanym teście. Gdy w grę wchodzi kilka dawek, ofiara może wykonywać oddzielny test dla każdej – każdy udany test neutralizuje działanie jednej dawki.

•EFEKTY TRUCIZN•

Toksyny: Każda toksyna działa tylko na jedną rasę lub grupę ras, tak jak podano niżej:

Toksyna	Oddziałują na:
Jad na ludzi	ludzie, krasnoludowie, halflingi, gnomy
Jad na elfy	elfy
Czarny korzeń	orki, gobliny, hobgobliny, snotlingi
Jad na trolle	ogry, trolle, giganty, drzewce
Jad na reptiliony	gady i płazy
Jad na demony	demony
Liść prawdy	zwierzętaki w formie zwierzęcej
Jad na bestie	większość zwierząt i potworów
Grochowy korzeń	ożywienie

Toksyny mogą mieć wpływ na istoty innych ras, chociaż rzadko powodują coś więcej niż skurcze żołądka i mdłości. Zależy to od Mistra Gry. Efekt działania toksyny, zależy od ilości dawek, wchłoniętych przez ofiarę.

Toksyna	1 dawka	2 dawki	3 dawki	4 dawki
Jad na ludzi	omdlenie	paraliż	śmierć	śmierć
Jad na elfy	paraliż	śmierć	śmierć	śmierć
Czarny korzeń	omdlenie	paraliż	śmierć	śmierć
Jad na trolle	otumanienie	omdlenie	omdlenie	śmierć
Jad na reptillyony	otumanienie	omdlenie	śmierć	śmierć
Jad na demony	odegnanie	odegnanie	paraliż	śmierć
Liść prawdy	odegnanie	przemiana	przemiana	przemiana
Jad na bestie	otumanienie	paraliż	śmierć	śmierć
Grobowy korzeń	odegnanie	zniszczenie	zniszczenie	zniszczenie

Narkotyki: Oddziałują na większość humanoidalnych ras, a także na większość domowych i dzikich zwierząt. Nie mają wpływu na bezrozumne lub magiczne istoty, takie jak ożywienie czy demony. Wszystkie narkotyki wywołują halucynacje. Każda dawka wymaga wykonania testu Siły Woli. Jeżeli będzie nieudany, ofiara otrzymuje K6 punktów obłądu. Inne efekty działania narkotyków:

Narkotyk	1 dawka	2 dawki	3 dawki	4 dawki
Czarny lotos	otumanienie	omdlenie	paraliż	śmierć
Nocny cień	otumanienie	śmierć	śmierć	śmierć
Korzeń żmiji	otumanienie	paraliż	śmierć	śmierć
Liść szaleństwa	otumanienie	otumanienie	otumanienie	omdlenie
Ośli liść	otumanienie	paraliż	paraliż	paraliż

Jady zwierzęce: Działają na wszystkie niemagiczne istoty. Są podobne do toksyn, lecz często o wiele silniejsze. Z reguły jednak, po pobraniu od zwierzęcia, rozkładają się szybciej od toksyn.

Jad	1 dawka	2 dawki
skorpiona	otumanienie	śmierć
węża	śmierć	śmierć
pająka	paraliż	śmierć

Podano tu tylko efekty najsilniejszych i najbardziej zabójczych trucizn, jakie mogą być pobrane od osobników każdego gatunku – mogą się one znacząco różnić mocą i MG nie powinien obawiać się zredukowania skutków ich działania do poziomu najbardziej mu odpowiadającego.

•WYJAŚNIENIE EFEKTÓW•

Odegnanie – w następnej rundzie ofiara musi odejść od źródła trucizny. Mistrz Gry może zdecydować, że powrót jest zależny od wyniku testu Siły Woli.

Omdlenie – ofiara traci przytomność na liczbę godzin równą K8+4 minus jej Wytrzymałość, ale można ją obudzić w normalny sposób. Po przebudzeniu jest otumaniona przez następne K6 godzin.

Otumanienie – ofiara jest przytomna, ale zdezorientowana i jej ruchy są bardzo niepewne. Wszystkie procentowe cechy redukuje się o 10 na liczbę godzin równą K8+4 minus Wytrzymałość istoty.

Paraliż – ofiara jest sparaliżowana przez liczbę godzin równą K8+4 minus jej Wytrzymałość i nie może powrócić do normalnego stanu w naturalny sposób. Gdy minie już działanie paraliżu, jest otumaniona przez następne K6 godzin.

Przemiana – ofiara powraca do normalnej, ludzkiej postaci i musi wykonać test Siły Woli, aby ponownie zmienić formę.

Śmierć – mówi samo za siebie.

Zniszczenie – ofiara rozpada się w proch.

•REKONWALESCENCJA PO ZATRUCIU•

Istoty, które nie zostaną zabite przez truciznę po pewnym czasie powracają do zdrowia. Podstawowy czas rekonwalescencji podano w punkcie Wyjaśnienie efektów, jednak MG może go zmienić w zależności od siły trucizny, ilości dawek i ogólnego stanu zdrowia ofiary.

Przykład

Clem Shirestock odwiedził gospodę, nie wiedząc o tym, że jest to baza gangu rzeźmieszków. Ich zwykłym modus operandi jest podanie trucizny w posiłku gościu, obrabowanie go i wrzucenie ciała do kanałów, prowadzących do rzeki.

Clem zamówił duży posiłek, który został nafaszerowany nie mniej niż czterema dawkami jadu na ludzi. Ma więc 20% szansę podstawową na zauważenie, że posiłek został zatruty. Średnia z jego Inteligencji (32) wynosi 26%. Clem wyrzucił 40 i konsumuje posiłek z apetytem, w błogiej nieświadomości, że dodano doń truciznę.

Teraz musi wykonać test, aby uniknąć działania każdej z czterech dawek. Jego Wytrzymałość wynosi 3, daje mu to 30% szansę ocalenia, a ponieważ nie posiada umiejętności odporność na truciznę, nie jest ona dalej modyfikowana. Grający Clemem wyrzucił 15, 84, 52 i 17 – dwa sukcesy i dwie porażki. Oznacza to, że Clem jest pod działaniem dwóch dawek trucizny.

MG, sprawdzając w powyższej tabeli działanie toksyny, stwierdza, że Clem jest sparaliżowany, ale żyje. Rabusie nie zdołali tego zauważyć, a gdy Clem pada na stół – okradają go i wrzucają do kanałów. MG rzuci K8 uzyskując 5, dodaje 4 i odejmuje Wytrzymałość Cleva wynoszącą 3 i otrzymując ostateczny wynik 6. Clem będzie sparaliżowany przez 6 godzin.

Jeżeli w stanie paraliżu przeżyje podróż przez kanał i w dół rzeki, to po ocknięciu się będzie otumaniony jeszcze przez K6 godzin. MG decyduje, co się z nim będzie dziać w tym czasie – może zostać zaatakowany przez szczury, znalezione przez strażnika miejskiego, może mu się też przytrafić tuzin innych rzeczy. Grający Clemem przysięga już nigdy nie jeść w tej gospodzie i trzyma kciuki, gdy MG sięga po kostki.

•CHOROBY•

Stary Świat nie jest zbyt czystym miejscem, medycyna jest w powijkach, a jedynie nieliczne społeczności są na tyle świadome znaczenia czystości, by zająć się tym problemem. Szczury w większości miast są liczniejsze od ludzi. Główne, oprócz szczurów, źródła chorób to: zanieczyszczone źródła wody, otwarte rynsztoki i źle przechowywana żywność. Czasami ogniste obszary są nawiedzane przez straszliwe plagi i epidemie, jednak dla bohaterów główne ryzyko zarażenia się stanowią ukąszenia i inne rany.

•ZARAŻENIE•

Warunki zarażenia się poszczególnymi chorobami podano w ich opisach. Gdy bohaterowi grozi zarażenie się jakąś chorobą, wykonuje test choroby (patrz **Standardowe testy**). W teście uwzględnia się wszystkie modyfikatory podane w opisie choroby. Uдany test oznacza, że bohater nie zachorował, po nieudanym choruje z podanymi w opisie objawami.

•POSPOLITE CHOROBY•

Kilka z najbardziej pospolitych chorób, występujących w Starym Świecie wyszczególniono niżej, razem z wywołwanymi przez nie skutkami i procedurą postępowania z nimi w grze. Jeżeli MG zechce, może wprowadzić więcej chorób, zgodnie z ogólnym, ukazanym w przykładach schematem.

Czarna plaga: Ta choroba jest roznoszona przez szczury. Powodujący ją wirus żarzą pasyżujących na szczurach pchły, a choroba jest przenoszona, jeżeli żarzona pchła ugryzie człowieka. Na nieszczęście nikt w Starym Świecie o tym nie wie. Oficjalna opinia medyczna głosi, że ta choroba jest powodowana przez „niezdrowe opary”, unoszące się w powietrzu. Standardowy środek zapobiegawczy to wciąganie skóry wółowej na maszt, pozostawienie jej tam przez dwa dni, a potem zdjęcie i zakopanie w głębokim dole. Oczywiście, ten sposób nie ogranicza w najmniejszym nawet stopniu rozprzestrzeniania się epidemii, które potrafią zdziesiątkować ludność całych krajów. Na szczęście czarna plaga jest bardzo rzadka, ostatni zanotowany przypadek jej pojawienia się miał miejsce prawie wiek temu.

Osoba narażona na zarażenie czarną plagą musi wykonać test choroby. Uдany test oznacza, iż do zarażenia nie doszło, a następne rzuty przeciw tej chorobie mają modyfikator +10%. Jeżeli rzut był nieudany, testowana osoba żarzą się ta chorobą.

Po 2K10 dniach inkubacji choroby, ofiary *plagi* zaczynają mieć mdłości, wymiotują, są całkowicie niezdolne do utrzymania w sobie pożywienia. Ma to oczywiście osłabiający wpływ na ich siły vitalne. Chory musi codziennie wykonywać test każdej cechy (z wyjątkiem Szybkości, Żywności i Ataków), tracąc odpowiednio 1 punkt albo 10% za każdy nieudany wynik. Jeżeli Siła lub Wytrzymałość spadną do zera, chory umiera.

Choroba trwa przez 2K10 dni, po upływie których bohaterowie, którzy przeżyli zaczęną odzyskiwać utracone punkty cech w tempie 1 punktu lub 10% za każde 2 dni całkowitego odpoczynku w łóżku. Opiekę kogoś, kto posiada umiejętności medyczne zmniejsza czas rekonwalescencji tak jak przy ranach (patrz **Opieka medyczna – Walka**). Na początku okresu rekonwalescencji bohater musi jednak wykonać dwa testy *ryzyka* (50%), jeśli pierwszy jest nieudany traci *na stałe* K3 punkty Siły, jeśli drugi test jest nieudany traci *na stałe* K3 punkty Wytrzymałości.

Czerwona ospa: Tej choroby można się nabawić tylko przez kontakt z istotą już zarażoną. Osoby, które zetknęły się z chorem na ospę muszą wykonać test *choroby* z modyfikatorem –10%.

Jeżeli test będzie nieudany, po K10 dniach na całym ciele zarażonego pojawia się czerwone krosty. Utrzymują się przez 2K10 dni i w tym czasie chory traci po jednym punkcie Siły i Wytrzymałości, K10% Siły Woli, a także 3K10% Cech Przywódczych, Opanowania i Ogłady. Gdy choroba się skończy, wszystkie cechy wracają do normalnego poziomu z wyjątkiem Ogłady, z której K10% jest traczone na stałe z powodu blizn po krostach.

Grobowa zgnilizna: Ta choroba jest czasami roznoszona przez mumie, zombich i inne stwory, należące do ożywierców – po więcej szczegółów patrz odpowiednio w **Bestiariuszu**. Każda istota, zraniona przez roznoszącego chorobę ożywiercę musi po walce wykonać test *choroby* z modyfikatorem –5% za każdy punkt Żywności, stracony w tym starciu.

Jeżeli test jest nieudany, ranny został zarażony zgnilizną i musi wykonać podobny test *każdego dnia* lub traci 1 punkt Wytrzymałości i po 10% ze Zręczności i Ogłady. Zgniliznę można wyleczyć tylko dzięki umiejętności *leczenie chorób* lub korzystając z magii. Punkty cech są traczone na stałe i mogą być odzyskane tylko przez późniejszy rozwój charakterystyki.

Infekcja rany: Niektóre zwierzęta mogą przenosić infekcje, co szczegółowo opisano w **Bestiariuszu**. Postać zraniona w walce z takim zwierzęciem musi wykonać test *choroby* z modyfikatorem –5% za każdy stracony w tej walce punkt Żywności.

Jeżeli test jest nieudany, rana została zainfekowana. Po K4 godzinach wokół skaleczonego miejsca pojawia się obrzęk i zacierzenie. W tym czasie ranny traci 3K10% Zręczności. Punkty Żywności z zainfekowanej rany odzyskuje się w tempie dwukrotnie wolniejszym niż normalne, chociaż opieka medyczna, tak jak zwykle, skraca czas rekonwalescencji. Mimo wszystko bohater musi wykonać udany test Wytrzymałości albo traci na stałe 1 punkt Żywności. Jeśli wynik będzie równy 91-00, to za *każdą* ranę otrzymamy pod-czas walki jest na stałe tracony jeden punkt Wytrzymałości.



•OBŁĘD•

Obłęd jest zostawioną do decyzji MG, opcjonalną regułą, pozwalającą graczom na dalszy rozwój osobowości ich bohaterów. Jej celem jest symulowanie stresów i zaburzeń umysłowych, przytrafiających się bohaterom podczas przygód. Stresów, które po pewnym czasie

mogą doprowadzić do nabycia anormalnych cech charakteru. Te cechy mogą się objawić jako różne nerwice, poważne choroby umysłowe, zależność od narkotyków czy alkoholu lub całkowita niezdolność do radzenia sobie z różnymi przeciwnościami.

Na początku Mistrz Gry ma wystarczającą ilość pracy, nawet bez nakładania na niego dodatkowych obowiązków związanych z zapoznawaniem graczy z tymi regułami. Również gracze najpierw muszą się zorientować się co w świecie gry jest normą, by później móc bawić się w niemożliwość. Korzystanie z reguł, dotyczących *obłędu* rekomendujemy jedynie bardziej doświadczonym graczom.

•OTRZYMYWANIE PUNKTÓW OBŁĘDU•

Punkty obłędu otrzymuje się przy następujących okazjach:

Krytyczne trafienia: jeden punkt dostaje się za każdym razem, gdy bohater zostaje *trafiony krytycznie*. Ten punkt pozostaje po wyleczeniu ran – w ten sposób bohater może otrzymać bardzo dużo *punktów obłędu*.

Groza: jeden *punkt obłędu* przyznawany jest za każdy raz, gdy bohaterowi nie uda się wykonać testu *grozy*.

Narkotyki: *punkty obłędu* można zdobyć w wyniku używania *narkotyków* – patrz **Trucizny**.

Inne: Mistrz Gry może przyznać *punkty obłędu* według swego uznania po szczególnie strasznych przeżyciach, takich jak tortury albo spotkanie ze szczególnie przerażającymi stworami Chaosu.

MG powinien zdecydować ile *punktów obłędu* przynajmniej za jakieś zdarzenie, po czym zarządzić test Opanowania. Jeżeli test był udany, *punkty obłędu* nie zostają przyznane, a po teście nieudanym bohater otrzymuje liczbę *punktów obłędu*, ustaloną wcześniej przez MG. Można to przeprowadzić na kilka sposobów:

– ustalona wcześniej liczba punktów (np. 1, 2, 3 itd.).

– liczba określona przez rezultat testu Opanowania (np. 1 punkt za każde pełne 10 punktów rzucone powyżej granicy testu).

– liczba losowa (na przykład K4 lub K6).

Zwróć uwagę, że *punkty obłędu*, nabywane przy spotkaniach z bogami i demonami są opisane w regułach dotyczących *grozy* – jeśli bohater przeszedł ten test, nie otrzymuje dodatkowych punktów.

•SKUTKI OTRZYMANIA PUNKTÓW OBŁĘDU•

Bohater, który osiągnął lub przekroczył granicę 6 *punktów obłędu* musi bezzwłocznie wykonać test Opanowania (mniejsza jeśli ilość jest ignorowana). Jeżeli test będzie udany, nie ma żadnych bezpośrednich efektów, chociaż całkowita liczba *punktów obłędu* nadal pozostaje taka sama i bohater musi wykonywać ten test zawsze, gdy otrzyma kolejne punkty. Jeśli pierwszy lub któryś z kolejnych testów będzie nieudany, u bohatera pojawia się jakaś *dolegliwość*, ale traci on wtedy 6 *punktów obłędu*.

•DOLEGLIWOŚCI•

Bohater, któremu nie udało się opisać powyżej test, zostaje dotknięty jakąś *dolegliwością*. Jeżeli będzie to możliwe, Mistrz Gry powinien wybrać jakąś odpowiednią dolegliwość z poniższej listy. Na przykład u bohatera, który był torturowany przez orki może rozwinąć się *strach* przed orkami, podczas gdy ten, u którego zaburzenie rozwinęło się przez nadużywanie *narkotyków* może stać się od nich trwale zależny. Gdy nie jest możliwy logiczny wybór odpowiedniej choroby, MG powinien określić ją losowo, rzucając K100.

01-02	Agorafobia
03-10	Alkoholizm
11-12	Amnezja
13-14	Anoreksja
15-16	Demencja
17-18	Depresja
19-27	Fobia

28-31	Furia
32-33	Glupota heroiczna
34-35	Intrawersja
36-60	Inne dolegliwości
61-62	Katatonja
63-65	Klaustrofobia
66-69	Kleptomania
70-73	Maniakalność
74-77	Megalomania
78-80	Narkomania
81-82	Niechęć
83-84	Nienawiść
85-87	Patologiczny kłamca
88-89	Schizofrenia
90-91	Skotofobia
92-94	Zmiana charakteru
95-97	Zmienność nastroju
98-100	Zarłocność

Agorafobia – Strach przed otwartą przestrzenią. Jeśli dotknięty tą przypadłością bohater wyjdzie poza mury, traci połowę cech. Opanowanie: MG może to modyfikować w zależności od okoliczności. Bohater będzie prawdopodobnie zachowywać się mniej nerwowo w gęstym lesie, niż na otwartym terenie.

Alkoholizm – Zależność od alkoholu. Bohaterowie mogą próbować zalać robaka, lecz ten nauczył się pływać. Stali się nałogowymi alkoholikami i jeśli mają sposobność do napicia się czegośkolwiek zawierającego alkohol, muszą wykonać udany test Siły Woli, aby oprzeć się pokusie. Po nieudanym teście będą pić, aż skończy się napitek lub aż wykonają udany test Siły Woli. Każdy kieliszek wódki lub kufel piwa redukuje Siłę Woli bohatera o 5% (razem ze wszystkimi innymi procentowymi cechami), tak więc wzrasta trudność odmówienia sobie następnej kolejki.

Amnezja – Utrata pamięci. Bohaterowie nie pamiętają niczego, co się zdarzyło, zanim nastąpiła amnezja. Utrata pamięci jest całkowita – zapominają swoje imiona, historię życia i wszystkie czary. Nie zapominają umiejętności, ale nie zdają sobie sprawy z ich istnienia, dopóki im ktoś o tym nie powie.

Aby przeżyć amnezję bohaterowie mogą raz na miesiąc wykonać test Inteligencji – od decyzji Mistrza Gry zależy czy dodatkowe testy można wykonać po urazach traumatycznych, takich jak uderzenie w głowę. Gdy test zakończy się sukcesem, bohater może przypominąć sobie wszystko, z wyjątkiem zdarzeń, które doprowadziły do tego schorzenia. Bohater może, jeśli gracz tak chce, wykonywać w następnych miesiącach testy Inteligencji, by sobie te zdarzenia przypomnieć, ale za każdą nieudaną próbę otrzyma 1 punkt obłądu.

W czasie trwania amnezji bohaterowi wolno wydawać punkty doświadczenia na ponowne nauczanie się zapomnianych czarów. Jednak gdy pamięć powróci, punkty te będą stracone.

Anoreksja – strach przed jedzeniem. Bohaterowie źle się czują na samą myśl o posiłku i przestają jeść. Jednak gdy jedzą, robią to w sposób niekontrolowany, przesadny i wyłącznie na osobności. Po jedzeniu często chorują pod wpływem poczucia winy. Anoreksja prowadzi do szybkiej utraty wagi i chociaż bohater może być niezdrowo wychudzony i wycieńczony, to wciąż będzie wierzyl, że jest groteskowo gruby. W grze takie osoby po jedzeniu muszą wykonać test Siły Woli albo nie będą w stanie utrzymać w sobie posiłku. Dolegliwość ta ma też wpływ na zdrowie dotkniętego nią bohatera:

Po miesiącu bohater traci jeden punkt Żywotności.

Po dwóch miesiącach bohater traci kolejny punkt Żywotności i jeden punkt Siły.

Po trzech miesiącach bohater traci jeden punkt Wytrzymałości.

Nie pojawiają się inne efekty. Utracone punkty cech są odzyskiwane w ciągu miesiąca po wyleczeniu doległości.

Demencja – ogólne osłabienie umysłowe. Bohater staje się skłonny do niekontrolowanego mamrotania, napadów paranoi i strachu. Za każdym razem, gdy musi wykonać jakiś rodzaj testu psychologicznego (to jest testu, opartego na Cechach Przywódczych, Inteligencji, Opanowaniu, Siły Woli lub Ogłady), Mistrz Gry powinien najpierw zarządzić test Siły Woli. Po nieudanym, bohater nie wykonuje już następnego testu, za to cierpi na następujące czasowe zaburzenia:

Amnezja – zobacz wyżej.

Wszystkie procentowe cechy spadają do 10.

Bohater staje się *podatny na głupotę*.

Bohater zaczyna w sposób niekontrolowany mamrotać coś pod nosem i nie jest w stanie tego przerwać.

Cierpiący na *demencję* bohater może wykonywać co pewien czas test Siły Woli (oparty na zredukowanej cieszce) i powrócić do stanu normalnego z chwilą udanego jego wykonania.

Depresja – Głęboki pesymizm. Osoba, która popadła w depresję nie widzi w życiu żadnych dobrych stron, nie dostrzega żadnych wartości ani nadziei. Wszystkie próby rozbudzenia w niej radości są z góry skazane na niepowodzenie. Traci także 2K6 punktów Ogłady.

Fobia – Irracjonalny strach. Bohaterowie stają się *podatni na strach* wobec (zrzuć K100):

01-15 przeciwniej płci własnej rasy

16-75 rasy wybranej przez MG

76-80 istoty należące do przyjaznej rasy, ale o specyficznej klasie zawodowej (K4 = Wojownik, 2 = Ranger, 3 = Łotr, 4 = Uczony)

81-90 szczególnego gatunku zwierząt dzikich, domowych lub roślin (zazwyczaj nieszkodliwych)

91-100 osób, korzystających ze szczególnego rodzaju broni – częściej palnej

Zobacz **Standardowe testy**, aby zorientować się w działaniu *strachu*.



Furia – Utrata kontroli nad sobą. Osoba z tą dolegliwością staje się *podatna na furię* (patrz **Standardowe testy**).

Glupota heroiczna – Pogarda dla niebezpieczeństwa. Bohater z tym problemem ignoruje rezultaty wszystkich testów *strachu*. Nadal wykonywany powinien być jednak test *grozy*. Bohater nie przeraża się, ale za nieudany test otrzyma, tak jak zwykle, *punkty obłądu*.

Intrawersja – Skoncentrowanie na sobie. Intrawertycy tracą zainteresowanie dla zewnętrznego świata. Tracą 2K6 punktów Ogłady i muszą wykonywać test Siły Woli dla podjęcia jakiegokolwiek formy komunikacji.

Inne dolegliwości – Można je traktować jako uboczne efekty szoków psychicznych. Mają mniejszy wpływ na bohatera niż zaburzenia opisane powyżej. Gdy nie jest możliwe wybranie przez MG odpowiedniej dolegliwości, należy rzucić K100:

01-09 **Alergia**. Bohater jest uczulony na pewne substancje: pewne potrawy, sierść zwierząt albo kurz. Charakter reakcji alergicznych jest zmienny: od wysypki do niekontrolowanego, gwałtownego kichania lub poważnej choroby. Krasnoludowie nigdy nie cierpią na alergię. Jeżeli rzut kośćmi określi, że krasnolud ma alergię, rzuc jeszcze raz.

10-18 **Bóle głowy**. Bohater cierpi na znieuwalające bóle głowy, które rozpoczynają się natychmiast po każdorazowym teście Cech Przywódczych, Inteligencji, Opanowania, Siły Woli lub Ogłady, niezależnie od jego wyniku. Ból głowy trwa przez K100 tur i w tym czasie wszystkie procentowe cechy są redukowane o 5%.

- 19-27 **Roztargnienie.** Bohater szybko się dekoncentruje i nigdy nie pamięta, gdzie położył swoje rzeczy. W ciągu rundy walki może wykonywać tylko albo ruch, albo jakąś inną czynność (patrz **Kolejność działań w rundzie** w rozdziale **Walka**). Nigdy nie może robić kilku czynności na raz.
- 28-36 **Dolegliwości skóry.** Jeżeli bohater dostanie nerwowej wysypki, rzuć K10 i sprawdź na **Tabeli trafień**, gdzie się ona ujemkowała. Wysypka, chociaż nieprzyjemna, jest nieszkodliwa, chociaż jeśli wystąpi na twarzy, redukuje Oglądę bohatera o K6 punktów.
- 37-45 **Drgawki.** Bohater od czasu do czasu ma ataki niekontrolowanych drgawek, redukujących o 5 punktów Zręczność i Umiejętności Strzeleckie.
- 46-54 **Jakanie się.** Postacie jakające się tracą 5 punktów przy wszystkich testach Oglądy i nie mogą używać umiejętności *krasomówstwo* i *gadania*.
- 55-63 **Koszmary.** Bohater cierpi na powtarzające się nocne koszmary, zwykle związane ze zdarzeniem, które spowodowało uraz. Rzuca się i krzyczy przez sen, ale po przebudzeniu się nie może sobie tych majaków przypomnieć. Bezpośrednio nie ma to wpływu na bohatera, ale może irytować innych.
- 64-72 **Mówienie do siebie.** Bohater ciągle mówi do siebie, cicho i niezrozumiale dla innych, jednak w sposób którego nie można nie zauważyć i ciężko jest ignorować. Aby zachować milczenie przez K10 tur gry, bohater musi wykonać udany test Siły Woli. W czasie, gdy bohater mówi do siebie nie jest w stanie użyć umiejętności *cichy chód* i *ukrywanie się*.
- 73-81 **Mówienie przez sen.** Bohater mówi przez sen, jakby z kimś rozmawiał lub coś komentował. Zwykle jest to powiązane z wydarzeniem, które doprowadziło do zaburzenia.
- 82-90 **Narcyzm.** Bohater, u którego rozwinie się ta niezdrowa fascynacja własnym wyglądem musi wykonać test Siły Woli za każdym razem, gdy mijają lustro albo inną powierzchnię, w której można się przejrzeć. Jeżeli test jest nieudany, natychmiast się zatrzymuje, zatraćając się całkowicie w kontemplacji swego odbicia. By się opamiętać, musi wykonywać kolejny test Siły Woli w kolejnych rundach.
- 91-00 **Obgryzanie paznokci.** Nazwa mówi sama za siebie. Nie jest to nawyk szkodliwy, ale może wzbudzić złyśz niechęć lub niesmak.



Katatonia – Całkowite zamknięcie się w sobie. Za każdym razem, gdy bohaterowie nie uda się test *strachu* lub grozy automatycznie popada on w stan katatonii, niezależnie od posiadanej całkowitej liczby punktów Obłądę.

Jeśli nie uda się test *strachu*, *bohater* nie jest w stanie odczuwać się przez K6 godzin. Dodatkowo nie zdaje sobie sprawy z obecności innych istot.

Po nieudanym teście *grozy* bohater zwija się w kłębek i w tej pozycji nieruchomieje na K6 godzin.

Klaustrofobia – Strach przed zamkniętą przestrzenią. Precyzyjna definicja zamkniętej przestrzeni zależy od MG, ale ogólnie są to miejsca gdzie: sufit znajduje się na wysokości mniejszej niż 2,5 metra, korytarze są węższe niż 1 metr lub pokój ma powierzchnię mniejszą niż 2 metry kwadratowe. Powoduje to czasowe zmniejszenie Opanowania o połowę.

Kleptomania – nalogowe złodziejstwo. Bohaterowie z tym schorzeniem wypełnieni są nieprzewidywalną chęcią okradania innych, często nie biorąc pod uwagę wartości i przydatności przedmiotu ani ryzyka,

jakie pociąga za sobą kradzież. Za każdym razem, gdy mają okazję do ukradzenia czegoś muszą wykonać test Siły Woli, aby odepchnąć pokusę. MG powinien modyfikować ten test zależnie od okoliczności: na przykład przy kradzieży torby orzechów w zatłoczonym sklepie test może być wykonywany przy podwołanej Siły Woli, zaś przy kradzieży klejnotu z ołtarza pustej świątyni przy połowie Siły Woli.

Maniakalność – nadpobudliwość. Bohater z tym zaburzeniem cały czas jest spięty, czujny i przesadnie ruchliwy. Otrzymuje 2K6 punktów Inicjatywy, ale traci K6 punktów Oglądy.

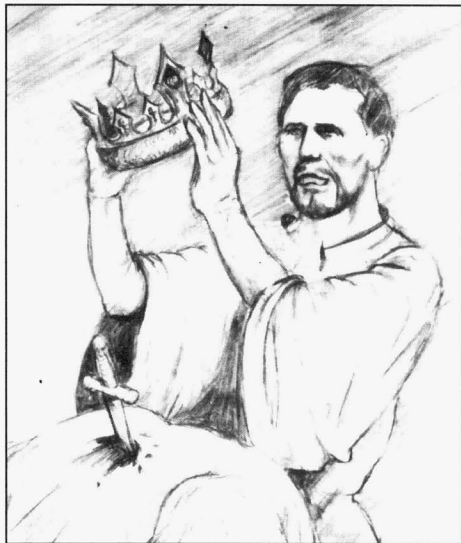
Megalomania – przerośnięte ego. Megaloman jest pełnoprawny pocuciem własnej wartości oraz nienasyconym pragnieniem potęgi. Będzie szukał sposobu, by zostać przywódcą grupy i w ogóle dążył do zdobycia jakiegokolwiek władzy. Megaloman staje się *podatny na niechęć* wobec każdego, kto kwestionuje jego autorytet lub nie wykonuje bez szemrania jego rozkazów (patrz **Standardowe testy**).



Narkomania – zależność od narkotyków. Nalogowiec staje się uzależniony od narkotyków i każdego dnia musi wykonać test Siły Woli, aby oprzeć się narkotycznemu głodowi. Jeśli test jest nieudany, robi wszystko, co w jego mocy, aby zdobyć i natychmiast zażyć narkotyk. Kiedy zakończy się jego działanie, narkoman musi wykonać kolejny test Siły Woli, by stwierdzić czy oprze się pokusie natychmiastowego wzięcia kolejnej dawki.

Bohater, któremu nie udało się test Siły Woli w czasie, gdy nie posiada narkotyku traci 10% Cech Przewódnych, Inteligencji, Opanowania, Siły Woli i Oglądy do chwili jego zdobycia i zażycia. Zażycie jednej dawki przywróci cechy do normalnego stanu na okres działania narkotyku (patrz **Rekonwalescencja po zatruciu**). Druga dawka, wzięta w tym czasie nie ma wpływu na cechy, ale bohater odczuwa normalne efekty działania narkotyku, może również otrzymać nowe *punkty obłądę*.

Jeśli nałóg rozwinie się na skutek częstego zażywania narkotyków, uzależnienie nastąpi w stosunku do zażywanego narkotyku (lub



jednego z narkotyków). Gdy potrzebne jest losowe określenie uzależnienia, użyj następującej tabeli:

01-20	Korzeń żmiji
21-40	Czarny lotos
41-60	Liść szaleństwa
61-80	Nocny cień
81-100	Ośli liść

Niechęć – bezpodstawna antypatia. Bohater czuje *niechęć* do:

01-15	przeciwnej płci swojej własnej rasy
16-75	przyjaznej rasy wybranej przez MG
76-80	osób przyjaznej rasy, ale o szczególnej klasie zawodowej (K4: 1 – Wojownik, 2 – Ranger, 3 – Łotr, 4 – Uczony)
81-90	wszystkich przyjaznych osób
91-100	konkretnych osób, grup lub religii wybranych przez MG

Zobacz **Standardowe testy** w celu określenia efektów *niechęci*.

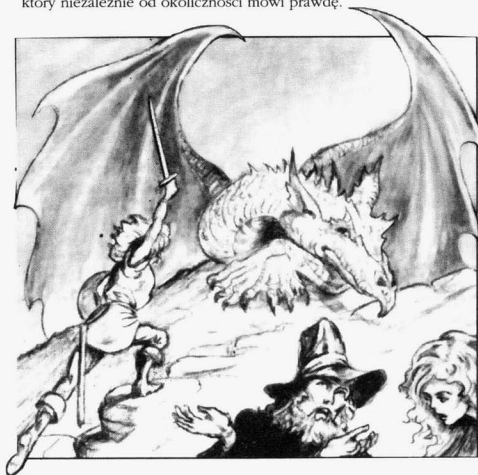


Nienawiść – irracjonalna nienawiść. Bohater staje się *podatny na nienawiść* w stosunku do:

01-15	przeciwnej płci swojej własnej rasy
16-75	rasy wybranej przez MG
76-80	osób przyjaznej rasy, ale o szczególnej klasie zawodowej (K4: 1 – Wojownik, 2 – Ranger, 3 – Łotr, 4 – Uczony)
81-90	konkretnego gatunku zwierząt (zwykle niegroźnego)
91-100	konkretnych osób, grupy lub religii wybranych przez MG

Reguły odnoszące się do *nienawiści* opisano w **Standardowych testach**.

Patologiczne kłamanie – niezdolność do mówienia prawdy. Osoby z tym schorzeniem po prostu nie są w stanie mówić prawdy, przy czym bez znaczenia jest fakt jak jest ona oczywista lub banalna. Patologiczni kłamcy będą przekonywać nawet o tym, że w dzień jest ciemno, a w nocy jasno. Osoby z tym zaburzeniem będą kłamać na każdy temat – nie ma to wpływu na ich cechy lub zdolności, ale powinno być odgrywane w jak najlepszy sposób. MG powinien nałożyć karę w punktach doświadczenia na patologicznego kłamcę, który niezależnie od okoliczności mówi prawdę.



Schizofrenia – rozszepienie osobowości. Choroba charakteryzuje się społecznym zachowaniem, introwersją i utratą zainteresowania światem zewnętrznym. W grze manifestuje się to jako ciągła zmiana schorzenia umysłowego na jedno spośród opisanych w tym paragrafie. Na początku przygody, a później co 2, 3 godziny czasu realnego gracz powinien rzucić K100, a rezultat rzutu odczytać z poniższej tabeli:

01-60	Bez efektów
61-65	Czasowa amnezja
66-70	Depresja
71-75	Głupota heroiczna
76-80	Introwersja
81-85	Kleptomania
86-90	Maniakalność
91-95	Megalomania
96-100	Patologiczny kłamek

Rzut należy także wykonać za każdym razem, gdy bohater wykonuje test Cech Przywódczych, Inteligencji, Opanowania, Siły Woli lub Ogłady, niezależnie od rezultatu tego testu.

Skotofobia – Strach przed ciemnościami. W całkowitych ciemnościach Opanowanie bohatera jest redukowane do 1/4 normalnego poziomu. W półmroku, na przykład w świetle księżyca lub w blasku pochodni w jakimś podziemnym kompleksie, Opanowanie jest redukowane o połowę.



Zmiana charakteru – dramatyczna zmiana osobowości. Następuje tak radykalna zmiana osobowości bohatera, że dotyczy to także jego charakteru. Zapisz charakter w ten sposób:

Praworządny – Dobry – Neutralny – Zły – Chaotyczny

- 1-3 – Charakter przesuwają się o jeden w stronę praworządnego.
4-6 – Charakter przesuwają się o jeden w stronę chaotycznego.

Zwróć uwagę, że praworządni bohaterowie mogą przesunąć się jedynie w stronę chaotycznego i na odwrót. MG powinien zwrócić uwagę, czy gracze prowadzą swych bohaterów w zgodzie ze zmienionym charakterem, w razie potrzeby zmniejszając im przyznawane punkty doświadczenia.

Zmienność nastroju – chwiejne emocje. Samopoczucie bohatera balansuje pomiędzy euforią, a desperacją. Na początku przygody, a później co jakieś 2 lub 3 godziny gracz powinien rzucić K6. Rezultat 1-3 oznacza, że bohater poddany jest działaniu *maniakalności*, 4-6 oznacza, że opanowała go *depresja*. Ten rzut należy także wykonać za każdym razem, gdy bohater wykonuje test Cech Przywódczych, Inteligencji, Opanowania, Siły Woli lub Ogłady niezależnie od tego czy był on udany, czy nie.

Żarłoczność: nieumiarkowanie w jedzeniu. Bohaterowie z tym schorzeniem mają nienasycony apetyt. Jeżeli w trakcie rozgrywki mają okazję do jedzenia, muszą wykonać test Siły Woli. Jeżeli jest on nieudany, będą jeść dopóki starczy żywności. Po pewnym czasie wpływa to na ich cechy:

Po jednym miesiącu	bohater otrzymuje 1 punkt Żywności, ale traci K6 punktów Inicjatywy.
Po dwóch miesiącach	bohater otrzymuje następny punkt Żywności i 1 punkt Wyrzeczności, ale traci kolejne K6 punktów Inicjatywy i 1 punkt Szybkości.
Po trzech miesiącach	bohater otrzymuje kolejny punkt Żywności i jeden punkt Siły, ale traci następne K6 punktów Inicjatywy i kolejny punkt Szybkości.

Nie ma dalszych efektów, a utracone punkty cech są odzyskiwane w ciągu miesiąca po wyleczeniu schorzenia.

•LECZENIE ZABURZEŃ•

O ile medycyna w Starym Świecie znajduje się w powijkach, to psychoterapia jest jeszcze bardziej prymitywna. Opcje otwierające się przed bohaterami, cierpiącymi na schorzenia psychiczne są poważnie ograniczone, zwykle bolesne i często niebezpieczne.

Przytulki: Zwykłą reakcją wobec osób o zachwianym zdrowiu psychicznym jest pozostawienie ich samym sobie, nie zwracanie uwagi na to, iż włączają się po ulicach w towarzystwie żebraków i innych wyrzutków społeczeństwa. Inną ewentualnością jest umieszczenie ich w przytulku. Ponieważ właściciele przytulków żądają opłat za swoje usługi, ten wariant mogą wybrać ludzie raczej zamożni, gotowi hojnie zapłacić za uniknięcie kłopotów, wynikających z posiadania w rodzinie osoby powszechnie znanej jako szaleniec. Przytulki są niewiele lepsze od lochów, nikt nie leczy pacjentów, a oni sami są często napastowani przez obsługę lub innych chorych. Przebywanie w przytulku może czasem spowodować pogorszenie się stanu zdrowia pacjenta, gdyż ich celem jest raczej przetrzymywanie wariatów, a nie ich leczenie.

Operacja: Ingerencja chirurga może czasem przynieść poprawę, ale częstokroć leczenie w ten sposób jest gorsze od samego zaburzenia. Ogólnie przyjętymi metodami chirurgicznego leczenia zaburzeń umysłowych jest usunięcie części czaszki po to, by zmniejszyć nacisk na mózg oraz przypalanie głowy rozpalonym do czerwoności żelazem. Ogólnie rzecz biorąc chirurg dokonuje jednego z tych zabiegów pod dwoma warunkami. Po pierwsze trzeba mu z góry zapłacić przynajmniej 50 złotych koron (choćby co do wysokości opłaty można się targować). Po pierwsze trzeba mu z góry zapłacić przynajmniej 50 złotych koron (choćby co do wysokości opłaty można się targować). Po drugie pacjent albo jego prawny opiekun musi podpisać dokument zwalniający chirurga z wszelkich zobowiązań, gdyby zabieg się nie udał. Następnie MG wykonuje test Inteligencji chirurga i porównuje wynik z tabelą:

Próba udana o:	Rezultat
21 lub więcej punktów	Bohater został wyleczony z jednego schorzenia.
11-20 punktów	Bohater musi wykonać udany test Siły Woli, aby pozbyć się zaburzenia.
10 i mniej punktów	Chirurg ani nie zaskodził, ani nie pomógł.
Próba nieudana o:	
do 10 punktów	Chirurg ani nie zaskodził, ani nie pomógł.
11-20 punktów	Bohater traci K10 punktów Inteligencji.
21-30 punktów	Jak wyżej, dodatkowo bohater otrzymuje K6 punktów obłądu.
powyżej 30 punktów	Nieszcześnie. Bohater musi wykonać test ryzyka. Test nieudany oznacza, że w rezultacie zabiegu pacjent umiera. Jeżeli jest udany, pacjent traci K3 x 10 punktów wszystkich cech procentowych.

Każda próba leczenia chirurgicznego powoduje utratę K3 punktów Żywotności, a dodatkowo każde zaaplikowanie rozżarzonego żelaza spowoduje utratę K6 punktów Ogłady na skutek pozostałych po tym szram. Jeżeli MG chce, może uznać, że w przypadku kontaktów z rasami czującymi respekt wobec blizin, takimi jak orki i hobgobliny, Ogłada bohatera jest *zwiększana* o tę samą ilość punktów.

Leczenie za pomocą narkotyków: Jest to najmniej bolesna opcja dostępna dla osób cierpiących na zaburzenia umysłowe. Medyk, zielarz lub aptekarz w zamian za 10 złotych koron tygodniowo będzie dostarczał bohaterowi narkotyków. Ta cena może być obniżona poprzez *targowanie się* (patrz **Standardowe testy**). Narkotyki dostarczane są w paczuszkach, każda z nich zawiera ilość narkotyku, wystarczającą na tydzień. Bohater musi codziennie brać jedną dawkę. MG powinien wykonać test Inteligencji osoby przygotowującej narkotyk, a później jego rezultat sprawdzić na poniższej tabeli:

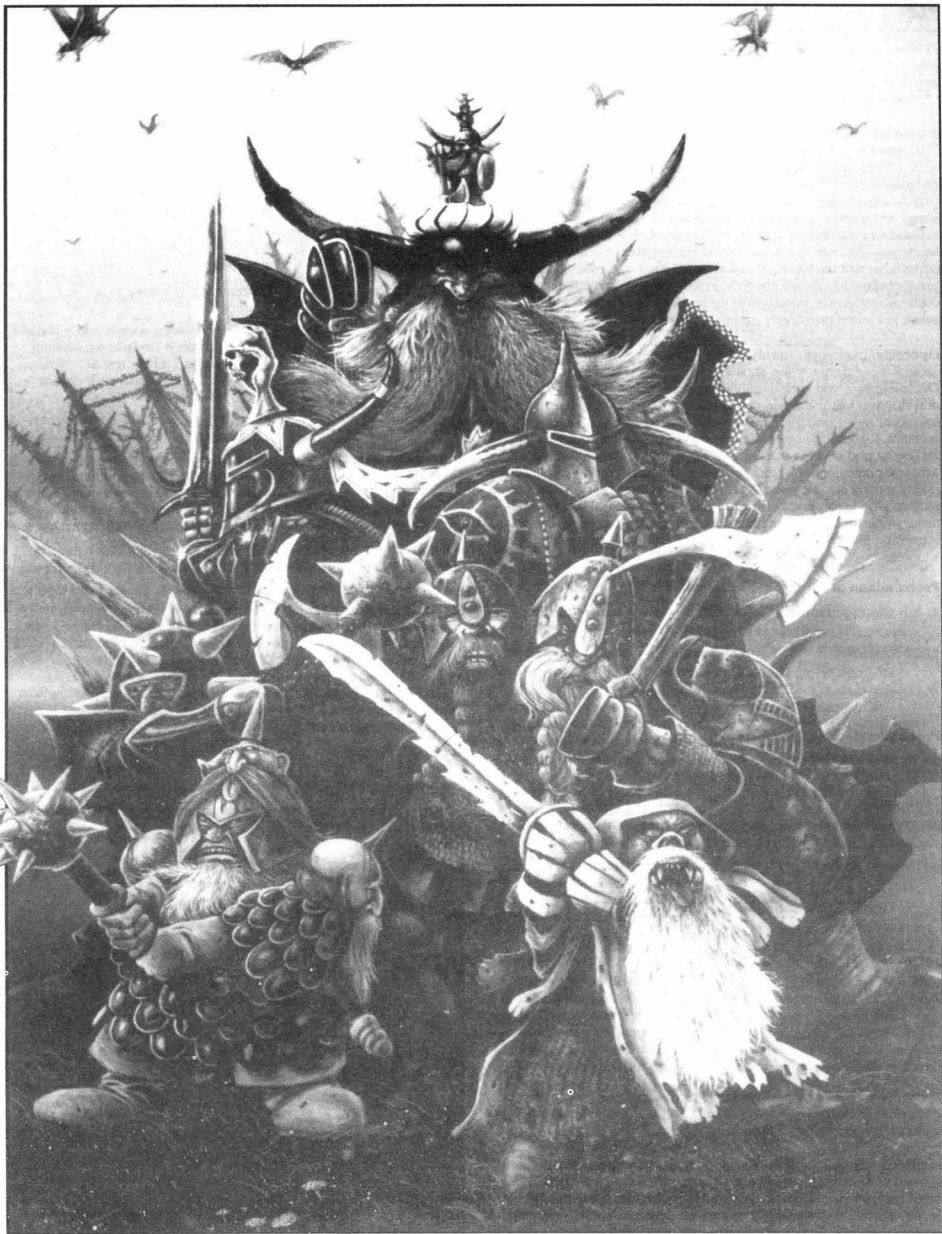
Próba udana o:	Rezultat
21 lub więcej punktów	Każda dawka narkotyku całkowicie usunie jedno zaburzenie na okres jednego dnia.
11 - 20 punktów	Każda dawka narkotyku całkowicie usunie jedno zaburzenie na okres jednego dnia, jednak pod warunkiem, że bohater przy pobieraniu każdej dawki wykona udany test Siły Woli.
do 10 punktów	Leczenie nie pomogło, ale też nie zaskodziło; opcjonalnie – bohater wierząc, że narkotyk w jakiś sposób działa może dostać 5% bonus do wszystkich testów Siły Woli.
Próba nieudana o:	
do 10 punktów	Leczenie nie odniosło żadnych skutków.
11-20 punktów	Leczenie w żaden sposób nie wpłynęło na schorzenie, a dodatkowo bohater musi wykonać udany test Siły Woli po pobraniu każdej dawki albo dostaje jeden punkt obłądu.
21-30 punktów	Jak wyżej, ale jeśli test jest nieudany, bohater otrzymuje K6 punktów obłądu.
31 i więcej punktów	Nieszcześnie; bohater musi wykonać test ryzyka. Jeżeli jest on nieudany, bohater umiera w wyniku kuracji. Jeżeli test jest udany, traci K3x10 punktów wszystkich cech procentowych.

Jeżeli na skutek mało udanego leczenia narkotykami rozwinie się kolejne schorzenie, zwykle będzie to uzależnienie się od używanego w leczeniu narkotyku.

Leczenie magiczne i mistyczne: Bohaterowie mogą próbować szukać magicznych lekarstw na swe choroby. Każdy bohater posiadający umiejętność *wytwarzanie eliksirów* może wyprodukować napój, który złumi chorobę. Osoba, wytwarzająca eliksir musi wykonać test Inteligencji, sprawdzając wynik w powyższej tabeli leczenia narkotykami. MG powinien zwrócić uwagę na fakt, że każda dawka napoju działa przez miesiąc, a nie przez dzień i kosztuje przynajmniej 100 złotych koron (cena podlega *targowaniu*).

Jeżeli tak zdecyduje MG, uzdrowiacze czerpiący swą moc z łaski bogów – wykonując test Siły Woli, a jego wynik sprawdzając w tabeli leczenia narkotykami – mogą schorzenie psychiczne zupełnie uleczyć.





•CHARAKTER•

O charakterze bohatera krótko wspomniano w **Podręczniku gracza**, ale podane tam wiadomości wymagają poszerzenia.

W regułach, dotyczących tworzenia bohaterów stwierdzono, że gracz dla swych bohaterów muszą wybrać charakter najbardziej typowy dla danej rasy – dobry dla elfów, a neutralny dla wszystkich innych. Jest to łatwiejsze dla graczy o niewielkim doświadczeniu, gdyż uwalnia ich od konieczności martwienia się o jeszcze jeden element osobowości ich bohaterów, ale gdy gracze nabiorą trochę wprawy, MG może zezwolić, by bohaterowie posiadali dowolny charakter dozwolony dla danej rasy, zgodnie z poniższą tabelą.

	Charakter				
Rasa	praworządny	dobry	neutralny	zły	chaotyczny
człowiek	tak	tak	tak	tak	tak
elf	tak	tak	nie	nie	nie
krasnodud	tak	tak	tak	tak	tak
halfling	nie	nie	tak	nie	nie

Przy określaniu charakteru, oprócz rasy bohatera powinno wziąć się pod uwagę także jego profesję. Na przykład strażnik miejski zwykle jest praworządny, a anarchista będzie nienawidził prawa i wszystkich jego strażników, zaś strażnik więzienny i oprawca najczęściej nie są dobrzy – ale mogą być praworządni. Mimo wszystko, jeżeli gracz bardzo chce prowadzić bohatera o charakterze nie pasującym do jego podstawowej profesji, MG powinien zdecydować, czy wyrozumiałość. Będą to po prostu bohaterowie, którzy zdecydowali się na pełne przygodę życie ponieważ ich temperament nie odpowiadał poprzedniemu zajęciu.

MG zawsze powinien zachęcać swych graczy do zachowań zgodnych z charakterem ich bohaterów, zmniejszając ilość przyznawanych punktów doświadczenia tym, którzy tego nie robią. Dodatkowe punkty mogą otrzymać bohaterowie, których sposób zachowania się szczególnie odpowiada ich charakterowi.

Charakter oraz przekonania religijne są ze sobą blisko powiązane. Bogowie także mają charakter i bohaterowie mogą czcić bogów jedynie o tym samym, co oni charakterze.

Podstawowe dogmaty pięciu charakterów są streszczone poniżej. Są to tylko wskazówki i podlegają interpretacji Mistrza Gry.

•PRAWORZĄDNY•

Bohaterowie praworządni widzą siebie i wszystko wokół jako część bardzo określonego i niezmiennego ładu. W idealnie praworządnym wszechświecie nie będzie ani starzenia się, ani rozkładu, ani śmierci – wszystko będzie istniało w stanie idealnej harmonii czy zamieszania. Rozkład, śmierć i wszelkie formy nieporządku są stworzone przez siły przeciwne praworządności, czyli przez Chaos. Jak z tego wynika, praworządność i Chaos są w stałej opozycji.

Za	Przeciw
uporządkowaną cywilizacją	zaburzeniom i anarchii
sztywną hierarchią społeczną	kłamstwu, oszustwu, zbrodni i wszelkiej nikczemności
układem i stałością	istotom Chaosu i ożywiercom

•DOBRY•

Dobrzy bohaterowie chcą, aby wszystkim było jak najlepiej. Wierzą w porządek społeczny, odpowiedzialność, pomaganie innym i rozwiązywanie, o ile to jest możliwe, wszelkich konfliktów metodami pokojowymi. Bohaterowie o charakterze dobrym są przeciwnikami wszelkiego zniszczenia, cierpienia i okrucieństwa. W przeciwieństwie do osób praworządných, ścigających zło do samego końca, potrafią przebaczać.

Za	Przeciw
naturalnym porządkiem, dobrem i pięknem	niepotrzebnemu okrucieństwu
obowiązkami i ciężką pracą	użyciu siły, nadmiernemu i bez powodu
nauką	przestępstwu i nieuczciwości

•NEUTRALNY•

Większość graczy preferuje grę neutralnymi bohaterami, ponieważ nie muszą oni trzymać się ścisłych zasad. Trószczą się jedynie o swoje interesy. Bohaterowie o neutralnym charakterze nie przywiązują szczególnej wagi do obowiązków i porządku, chyba że przyniesie im to korzyść. Oczywiście nie mają też żadnych zapędów do zmian i odnawiania świata, jednak tylko wtedy, gdy nie przynosi im to korzyści lub nie jest dla nich groźne. Osoby o charakterze neutralnym zdają sobie sprawę z pułapek i szaleństw świata, ale bardziej zainteresowane są życiem z dnia na dzień, niż zmienianiem lub zachowywaniem czegokolwiek.

Za	Przeciw
bogactwem i materialnym dostatkiem	skrajnej przemocy i okrucieństwu
własnym bezpieczeństwem	bigoterii, rasizmowi, małostkowoci, skrajnemu upolitycznieniu lub fanatyzmowi religijnemu
osobistą wolnością	biurokracji, podatkom i mieszanu się rządu do spraw jednostki

•ZŁY•

Bohaterowie zli lubią krzywdzić i zadawać ból. Są bezlitośni i o ile przyniesie to im korzyści, gotowi zabić nawet swoich przyjaciół i towarzyszy. Prawo i porządek nie dla nich nie znaczą, chyba że pozwalają dominować nad innymi. Osoby złe są często złośliwe, prostackie i zawzięte.

Za	Przeciw
skąpstwem i materializmem	wszystkiemu, co im przeszkadza
niemoralnością i przestępstwem	prawu, społeczeństwu itp.
gloryfikacją siebie, gwałtem	zachowaniom społecznym



•CHAOTYCZNY•

Osoby chaotyczne dążą do zmiany – wierzą, że stabilizacja prowadzi do stagnacji, że nieustanne niszczenie i odradzanie się jest jedyną drogą postępu. Wszystkie normy społeczne, naturalny porządek i prawa fizyczne postrzegają jako przeszkodę zarówno dla siebie, jak i dla bogów Chaosu. Chaotycy są całkowicie nieprzewidywalni, a często niestabilni umysłowo. Zachowanie osób o charakterze chaotycznym może krańcowo się zmieniać – czasami, na krótko, potrafią nawet zachowywać się jak praworządni lub dobrzy.

Za	Przeciw
anarchią i gwałtownymi zmianami	stałości i tradycji
impulsywnym zachowaniem	odpowiedzialności i obowiązkom
śmiercią i zniszczeniem	rządowi i organizacjom społecznym

•ZMIANA CHARAKTERU•

Bohaterowie mogą zmienić swój charakter na skutek urazu psychicznego, odzwierciedlanego przez *punkty obłędu* (patrz *Obłęd*).

Możliwa jest także dobrowolna zmiana charakteru. Chcąc to zrobić, gracz musi przekonać MG, że jego bohater ma szczerą i prawdziwą chęć zmiany swojej filozofii życiowej i poglądu na życie. Gracz musi być w stanie powiedzieć MG *dlaczego* jego bohater się zmienił, a później musi grać zgodnie z nowym charakterem – być może tracąc w rezultacie punkty doświadczenia – aż MG stwierdzi, że zmiana charakteru była rzeczywista, a bohater trzyma się zasad dotyczących nowego charakteru.

Bohaterowie mogą zmienić swój charakter jedynie o jeden stopień na raz – z neutralnego na dobry, z dobrego na praworządny itd. Bohaterom nie wolno zmieniać charakteru na taki, który normalnie nie jest dostępny dla ich rasy.

Charakter bohatera może zostać zmieniony także przez MG. Jeżeli stwierdzi on, że gracz uporczywie prowadzi swego bohatera w sposób wskazujący na inny charakter, niż zostało to ustalone, może powiedzieć graczowi, że zamierza zmienić charakter jego bohatera. Jeżeli tak się stanie, gracz nie ma tu nic do powiedzenia, a jedyną rzeczą, jaką może zrobić jest zmiana sposobu prowadzenia swego bohatera, by wrócić do początkowego charakteru.

•ROZWIJANIE BOHATERÓW

I DOŚWIADCZENIE•

Bohaterowie rozpoczynają grę z dosyć niskimi cechami i nielicznymi umiejętnościami i wyposażeniem. Nawet jeżeli potrafili rzucać czary, zaczynają grę na niskim poziomie magii i zwykle z tylko jednym czarem.

Po przeżyciu przygód, pokonaniu potworów i dokonaniu innych heroiczych czynów, bohaterowie nabywają doświadczenia i lepiej radzą sobie w rozmaitych nieprzewidywalnych sytuacjach, w jakie pcha ich życie poszukiwaczy przygód. Odzwierciedleniem tego są *punkty doświadczenia* (PD), przyznawane bohaterom przez MG za ich dokonania w trakcie gry. PD są wymieniane na zwiększanie cech, charakteryzujących bohatera oraz na nowe umiejętności i czary.

•PUNKTY DOŚWIADCZENIA•

Od ciebie, jako MG zależy przyznawanie punktów doświadczenia. Jako ogólną zasadę należy przyjąć przyznawanie ich po zakończeniu sesji gry, ale jeżeli jest już późny wieczór i wszyscy są zmęczeni, zawsze można je przyznać na początku następnej.

Punkty doświadczenia są przyznawane za:

1. Osiągnięcie określonego przez scenariusz celu.
2. Grę zgodną z charakterem, klasą zawodową i profesją postaci.

•OSIĄGNIĘCIE CELU•

Zadania do wykonania są określane przez MG i odzwierciedlają zasadniczą treść przygody. Mogą być główne, bądź uboczne, zależy to od tego, jak dużo czasu zajmie rozegranie scenariusza.

Cele główne są najważniejsze w przygodzie, one są główną osią scenariusza i ich wykonanie oznacza koniec przygody.

Do celów głównych możemy zaliczyć na przykład:

- stłumienie tajemnej intrygi, mającej na celu obalenie rady miejskiej
- odkrycie przywódców sekretnej kultu Chaosu
- zlikwidowanie efektów złej klątwy
- przeniesienie ważnych informacji przez wrogie lub niebezpieczne terytorium
- likwidację bandy goblinów
- rozwiązanie zagadki tajemniczego morderstwa

Liczba punktów doświadczenia za zrealizowanie celu głównego uzależniona jest od czasu potrzebnego graczom na jego osiągnięcie oraz od tego, jak trudne jest to do wykonania. Jako ogólną wskazówkę należy przyjąć, że każdemu graczowi powinno być przydzielone około 100 do 200 punktów (patrz *Tempo rozwoju*).

Cele uboczne są to po prostu te części scenariusza, przez które gracze chcą przeżyć, by dalej rozgrywać przygodę. Ogólnie rzecz biorąc, dostarczają graczom niewielkiej liczby punktów doświadczenia, a przydatne są w celu dzielenia długich przygód, w których cel główny może zostać osiągnięty dopiero po kilku sesjach gry. Cele uboczne są warte od 10 do 50 punktów doświadczenia, ale nie powinny przekraczać 30, chyba że cel główny nie może zostać osiągnięty od kilku sesji gry.

Do celów ubocznych możemy zaliczyć:

- podążanie za szeregiem wskazówek do następnego miasta
- znalezienie przewodnika w miejskich tawernach lub przekupienie gwardzysty, by dostać się do magazynu lub zamku
- zabicie albo unieszkodliwienie w inny sposób potwora, który stoi na drodze do celu.



•DOBRA GRA•

Punkty za dobrą grę przyznawane są graczom indywidualnie i są odbiciem sprawności w odgrywaniu swego bohatera, zależą od tego czy gracz zachowywał się w ciekawy i zgodny z charakterem i profesją sposób. Na pewno zdarzy się taka sytuacja, że gracze będą prowadzić swych bohaterów jako przedłużenie własnej osobowości. Nie jest to do końca złe, ale MG musi zdecydować czy profesja bohatera, jego charakter i dotychczasowe życie rzeczywiście na to pozwalają. Oceni każdego z graczy (lepiej żebyś zatrzymał to dla siebie) według następującego podziału: zły, słaby, przeciętny, dobry, doskonały i przynajmniej od 0 do 50 PD za żywe i interesujące prowadzenie bohatera.

Gdy rozdzielasz *punkty doświadczenia* za sposób gry, powinieneś zwrócić uwagę na to, jaką koncepcję bohatera ma prowadzący go gracz. Na przykład, gracz mógł zdecydować, że jego krasnolud jest małomówny i konsekwentnie nie udziela się podczas rozmów, ale staje się bardzo aktywny w sytuacjach bardziej związanych z akcją.

Ogólnie rzecz biorąc każdy gracz powinien otrzymać około 30 PD za sesję, ale niektórzy gracze, zależnie od okoliczności, otrzymają więcej lub mniej. Tylko ci gracze, którzy wywarli na tobie korzystne wrażenie i czymś ci zaskoczyli powinni dostać maksymalną ilość. Podobnie, tylko ci, którzy w trakcie całej sesji niczego nie dokonali nie powinni dostać w ogóle premii. Powinieneś unikać wyroków, prowadzących do wytworzenia się pomiędzy graczami współzawodnictwa – nie nagradzaj największą ilością punktów doświadczenia gracza, który zawsze najgłośniejszy krzyczy.

•TEMPO ROZWOJU•

Na pojedynczej sesji gry bohater może spodziewać się otrzymania od 100 do 300 punktów doświadczenia. Niektórzy mogą dostać więcej, czasami dojdzie też do sytuacji, w których będziesz się zastanawiał czy nie jesteś zbyt hojny.

Bohaterowie, uzyskujący więcej niż 150 punktów za pojedynczą sesję spisywali się bardzo dobrze. Każdy bohater, który dostał 300 lub więcej punktów prawie na pewno gra zbyt dobrze, a ty powinieneś być mniej hojny w przyznawaniu PD.

Maksymalna ilość punktów doświadczenia, którą gracz może uzyskać w wyniku pojedynczej sesji gry powinna wystarczyć do uzupełnienia obecnego schematu rozwoju, plus 100 punktów koniecznych do zmiany profesji (patrz poniżej **Wydawanie punktów doświadczenia**). Jest to absolutny limit. Graczom nie wolno zmieniać profesji w czasie sesji gry. Zwróć uwagę, jaki okres upłynął w grze od czasu kiedy po raz ostatni przyznawałeś punkty. Oczywiście niektórzy bohaterowie nie dzielali zbyt wiele, ale pomiędzy kolejnymi przygodami może być przerwa nawet kilku miesięcy czasu gry, w ciągu których mieli czas na trening czy naukę. Z drugiej strony bohaterowie, którzy w ciągu dziesięciu rund wycieli bandę chaotycznych goblinów, nie wynieśli z tego spotkania zbyt wiele doświadczenia (no, może tylko takie, że wiedzą czym są gobliny...)

Ujmując to krótko – niektórzy bohaterowie będą się rozwijali szybciej od innych. Dopóki czujesz, że „poziom” bohatera odzwierciedla w pewien sposób jakość gracza, taki gwałtowny rozwój jest dozwolony i zupełnie w porządku. Zwróć jednak uwagę na fakt, że wraz z rozwojem bohatera powinien rozwijać się kierujący nim gracz. Postęp jest prawie na pewno zbyt szybki w wypadku, gdy gracz nie radzi sobie z nowymi umiejętnościami swego bohatera, pojawiającymi się w takim tempie, że nie jest w stanie się z nimi oswoić. Pamiętaj o tym, że niektórzy gracze lubią, by gra była tak realistyczna, jak jest to tylko możliwe i szybko znudzą się, jeżeli stwierdzą, że ich bohaterowie rozwijają się niezależnie od tego, co zrobili.

Powinieneś pamiętać o samopoczuciu graczy, zwracając uwagę na to, jak reagują, ale jednocześnie musisz mieć na uwadze długoterminowe założenia twojej kampanii. Jeżeli pozwolisz na gwałtowny rozwój bohaterów, pamiętaj o tym, że w późniejszych przygodach będziesz musiał wziąć to pod uwagę.

Pamiętaj – celem gry fabularnych jest dobra zabawa. W naturze gry leży doskonałość się bohaterów wraz z upływem czasu (oczywiście pod warunkiem, że kierujący nimi gracze nie są kompletnymi idiotami lub nie są bierni i kompletnie pozbawieni inwencji).

Właściwie nie istnieją ścisłe i precyzyjne zasady, określające w jakim tempie bohater powinni się rozwijać. Przyznawanie PD powinno być uzależnione od: a) ogólnej szybkości rozwoju bohaterów w twojej grupie – przy czym pamiętaj, że zbyt wolny rozwój jest również zły, jak zbyt szybki; b) stopnia trudności scenariusza.

Innymi słowy musisz ocenić zadania stawiane przez scenariusz. Jeżeli przygoda była o wiele cięższa do rozegrania niż się tego spodziewałeś, wtedy nikt nie powinien jej skończyć z minimalną ilością przyznanych punktów doświadczenia (nie a przyznanie punktów w ogóle powinno nastąpić naprawdę jedynie w wypadku bardzo złej gry). Z drugiej strony, jeśli drużyna błyskawicznie rozwiązała zagadki postawione przez scenariusz, wtedy również nikt nie powinien dostać maksymalnej ilości punktów.

Bardzo poważnym problemem jest ustalenie celu, stawianego przed graczami. Przygoda będzie ekscytująca tylko wtedy, gdy tak ją zrównoważysz, by stanowiła odpowiednie wyzwanie dla graczy. Cała sztuka polega na tym, aby unikać pisania przygód, będących śmiertelną pułapką dla bohaterów albo przeciwnie – prostymi spacerkami. Jak to zrobić? Na dłuższą metę nie ma tu nic cenniejszego od doświadczenia. Najprościej – jeżeli nie czujesz się na siłach stworzyć własnej, odpowiednio wyważonej przygody, możesz skorzystać z jednego z gotowych scenariuszy, publikowanych na naszym rynku przez Wydawnictwo MAG. Mimo wszystko, podamy ci kilka objawów, których wystąpienie powie ci, że coś jest nie w porządku.

Przygody są za łatwe jeżeli gracze są z siebie zadowoleni; jeżeli stwierdzają, że nie muszą planować swych poczyną; jeżeli nie czynią pełnego użytku ze swych umiejętności lub jeżeli z walk wychodzą bez jednego zadraśnięcia.

Przygody są zbyt trudne, jeśli gracze są bez przerwy pokonywani; jeżeli pomimo ich wysiłków, ostrożnego planowania i inteligentnej gry nie posuwają się w przodku i jeżeli ich bohaterowie giną z zadziwiającą regularnością.

Oczywiście, śmierć jest koniecznym ryzykiem związanym z przygodami, a wcześniej czy później przyjdzie ona po nas wszystkich. Jednak mimo wszystko, jej obecność powinna zaznaczać się tylko na horyzoncie przygody, a gracze powinni być raczej bohaterami niż niedziszami. Jeżeli mimo wszystko będziesz stale zabijał graczy ich bohaterów, wkrótce pozbędziesz się ich na stałe. Nie pozwól więc, by koszty zbyt często dyktowały ci warunki – gracze powinni myśleć, że wszystko jest w rękach bogów, lecz jeżeli grali rzeczywiście dobrze, nieudaną rzut kością, zabijając bohatera jest niesprawiedliwy (przynajmniej trochę). Podobnie, jeżeli gracz musi prowadzić swego bohatera w sposób heroiczny *gdyż leży to w jego naturze*, nie wahaj się wyrwać go z objęć śmierci – w ten właśnie sposób są tworzeni herosi fantasy.

•WYDAWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA•

Punkty doświadczenia wykorzystuje się do kupowania nowych umiejętności i zwiększania cech, co odzwierciedla fakt, że zdobywając doświadczenia bohater uczy się i rozwija.

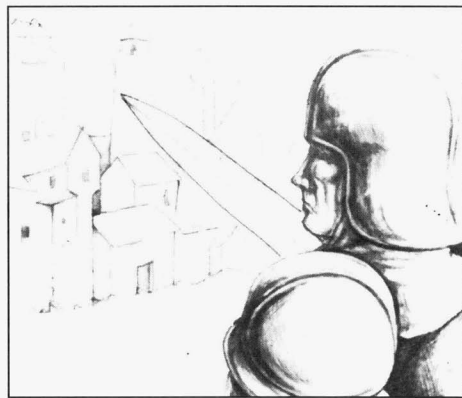
•NABYWANIE ROZWINIĘĆ•

Jako część opisu profesji bohatera podano jego *schemat rozwoju*. Powinien zostać on zanotowany na *Karcie Bohatera*.

Schemat wskazuje te cechy, które mogą ulec rozwinięciu w tym czasie, w którym bohater poświęca takie określonej profesji. Każdy „awans” to zawsze +1 lub +10 punktów, dodawanych do wskazanej przez niego cechy. Maksymalny stopień rozwoju dozwolony dla każdej z cech pokazany jest na schemacie jako +1, +2, +10, +20 itd.

Rozwój dokonuje się zawsze w oparciu o charakterystykę początkową. Tak więc, bohater o początkowej WW, równej 30, może rozwinąć ją o +10 punktów do 40, +20 do 50 itd. Jeżeli *schemat rozwoju* drugiej lub kolejnej profesji zawiera takie awanse, które bohater już wcześniej nabył, to są one ignorowane. Jeżeli więc bohater miał na początku WW równe 30, a pierwsza profesja zawierała możliwość rozwoju, podnoszącego WW do 40, to awans +10 w *schemacie rozwoju* drugiej lub kolejnej profesji jest ignorowany, a tylko jeden awans potrzebny jest do nabycia rozwoju +20.

Przed pierwszą przygodą każdy bohater otrzymuje jedno wolne rozwinięcie dla jednej z cech zaznaczonych w *schemacie rozwoju*. Oprócz tego jednego, wszystkie inne rozwinięcia można zdobyć jedynie poprzez wydanie punktów doświadczenia (PD).



•KUPOWANIE ROZWINIĘĆ•

Bohaterowie którzy mają 100 punktów doświadczenia mogą wymienić je za rozwinięcie jednej określonej cechy. Wzrost wynosi 10 punktów w cechach procentowych (to jest: WW, US, I, Zr, CP, Int, Op, SW, Ogł) i 1 punkt w pozostałych (Sz, S, Wt, Żw, A).

Z chwilą wykorzystania przez bohatera wszystkich rozwinięć, dostępnych w obecnym *schemacie rozwoju*, nie będzie on zdolny do dalszego zwiększania swych cech, aż przejdzie do następnej profesji.

Po wykorzystaniu rozwinięcia najlepiej odnotować to w odpowiednim miejscu na Karcie Bohatera. Za każdym razem, gdy podnosisz daną cechę, zaznacz ten fakt, stawiając obok kropkę czy cokolwiek. Ponieważ ten zapis musi być trwały, musisz do końca gry wiedzieć jak wiele rozwinięć bohater nabył we wszystkich swych profesjach, więc najlepiej używać do tego celu długopisu, a nie ołówka.

•ZMIANY PROFESJI•

Bohaterowie mogą wydawać punkty doświadczenia, aby przejść do innej profesji. Do wyboru są następujące opcje:

1. Gracz może wybrać dowolną profesję z listy *profesji wyjściowych*, zamieszczonych w opisie obecnej profesji bohatera. Kosztuje to 100 PD.
2. Gracz może wybrać każdą z *profesji podstawowych* przedstawionych w **Tabeli profesji** dla danej klasy. Dla przykładu zebrał może wybrać dowolną z podstawowych karier łotrowskich, takich jak podgęzacz, złodziej czy oprych. Kosztuje to 100 PD.
3. Bohater może wybrać dowolną profesję podstawową z tabeli profesji innych klas zawodowych. Kosztuje to 200 PD.

Zwykle bohater może zmienić profesję kiedy chce, pod warunkiem, że ma konieczne do tego 100 punktów doświadczenia. Jednak w niektórych wypadkach zmiana jednej profesji na drugą jest uwarunkowana wykorzystaniem przez bohatera każdego rozwinięcia i zakupieniem wszystkich dostępnych umiejętności. Na przykład uczeń czarodzieja musi skompletować pełen schemat rozwoju przed zostaniem czarodziejem pierwszego poziomu, rzemieślnik musi skompletować swój schemat rozwoju przed zostaniem mistrzem rzemieślniczym i tak dalej. Jeżeli jest to konieczne do zmiany profesji, jest to napisane w jej opisie, ale głównie to sprawa zdrowego rozsądku.

MG może zawsze odmówić zatwierdzenia nowej profesji. Jeśli sądzisz, że gracz nie miał możliwości nauczania się umiejętności, potrzebnych mu w nowej profesji, musisz odmówić pozwolenia na jej zmianę. Możesz zaplanować specjalną przegrodę, która będzie zawierać okoliczności, umożliwiające ich nauczanie się, ale taka opcja rekomendowana jest jedynie bardziej doświadczonym Mistrzom Gry i graczom. Jeżeli chcesz, możesz nalegać na posiadanie przez bohaterów zarówno pieniędzy, jak i czasu potrzebnego na opłaty kosztów nauki nowej profesji, a także na odnalezienie odpowiednich nauczycieli.



•NOWE UMIEJĘTNOŚCI•

Opis nowej profesji zawiera wykaz przypisanych jej umiejętności. W przeciwieństwie do tych przedstawionych w opisie pierwszej profesji, bohater nie dostaje ich automatycznie – trzeba je zakupić w ten sam sposób jak w wypadku rozwijania cech, po 100 PD za umiejętność. Nowe umiejętności są zapisywane pod starymi. Poprzednie umiejętności nie są tracone.



•NOWY SCHEMAT ROZWOJU•

Nowy schemat rozwoju przedstawia graczowi nowy poziom cech, które może rozwinąć. Nowy schemat *nie jest kumulatywny* ze starym, poprzedni staje się zbędny z chwilą zmiany profesji. Jak napisano wyżej, bohaterowie, którzy w jednej profesji rozwinęli którąś z cech o +1 lub +10, nie mogą w nowej profesji rozwinąć jej powtórnie o +1 czy +10. Jej rozwinięcie jest możliwe tylko wtedy, gdy w nowym *schemacie rozwoju* będzie zaznaczony wzrost o +2 lub +20 albo +3/+30. Na miejscu starego *schematu rozwoju* należy wpisać na Karcie Bohatera *schemat* nowy.

•UMIEJĘTNOŚCI STAREJ PROFESJI•

Gdy postać zmienia profesję, nie traci żadnej z umiejętności związanych z poprzednimi profesjami. Na przykład bohaterowie, którzy kiedyś byli czarodziejami, będą nimi zawsze, niezależnie od tego, jaką profesję będą mieć później. Z tej przyczyny warto zapisywać dawne profesje.



•ZMIANA PROFESJI BEZ SKOMPLETOWANIA POPRZEDNIEJ•

Zdobywanie kolejnych profesji nazywa się karierą. Czasem może być ona liniowa – na przykład jedynym sposobem zostania czarodziejem 4 poziomu jest rozwój bohatera przez terminowanie i poziomy 1, 2 i 3 tej profesji.

Można przerwać liniową drogę kariery i powrócić do niej później. Na przykład czarodziej 1 poziomu zawsze może przystąpić do zdobywania profesji czarodzieja 2 poziomu, nawet po zdobyciu w międzyczasie profesji bydlokrada, złodzieja i najemnika.

Bohaterowie, którzy wykorzystali swój obecny schemat rozwoju, ale brakuje im PD potrzebnych do powrotu do starej kariery, znajdują się w pewnym sensie pomiędzy karierami, powoli przypominając sobie stare wiadomości.

•ZMIANA PROFESJI BEZ WYKORZYSTANIA SCHEMATU ROZWOJU•

Czasami, bohater będzie mógł przejść do profesji, której schemat rozwoju nie będzie oferował mu żadnych dodatkowych bonusów do cech ani dodatkowych umiejętności, jednak będzie ona zawierała *profesje wyjściowe*, które gracz chciałby osiągnąć. Bohaterowie przechodzą do takiej profesji w normalny sposób, gromadząc 100 PD koniecznych do zmiany.

•TWORZENIE DOŚWIADCZONYCH BOHATERÓW•

Bohaterowie w czasie swych przygód będą zdobywać wiele różnych profesji, można ich będzie określać jako bohaterów dwu-, trzyprofesyjnych. Czasami MG chce stworzyć doświadczonego bohatera, który ma za sobą już więcej niż jedną profesję. W takim przypadku należy stworzyć bohatera w normalny sposób, ale przyjąć po prostu, że przechodzi on po kolei do nowych profesji. Należy odpowiednio uzupełnić jego charakterystykę, dodać nowe umiejętności i wyposażenie.

Później możesz dać nowemu bohaterowi tyle pieniędzy i dodatkowych przedmiotów, ile uznasz za stosowne.



•ZASTRZEŻENIA DOTYCZĄCE RASY I CHARAKTERU•

Nie wszystkie profesje są dostępne dla każdej istoty lub dla pewnych bohaterów – na przykład większość bohaterów praworządnych nie jest Łotrami. Mistrz Gry powinien zachęcić graczy do upewnienia się, że profesje bohaterów nie kłócą się z ich rasą i charakterem. Na graczy którzy odmawiają współpracy można nałożyć pewne restrykcje. **Tabele profesji** do pewnego stopnia odzwierciedlają powyższą regułę, ale przy zmianie profesji również trzeba o niej pamiętać.

•UMIEJĘTNOŚCI NIEZALEŻNE OD PROFESJI•

Umiejętności normalnie zdobywa się poprzez zmianę profesji, ale bohaterowie mogą również wydawać PD na kupno umiejętności, które nie są dostępne w obecnej profesji. Dla niektórych bohaterów to jest jedyny sposób na nabycie pewnych umiejętności, szczególnie *niezależnych broni*. Takie zdobycie umiejętności jest trudne, chociaż nie niemożliwe.

Na raz można uczyć się tylko jednej umiejętności. Nie można ich nabyć jedynie poprzez proste stwierdzenie, że je nabywa – gracze muszą wyjaśnić, w jaki sposób dążą do jej uzyskania.

Przy wielu umiejętnościach jest to po prostu kwestia praktyki, chociaż może pociągać za sobą wydatki związane z zakupem ekwipunku. Na przykład, dla uzyskania umiejętności *specjalna broń* – *palna* bohater musi kupić pistolet, proch i kule.

W innych wypadkach bohater musi znaleźć nauczyciela (na przykład w celu nauczania się czytania lub pisania czy nowego języka). Jeżeli do nauczania się umiejętności potrzebne są książki albo jakieś specjalne wskazówki, gracz musi znaleźć sposób na ich uzyskanie, być może ponosząc dodatkowe koszty.

Wiele umiejętności, takich jak na przykład *widzenie w ciemności*, jest zdolnościami naturalnymi, dlatego ciężko jest się ich nauczyć. Ale możliwe jest, że bohater posiada takie zdolności ukryte i trzeba je tylko uaktywnić poprzez ćwiczenia i praktykę. Bohater musi wymuszać jakieś ćwiczenia albo dietę, która, znowu, może być kosztowna.

Umiejętności które wpływają na cechy bohatera, takie jak *bardzo szybki*, *bardzo silny*, *bardzo wytrzymały* nie można się nauczyć, a zdobyć je można poprzez poświęcenie odpowiednim profesjom.

Kiedy już ustalimy, że bohater uczy się jakiejś umiejętności, gracz może próbować ją zdobyć. Próby można ponawiać raz na tydzień czasu gry lub pomiędzy przygodami. Najpierw bohater musi wydać 100 PD, a później gracz testuje Inteligencję swego bohatera. Udały wynik wskazuje, że umiejętność została przyswojona i że można ją dopisać do listy już posiadanych. Niepowodzenie oznacza, że bohaterowi nie udało się nauczyć tej umiejętności, a 100 PD jest tracone. W późniejszym okresie, jeżeli gracz tego chce, można powtarzać próbę.

•DOŚWIADCZENIE A CZARY•

Bohaterowie posiadający umiejętność *rzucanie czarów* mogą uczyć się czarów odpowiednich do ich poziomu i profesji. Opisano to szczegółowo w rozdziale **Magia**.

•KOMPLETOWANIE PROFESJI PODSTAWOWEJ•

Profesja, wylosowana dla bohaterów na początku rozgrywki była ich *profesją początkową* – tą, którą mieli przed poświęceniem się poszukiwaniu przygód. Przez skompletowanie schematu rozwoju, bohater w pełni wykorzystał bieżącą profesję, czyli osiągnął punkt, w którym dalsze poświęcanie się jej nie daje mu już żadnych korzyści.

Gdy wykorzystano już wszystkie możliwości rozwoju w danej profesji, można przyjąć, że bohater skompletował profesję i może wybrać dowolną z tych, które są wypisane pod *profesjami wyjściowymi* (patrz powyżej – **Zmiana profesji**). Nowa profesja może być *profesją zaawansowaną* lub inną z *profesji podstawowych*, ale nie ma to żadnego znaczenia dla przebiegu gry. Ponieważ jednak bohater jest teraz poszukiwaczem przygód, powinno to wpływać na jego zachowanie się, postępowanie. Po pierwszej, początkowej profesji, każdą następną, obojętnie czy to podstawową, czy zaawansowaną możemy traktować jako *profesję przygodową*.

•PROFESJE PRZYGODOWE•

Pokazano tutaj przykład zmiany profesji. Ingmar jest bohaterem, stworzonym jako *poszukiwacz złota*. Natychmiast po rozpoczęciu życia jako poszukiwacz przygód, Ingmar porzuca swoją profesję początkową. W toku dalszych przygód może znaleźć się w sytuacji, w której będzie zmuszony lub będzie chciał szukać cennych metali w dzikich ostępach Starego Świata, lecz główna działalność będzie się wiązała ze zwalczaniem Inwazji Chaosu, zapeniając mu, miejmy nadzieję, nie tylko ekscytujące, ale i przynoszące profity życie.

Profesja poszukiwacza złota ma 8 rozwinień. Jednak w każdej chwili Ingmar ma możliwość przejścia do następnej profesji. Patrząc na profesję wyjściową, gracz decyduje się na zrobienie z niego zwiadowcy. Ta zaawansowana profesja doskonale współgra z wędrownym stylem życia Ingmara. Nie zmusza go do poświęcania się jej cały czas, wypełniając za to przerwy między przygodami. Ingmar szuka kogoś, kto może go nauczyć tej profesji i rozgląda się za potrzebnym wyposażeniem. W schemacie rozwoju nowej profesji jest 12 rozwinień, których nie wykorzystał jako poszukiwacz złota, tak więc ta praca zajmie mu trochę czasu. Gdy tylko znajdzie lub kupi wyposażenie i zacznie reklamować swe usługi można go traktować jako prawdziwego zwiadowcę.

Później Ingmar zostaje najemnikiem. Ta profesja podstawowa nie udośćpnia mu już żadnych nowych rozwinień, ale dostarcza kilku dodatkowych umiejętności. Dzięki niej może też stać się sierżantem najemników, a później ich kapitanem. Za każdym razem wyszukuje sobie nowe wyposażenie, rozgląda się za nową pracą i zaczyna wykupwać dodatkowe rozwinienia oferowane mu przez profesję.



Gdy bohater ukończy profesję, a gracz stwierdzi, że chce rozpocząć nową Mistrz Gry musi stwierdzić czy, biorąc pod uwagę okoliczności prowadzonej kampanii, wszystkie z profesji wyjściowych są w danej chwili dostępne.

Tylko bardzo rzadko jedna z *profesji podstawowych* nie będzie dostępna jako kariera przygodowa. Przy niektórych profesjach, takich jak gajowy, w których trzeba znaleźć pracodawcę Mistrz Gry może zażądać wykonania testu *zatrudnienia*. Profesje zaawansowane są zwykle profesjami, w których pracuje się na własną rękę, więc MG musi zdecydować czy istnieje akurat zapotrzebowanie na taki rodzaj pracy. Opis profesji pomoże podjąć decyzję.

Bohaterowie nie muszą porzucić swych starych profesji gdy tylko skorzystają z wszystkich możliwych rozwinięć: za punkty doświadczenia mogą kupować dodatkowe umiejętności albo mogą je zachowywać na przyszłość.

Bohaterowie niezależni mogą mieć profesje zaawansowane oraz, podobnie jak bohaterowie, prowadzeni przez graczy, mogą zdobywać wiele profesji. Jednak w Starym Świecie jedynie nieliczne jednostki są aż tak ambitne i większość pozostaje przez całe życie zwykłymi rybakami, sztuknikami czy żebrakami...

• PROFESJE ZAAWANSOWANE •

Pewne profesje nie są odpowiednie dla szerokich mas ludzi ze Starego Świata, gdyż narzucają swobodny, awanturniczy tryb życia. Takie profesje są niedostępne dla nowo stworzonych bohaterów, a osiągnąć można je poprzez skompletowanie profesji podstawowej.

Niektóre z nich nie mają profesji wyjściowych. Gracze pragnący, by bohaterowie przeszli z tej profesji do innej powinni przeprowadzić

ich poprzez nowe profesje podstawowe, tak jak opisano w paragrafie **Zmiany profesji**.

• LISTA PROFESJI ZAAWANSOWANYCH •

- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| 1. Alchemik | 17. Nawigator |
| 2. Balistyk | 18. Odkrywca |
| 3. Bakalarz | 19. Oprawca |
| 4. Bombardier | 20. Paser |
| 5. Czarodziej | 21. Podrabiaacz monet |
| Demonolog | 22. Prawnik |
| Elementalista | 23. Reketer |
| Iluzjonista | 24. Rozbójnik |
| Nekromanta | 25. Rycerz najemny |
| 6. Demagog | 26. Rycerz zakonny |
| 7. Falszery | 27. Rzemieślnik |
| 8. Handlarz niewolników | 28. Saper |
| 9. Herszt banitów | 29. Szampierz |
| 10. Kapitan najemników | 30. Szarlatan |
| 11. Kapitan okrętu | 31. Szpieg |
| 12. Kapłan | 32. Strzelec |
| 13. Kapłan druidzki | 33. Zabójca |
| 14. Kupiec | 34. Zabójca gigantów |
| 15. Łowca czarownic | 35. Zwałdca |
| 16. Medyk | 36. Zwiadowca |



Alchemicy studiują gałąź magii czy nauki, zajmującą się materią i jej właściwościami. Są ekspertami w dziedzinie otrzymywania substancji chemicznych, a także rozpo-

znawania rud minerałów. Mogą stanowić olbrzymią pomoc dla każdego pracującego w metalu, zdolni są też do przygotowywania materiałów wybuchowych potrzebnych do używania broni palnej – pod warunkiem, że posiadają umiejętność *chemia*.

Jednak wielu alchemików uważa, że zajmowanie się tak przyziernymi rzeczami jest niewarte ich umiejętności i poświęca się poszerzaniu swej wiedzy. Szczególnie popularnym, jednak jak do tej pory nie przynoszącym wyników, polem działań jest poszukiwanie formuły umożliwiającej

przemianę substancji podstawowych w złoto... Alchemicy zdolni są też do używania magii, chociaż ich umiejętności rzucania czarów są mniejsze niż analogiczne umiejętności czarodzieja tego samego poziomu.

Osoby pragnące zostać alchemikami muszą najpierw skompletować podstawową profesję ucznia alchemika – nabywając wszystkie rozwinięcia i dostępne umiejętności. Dalsze szczegóły, dotyczące alchemików, w tym schematy rozwoju i umiejętności zawiera rozdział **Magia**.

• ALCHEMIK •



Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+20	+1	+1	+2	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Balistyk jest wojskowym specjalistą, zajmującym się konstruowaniem, transportem i używaniem katapult. Ta profesja odnosi się zarówno do balist, jak i do katapult, ale nie do dział i bombard – patrz *bombardier*. Balistyk będzie dowódcą obsługi katapulty, będzie kierował załogą, składającą się ze zwykłych żołnierzy lub milicjantów podczas załadunku, wariantu pocisków i strzelania z maszyny. Balistycy mogą kierować działaniami jednej katapulty na każde 10 punktów Inicjatywy.

Umiejętności

Specjalna broń – katapulta
Specjalna broń – balista
Stolarstwo
Inżynieria

• BALISTYK •

Przedmioty

Tabele i wykresy artyleryjskie

Profesje wyjściowe

Bombardier
Kapitan najemników
Żołnierz okrętowy
Saper – tylko krasnolud





Wielu zawodowych uczonych zarabia na życie wykładami na uniwersytetach Starego Świata, pracą jako prywatni nauczyciele,



Bombardier jest wojskowym specjalistą zajmującym się używaniem bombard.

W rezultacie spędzania długich okresów czasu na obsłudze tych groźnych,

zawodnych i często niebezpiecznych urządzeń wielu bombardierów kiepsko słyszy i jest nieco ekscentrycznych. Mimo to z łatwością mogą znaleźć zatrudnienie we wszystkich armiach Starego Świata. Bombardier jest dowódcą, dogląda ładowa-



Czarodzieje są najliczniej reprezentowanymi przedstawicielami profesji magicznych. Wielu decyduje się na życie poszukiwacza przygód, a swych

• BAKAŁARZ •

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10			+2	+30		+10		+30	+10	+30	+10

albo pisanem uczonych rozpraw na rozmaite tematy. Czasami bakałarz może znaleźć patrona albo sponsora, który będzie finansował jego badania, dając mu możliwość całkowitego poświęcenia się pracy naukowej. Uczni są zainteresowani poznawaniem wiedzy dla własnej przyjemności i nie ograniczają się tylko do jednej dziedziny, poszukują wszystkiego i wszędzie w zależności od nastroju i od nadarzającej się okazji. Chociaż ze swej natury nie szukają przygód, wielu z nich przebywa wielkie odległości, aby zdobyć nowe lub niezwykle informacje lub po to, by odwozować dawno zaginioną wiedzę. Znani są bakałarze, którzy w czasie podróży do niedostępnych miejsc, do których inni uczeni nie śmieliby się udać, jak poszukiwacze przygód.

Umiejętności

Astronomia
Kartografia
Historia
Rozpoznawanie roślin
Uzdolnienia językowe
Wykrywanie magii
Monetoznawstwo
Wiedza o runach
Znajomość języka obcego

Przedmioty

Broń ręczna
Przybory do pisania
5K6 złotych koron

Profesje wyjściowe

Kupiec
Odkrywca

• BOMBARDIER •

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+20	+1	+1	+2	+20		+10	+30	+10	+20	+10	+20

nia i odpalania działa przez obsługę zwykle niewyszkolonych lub jedynie na wpół wyszkolonych żołnierzy. Za każde 10 punktów swej Inicjatywy bombardier może mieć nadzór nad jednym działem.

Umiejętności

Powózienie
Inżynieria
Broń specjalna – rusznica
Broń specjalna – bombard
Broń specjalna – pistolet
Broń specjalna – bomby

Przedmioty

Tabele i wykresy artyleryjskie

Profesje wyjściowe

Balystyk
Kapitan najemników
Żołnierz okrętowy

• CZARODZIEJE •

zdolności używa do odnajdywania zapomnianej i zaginionej wiedzy magicznej, legendarnych magicznych przedmiotów oraz, oczywiście, dużych sum pieniędzy. Po wykorzystaniu profesji czarodzieja 1 poziomu, bohater może specjalizować się w poszczególnych dziedzinach magii (demonologii, elementalizmie, iluzjonizmie lub nekromancji). Jednak wielu stwierdza, że bardziej dochodowe jest zachowanie szerokiej ilości możliwych do używania czarów i

pozostaje nie wyspecjalizowanymi czarodziejami.

Gdy bohater ukończy naukę u Mistrza, przyjmuje się, że jeśli chce nadal kontynuować magiczną karierę jego nauczyciel nadal go będzie szkolił. Wszystkie szczegóły na temat czarowania i schematy rozwoju czarodziejów podano w rozdziale **Magia**.

• DEMAGOG •

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10		+1	+3	+20	+1		+30	+10	+20	+20	+40

Umiejętności

Gadania
Krasomówstwo
Czytanie i pisanie

Przedmioty

Broń ręczna
Kurka skórzana
Pamflety

Profesje wyjściowe

Najemnik
Herszt banitów

Demagogowie to cieszący się szczególną popularnością agitatorzy, osoby postrzegane jako przywódcy lub orednicy jakichś spraw. Są wysoko wyszkolonymi i wysublimowanymi osobami, zdolnymi do bardzo skutecznego manipulowania tzw. opinią publiczną. Zwykle też znacznie bardziej niż agitatorzy ściągają na siebie uwagę władz.



Falszerze to przede wszystkim artyści. Jednak zamiast tworzyć dzieła sztuki, wykorzystują swe umiejętności, aby kopiać przedmioty, za które mogą uzyskać

później dobrą cenę, np. dokumenty, listy i pieczęcie. Jeżeli dostarczy się im próbkę, potrafią z absolutną dokładnością skopiować ręczne pismo. Znają rozmaite rodzaje

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20	+1	+1	+3	+20	+1	+40	+10	+30	+30	+20	+20

dokumentów, pieczęci, atramentów oraz narzędzi pisarskich.

Umiejętności

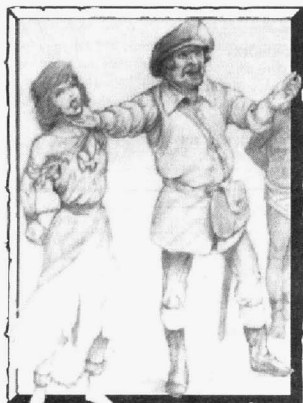
Sztuka – potrafią wykonywać pieczęcie oraz podrabiać dokumenty i ręczne pismo
Czytanie i pisanie

Przedmioty

Narzędzia grawerskie
Broń ręczna
Szkło powiększające
Przybory pisarskie

Profesje wyjściowe

Podrabiaacz monet
Złodziej



• HANDLARZ NIEWOLNIKÓW •

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20	+2		+4	+20			+10		+20	+10	

Niewolnictwo jest udziałem milionów mieszkańców Starego Świata. Najczęściej występuje pod płaszczykiem służby, przymusowej pracy albo pańszczyzny. Te bardziej nieegalne formy niewolnictwa są ogólnie nielegalne, ale w niektórych regionach nikt się tym nie przejmując. Handlarze niewolników zajmują się „towarem” pochodzącym z dalekich stron albo sprzedają tych zbyt młodych lub biednych, by ktokolwiek upomniał się o ich prawa. Największe rynki niewolników są w Arabii. Los sprzedanych tam ludzi jest godny pożałowania. W Starym Świecie niektórzy ludzie stają się niewolnikami na mocy wyroku sądowego, wydanego za niezapłacenie długów lub podobne przestępstwa. Jeszcze do niedawna w ożywiony sposób handlo-

wano półotkami. Ogólnie rzecz biorąc, niewolnicy w Starym Świecie są traktowani dość dobrze, często pracując wraz ze sługami i dzieląc z nimi podobne warunki bytowania.

Umiejętności

Powozenie
Jeździectwo
Znajomość języka obcego
Ogłuszający cios

Przedmioty

Broń ręczna
Koń i wóz
Koń, siodło i uprząż
K4 pary kajdan
Lina – 10 metrów

Profesje wyjściowe

Kapitan najemników
Herszt banitów
Żeglarz



Mający szczęście banita może zostać przywódcą swojej bandy i będzie wtedy nazywany hersztem lub przywódcą banitów. Jako pierwszy wybiera wtedy ekwipunek z tego, który banda posiada, dostaje także jako pierwszy udział w łupach. Jednak do zalet przewodzenia innym dołączają się także pewne obowiązki – herszt jest odpowiedzialny za

• HERSZT BANITÓW •

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+30	+1	+3	+5	+20	+2	+10	+30	+10	+10		+10

dobrobyt bandy i jeżeli są jacyś niezadowoleni z jego rządów, mogą mu o tym dać znać w bardzo groźny sposób. Istnieje też wielu zwykłych banitów, którzy chcieliby zająć miejsce herszta. Oczywiście, o ile zwykły banita po schwytaniu przez władzę może zostać bez ceregieli powieszony, dla ich przywódcy może być zarezerwowany o wiele bardziej wymyślny rodzaj śmierci. Jeżeli się rozważy te wszystkie niebezpieczeństwa, nie jest dziwnym fakt, że wielu hersztów stara się wyszukać sobie bardziej spokojny i być może uczciwszy sposób zarabiania na życie – ma to jednak również swoje złe strony, ponieważ banici prawdopodobnie orzekną, że odejście ich wodza jest aktem zdrady.

Umiejętności

Tropienie
Rozpoznawanie roślin
Sekretny język – bitewny
Sekretny język – złodziejski
Jeździectwo

Przedmioty

Łuk lub kusza wraz z amunicją
Bluza koczna
Koń
1K6 podwładnych (bohaterów niezależnych – banitów)

Profesje wyjściowe

Demagog
Rozbójnik
Kapitan najemników
Zwiadowca





Istnieją dwie drogi zdobycia poważanej profesji kapitana okrętu – albo poprzez *pełne skompletowanie* profesji nawigatora (zdobyć wszystkich rozwinięć i umiejętności), albo poprzez podstawową profesję żeglarszą (patrz **Profesje podstawowe**) i profesję bosmana (w tym drugim wypadku zdobywając wszystkie rozwinięcia i umiejętności).

Bosman: Bosman to druga po kapitanie osoba na okręcie. Chociaż oznacza to, że zamiast pracować samemu, może rozkazać innym wejść na maszt przy sile wiatru 9, to fakt, że musi nadzorować wykonywanie wydawanych przez kapitana poleceń nie przysparza mu popularności. Szacunek w oczach bosman zdobywa przede wszystkim siłą. W przypadku buntu właśnie on jest wyrzucany za burtę tuż po kapitanie.

Oczywiście bosmani są wspaniałymi gawędzarzami, opowiadają niesamowite historie i zawsze starają się zadziwić innych opowieściami o wielkich krakenach, węzłach morskich, syrenach i tym podobnych stworach. Niektóre z tych opowieści rzeczywiście są prawdziwe, ale wiele rozrasta się w czasie opowiadania, a większość jest prawie na pewno czystym igrzyskiem.

• KAPITAN •

Schemat rozwinięć kapitana

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+30	+20	+1	+1	+1	+6	+1	+2	+30	+30	+20	+30	+20	+30

Kapitan: Trzeba mieć szczególną osobowość, by zostać kapitanem. Należy uwielbiać podróże i niezachwianie wierzyć w swoje żeglarskie umiejętności. Któż inny podjąłby się ryzyka dowodzenia bandą wiecznie pijanych żeglarzy, gotowych oskarżyć cię o spowodowanie wszelkich niepowodzeń, od złej pogody poczynając, a na ataku szkorbutu kończąc?

Jednak dla tych, którzy przeżyją bunt, napady piratów i straszne sztormy oceaniczne, profesja ta może być bardzo dochodowa. Zawsze istnieje zapotrzebowanie na wolną ładownię, a kapitanowie zwykle doskonale wiedzą w którym z portów można najlepiej sprzedać rozmaite towary wytwarzane w Starym Świecie.

Nie wszyscy kapitanowie zarabiają na życie trudniąc się handlem – wielu woli zdobywać towar siłą, napadając na słabiej uzbrojone statki. Piraci, bukanerzy czy korsarze – mają wiele nazw, ale wszyscy są żądnymi krwi mordercami, atakującymi kupieckie jednostki

i kradnącymi ich ładunek. Załoga i pasażerami zdobytch statków, których nie mogą sprzedać jako niewolników lub nakłonić do przystąpienia do nich, dokarmiają rekiny. Nic więc dziwnego, że w większości krajów kara za piractwo jest śmierć.

Umiejętności

Tresura – małpa lub papuga
Szkutnictwo
Monetoznawstwo
Znajomość języka obcego
Broń specjalna – rapier
Silny cios

Przedmioty

Skórzana kurtka
Rapier
Teleskop
Statek i załoga (25% zysku handlowego albo łupu wojennego)

Profesje wyższe

Odkrywca
Pilot

Schemat rozwinięć bosmana

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+20	+10			+1	+4	+10	+1	+10	+10	+10	+10	+10	+10

Umiejętności

Szkutnictwo
Mocna głowa
Żeglowanie
Gawędziarstwo
Bijatyka
Pływanie

Przedmioty

Palka
Pałasz
Skórzana kurtka

Profesje wyższe

Nawigator
Pilot
Kapitan



Kapłani są duchowymi Starego Świata, upoważnionymi przez swe kościoły do służby i zaspokajania duchowych potrzeb wiernych. Aby dobrze wykonywali swą służbę, kapłani

mają dostęp do swego boga za pomocą modlitwy. Posiadają także moce magiczne. Pochodzą one jednak raczej z ich wiary w boga, niż z wiedzy czy siły woli.

Aby zostać kapłanem, bohater musi wpiersi w pełni skompletować podstawową profesję nowicjusza. Ponieważ w dziedzinie czarów kapłani są uzależnieni od swych bogów, bohater nie awansuje automatycznie z nowicjusza na kapłana pierwszego poziomu. Po ukończeniu profesji nowicjusza należy zebrać 100 PD potrzebnych do zmiany pro-

fesji, a następnie udać się do świątyni swego boga i tam modlić się o wskazówki, wymieniając 100 PD na jeden rzut na **Tabeli rozwoju kapłana**.

Więcej informacji o kapłanach i religii znajdziesz w rozdziałach **Magia** oraz **Religie i wierzenia**.



• KAPŁAN •



Kapłani druidzcy są wyznawcami Dawnej Wiary, religii, której początek sięga czasów zapisków. Są silnie związani z wieloma starożytnymi miejscami, których znaczenie dawno zostało przez innych zapomniane, takimi jak kurfany i kamienne kręgi.



Kupcy utrzymują się z handlu różnymi towarami. W przeciwieństwie do handlarzy, rzadko mają bezpośrednio do czynienia z klientami; są raczej hurtownikami, a nie



bardzo indywidualna, często na tyle obszerna, że mieści się w niej wszystko i każdy, kogo nie lubią. Z tego powodu nie są darzeni zaufaniem i niemal wszyscy się ich boją.

W przeciwieństwie do tych, których zwałczają najazdy Chaosu na krańcach Starego Świata, łowcy czarownic wolą działać wewnątrz społeczeństw ludzkich, niszcząc Chaos zanim zdąży się on tam zakorzenić. Ze swej natury są samotnikami, nie ufają nikomu, nikt też nie jest wolny od ich podejrzeń. Prawie każde odchylenie od ich własnej definicji normalności jest w ich oczach głęboko podejrane. Będą działać przeciwko każdemu, w którym wykryją (lub będą myśleć, że wykryli) ślady mutacji lub innych skłonności chaotycznych. Niektórzy łowcy

• KAPŁAN DRUIDZKI •

Abby zostać kapłanami druidzkimi, bohaterowie wprawdzie muszą w pełni skompletować podstawową profesję druida. Ponieważ kapłani druidzcy w dziedzinie czarów są uzależnieni od swego bóstwa, bohaterowie nie awansują automatycznie z druida na kapłana druidzkiego poziomu 1. Kiedy profesja druida została już w pełni skompletowana, bohater musi zgromadzić 100 punktów doświadczenia, koniecznych do

zmiany profesji, a następnie modlić się do swego boga. Bohater udaje się do świętego gaju i tam modli się o wskazówki, wymieniając 100 PD na jeden rzut na **Tabela awansu druidzkiego**. Tylko ludzie mogą zostawać kapłanami druidzkimi.

Więcej informacji o kapłanie druidzkim i Dawnej Wierze znajdziesz w rozdziałach **Magia** oraz **Religie i wierzenia**.

• KUPIEC •

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+2	+20		+10	+30	+30	+20	+20	+20

detalistami. Handlując wszystkim, co przynosi zysk, nabywając i przewożąc towary, kupcy podróżują dużo i daleko. Handel w mniejszych miastach i osadach zlecają zwykle swym podwładnym. Często są wpływowymi i szanowanymi członkami lokalnych rad miejskich, a także organów rządowych. Gildia kupiecka jest bardzo potężną organizacją. Wszyscy kupcy są bogaci i utrzymują w mieście przynajmniej jeden dom, a także kilka magazynów.

Umiejętności

Szacowanie
Targowanie się
Wykrywanie magii
Monetoznaństwo
Czytanie i pisanie
Jeździectwo
Sekretny język – gildii

Znajomość języka obcego
Geniusz arytmetyczny

Przedmioty

Dom w mieście
Magazyn
2500 złotych koron (do handlu)
K3 skrybów
K3 poganiaczy mułów, każdy z K10 końmi pociagowymi lub 75% udziałów w statku handlowym.

Profesję wyjściową
Odkrywcą

• ŁOWCA CZAROWNIC •

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+30	+30	+1	+1	+6	+30	+2	+20	+20	+10	+10	+40	+10

czarownic rozszerzają swe zainteresowania na półorki, niestrudzenie wykrywając w ludziach nawet najmniejszą domieszkę orczej krwi.

W niektórych państwach łowców czarownic toleruje się i zachęca do działania, a tam gdzie nie – działają w sekrecie i są wtedy nawet bardziej podejrzliwi niż zwykle. Jeżeli nie mają innego wyjścia, zabijają bez zwłoki swoje ofiary, ale zwykle starają się wznicić masową histerię, zachęcając ludzi do donoszenia na sąsiadów, władców, a nawet na członków własnych rodzin.

Umiejętności

Celne strzelanie
Krasomówstwo
Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
Szorsty zmysł
Broń specjalna – sieć
Broń specjalna – lasso

Broń specjalna – pistolet strzałkowy
Broń specjalna – rzucana
Silny cios

Przedmioty

Pełna zbroja płytowa
Broń ręczna
Pistolet strzałkowy i amunicja
Lina – 10 metrów
K4 noże do rzucania

Profesję wyjściową

Nowicjusz (lub kapłan, jeśli bohater był już wcześniej nowicjuszem)
Rycerz zakonny





• MEDYK •

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
			+1	+1	+3	+10		+30	+20	+30	+20	+20	+10

Medycy zajmują się stosunkowo młodą gałęzią nauki, to znaczy medycyną. Zapewniają podstawową pomoc medyczną i wykonują proste zabiegi chirurgiczne w celu ulżenia pospolitym niedomaganiom takim jak czyraki, lupanie w kościach czy niewielkie zranienia. Są szanowanymi członkami społeczeństwa i mogą okazać się bezcenna pomocą dla rannych poszukiwaczy przygód.

Umiejętności

Leczenie chorób
Leczenie ran
Farmacja
Warzenie trucizn
Chirurgia

Przedmioty

Czarna torba – zawierająca instrumenty medyczne
Broń ręczna
5K6 złotych koron

Profesje wyjściowe

Hipnotyzer
Uczeń alchemika



• NAWIGATOR •

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
			+1	+1	+3	+20		+10	+20	+30	+10	+20	+10

różne ekspedycje lub karawany kupieckie, zapuszczające się na niezbadane terytoria.

Umiejętności

Astronomia
Kartografia
Orientacja

Przedmioty

Przyrządy nawigacyjne (kompas, sekstans itd.)
2K6 map i locji
Broń ręczna
Bluza kolcza

Profesje wyjściowe

Odkrywca
Kapitan (z pominięciem stopnia bosmana)

Nawigator jest ważnym członkiem załogi statku, odpowiedzialnym za wytyczanie kursu i doglądanie map oraz za sprawdzanie czy okręt jest tam, gdzie być powinien i czy kieruje się w odpowiednią stronę. Nawigatorzy mogą wyznaczać kurs według gwiazd, słońca lub przy pomocy map. Ich umiejętności nawigacyjne są również przydatne na lądzie, dlatego czasami są zatrudniani przez



• ODKRYWCA •

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
			+1	+1	+6		+1	+20	+20	+30	+20	+20	+20

Umiejętności

Kartografia
Powożenie
Szacowanie
Tropienie
Prawo
Uzdolnienia językowe
Orientacja
Czytanie i pisanie
Jeździectwo

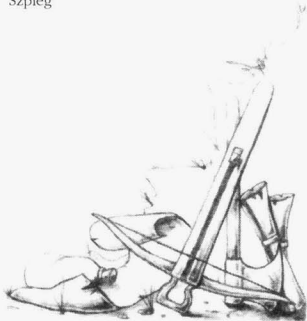
Profesje wyjściowe

Kapitan najemników
Nawigator
Kapitan
Szpieg

Przedmioty

K6 map
Koń, siodło i uprząż
Bluza kolcza
Broń ręczna
Łuk lub kusza wraz z amunicją
Tarcza
K3 poganiaczy mułów, każdy z K10 końmi pociągowymi lub statek kupiecki z załogą
2K6 najemników
2000 złotych koron w monecie i towarze

Odkrywczy podróżują do dalekich krajów, poszukując nowych towarów i otwierając nowe obszary dla handlu. Dzięki swej pracy często zapuszczają się w dzikie, niezbadane ostępy, przez co muszą być doświadczonymi wojownikami. Oprócz tego są również znakomitymi kupcami.





• OPRAWCA •

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10		+2		+4	+10		+10	+10	+10	+20		

Oprawcy żyją głównie w lochach i przyswoili sobie większość mało przyjemnych zwyczajów strażników więziennych. Są jednak nieco bardziej czystszy i trochę mniej skorumpowani, ale różnica jest doprawdy niewielka. Są ekspertami w przesłuchiowaniu za pomocą siły i nauczyli się zadawać wielki ból, powodując jedynie niewielkie obrażenia fizyczne. Niektórzy wysoko wyszkoleni oprawcy mogą nawet osiągać ograniczone zdolności medyczne, pozwalające im na dłuższe utrzymywanie ich ofiar przy życiu.

Umiejętności

Leczenie ran
Broń specjalna – korbacz
Torturowanie

Przedmioty

K10 noży, biczycy i kajdany

Profesje wyjściowe

Herszt banitów
Reketer
Złodziej



• PASER •

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20	+1		+4	+20	+1	+10	+10		+10	+10	+10

Większość z kupców otwarta jest na umowy nie do końca zgodne z prawem: dla pasera takie transakcje są sposobem zarabiania na życie. Są oni mistrzami w uzyskiwaniu i pozbywaniu się skradzionych dóbr. Niektóre charakterystyczne przedmioty, jak na przykład wyroby jubilerskie, trudno jest sprzedać w normalnym handlu, ale paserzy je kupią, choć prawdopodobnie za ułamek ich rzeczywistej wartości. Pozbędą się ich w sposób, który nie zaalarmuje ich prawowitych właścicieli. Jeżeli paserowi da się wystarczającą ilość czasu, potrafi dostarczyć prawie wszystko, nawet przedmioty, których posiadanie zabronione jest przez prawo.

Umiejętności

Szacowanie
Wykrywanie magii
Zwinne palce
Geniusz arytmetyczny

Przedmioty

Obszerny płaszcz z licznymi wewnętrznymi kieszeniami
Jedwabne chusteczki
Niewielkie wyroby jubilerskie

Profesje wyjściowe

Złodziej
Handlarz

• PODRABIACZ MONET •

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20	+1		+3	+20		+20	+10	+10	+10	+10	+10

Podrabiacze monet są znacznie bardziej wyszkolonymi przestępcami niż zwykli skrawkarze. Zamiast prostego przerabiania monety, robią po prostu własną. Topią monety i biją je powtórnie, ale już z mniejszą zawartością złota lub srebra, za to z odrobina ołowiu, potrzebną do zachowania wagi. Podrabiacze monet potrafią wykonać własne matryce, używając do tego oryginalnych monet, jak i tworząc własne wzory.

Umiejętności

Sztuka – wykonywanie matryc monet
Metalurgia
Monetoznawstwo
Geniusz arytmetyczny

Przedmioty

Forma odlewnicza
Narzędzia do pracy w metalu
3K6 złotych koron (autentycznych)
3K6 złotych koron (podrobionych)

Profesje wyjściowe

Paser
Złodziej





Prawnicy odbywają długie studia nad funkcjonującymi w Starym Świecie prawami, a także ogólnie na temat systemu prawnego. Są powszechnie szanowanymi zawodowcami, a ich pozycja społeczna jest dosyć wysoka. Najcenniejszą rzeczą, jaką posiadają jest ich reputacja – ich samych, jako prawników, a także reputacja ich rodzinnego miasta i obowiązującego w nim systemu prawnego.

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
				+1	+2	+10		+10	+30	+40	+30	+30	+10

To właśnie reputacja zapewnia prawnikowi stały dopływ klientów, a co za tym idzie stały dopływ gotówki. Z tego powodu wielu z nich będzie się poważnie zastanawiać, czy mają się podjąć sprawy, co do której nie są pewni swego zwycięstwa. Jednak niektórzy młodszy prawnicy być może podejmą się ryzyka walki w niestandardowym procesie lub w takim, który może zaciekać publiczność, ponieważ zwycięstwo w takiej sprawie zwiększy ich sławę i zawodową reputację. Chociaż systemy prawne różnią się od siebie w poszczególnych miastach, wiele rozwiązań jest wspólnych. Po krótkich przygotowaniach, prawnik będzie w stanie dać sobie radę z nieznanym sobie systemem prawnym.

Umiejętności

Etykieta
Prawo
Krasomówstwo
Czytanie i pisanie
Sekretny język – klasyczny
Sekretne znaki – prawnika

Przedmioty

Broń ręczna
Peruka i toga prawnicza
10K6 złotych koron

Profesje wyściowe

Demagog
Kupiec
Gawędziarz



Reketerzy są wyspecjalizowanymi i zorganizowanymi przestępcami, zdobywającymi pieniądze od okolicznej ludności za pomocą wymuszeń, groźb i innych nielegalnych metod. Wola pracować w

grupach i chociaż, jak większość przestępców, nie należą do osób szczególnie błyskotliwych,

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20	+1	+1	+3	+10	+1		+10		+10		

ogólnie rzecz biorąc są twardzi i dobrze wyposażeni. Ich głównym źródłem dochodu jest okup, wymuszany w zamian za opiekę, ale mogą być również zamieszani w nielegalny hazard i lichwę. Z każdym, kto niezależnie od przyczyn nie zapłaci w umówionym terminie, rozprawiają się brutalnie, choć na różny sposób – od zniszczenia jego własności, do okaleczenia lub uśmiercenia włącznie.

Umiejętności

Uniki
Specjalna broń – uliczna
Specjalna broń – zapalająca
Bijatyka
Silny cios

Przedmioty

Kapelusz z szerokim rondem

Profesje wyściowe

Palka
Broń ręczna
Kaset
2-12 ochroniarzy
Paser
Hersz banitów

• PRAWNIK •

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20	+1	+1	+2	+40	+1	+30	+20	+20	+20	+30	

pojazdów. Preferują obszerne płaszcze, narzucone na białe koszule (oczywiście jedwabne), na głowie noszą trójkątne kapeluszki z przynajmniej jednym dużym i bardzo kolorowym piórem. Ich maski są proste i eleganckie, z rodzaju tych, jakie nosi się podczas dworskich balów. Szczytem mody jest posiadanie takiej, w której obrzeża oszku są ozdobiane złotymi lub metalowymi listkami.

Umiejętności

Opieką nad zwierzętami – koń
Etykieta
Szacowanie

Celne strzelanie

Jeździectwo
Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
Broń specjalna – pistolet
Broń specjalna – rapier
Błyskotliwość
Woltyżerka

Przedmioty

Koń, siodło i uprząż
Para pistoletów, proch i kule (na 20 strzałów)
Ubranie (najlepszej

jakości, patrz wyżej)
Maska
Broń ręczna

Profesje wyściowe

Zwaddza
Kapitan najemników
Hersz banitów



wśród złodziei. Nawet podczas pracy są zawsze nieskazatelnie ubrani, a w wielu rejonach współzawodniczą ze sobą w jakości swego ubrania i liczbie obrabowywanych





Tak jak wojownicy z niższych warstw społecznych mogą zostać najemnikami, tak gienikowie i szlachcice mogą zaproponować wynajęcie swych żołnierskich umiejętności jako najemni rycerze. Tacy rycerze są głównie utytułowanymi arystokratami z zamilowaniem do przygód albo doświadczonymi kawalerzystami, pochodzącymi z niższych warstw społeczeństwa, którzy w czasie birwy ustawiają się w czołowych szeregach wojska. Nad regułami honoru i rycerskości górują względy finansowe, a niektórzy

• RYCERZ NAJEMNY •

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+30		+3	+1	+4	+20	+2		+30	+10	+30		+10

z rycerzy najemnych z braku zatrudnienia wcielają się w rolę zabijaków. Wybierają sobie odpowiedni most lub kawałek drogi, a później wyzywają na pojedynek każdego uzbrojonego podróżnego, żyjąc z rabowania tych, których pokonali.

Umiejętności

Rozbrojenie

Uniki

Etykieta

Heraldyka

Jeździectwo

Sekretny język – bitewny

Specjalna broń – korbacz

Specjalna broń – kopia

Specjalna broń – parująca

Specjalna broń – dwuręczna

Silny cios

Ogłoszenie

Celny cios

Przedmioty

Pełna zbroja płytowa

Koń, siodło i uprząż

Topór albo morgenstern

Kopia

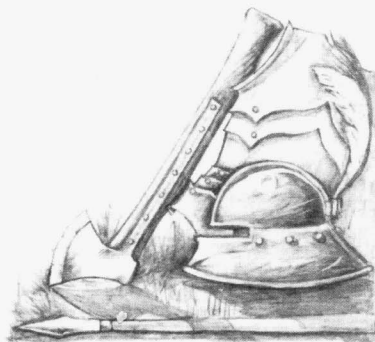
Tarcza

K6 złotych koron

Profesje wyjściowe

Kapitan najemników

Rycerz zakonny



• RYCERZ ZAKONNY •

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+30	+30	+1	+2	+8	+30	+2	+20	+20	+20	+20	+20	+20

przysięgi lub naruszenie jakiegos tabu. Wszystkie zakony wymagają absolutnego posłuszeństwa i wysokiego poziomu wyszkolenia wojskowego. Rycerze przechodzą pod komendę władz świątyni i żyją wewnątrz jej murów. Ich obowiązkiem jest ochrania zarówno świątyni, jak i ważnych dygnitarzy kościelnych, a także dostarczanie sił wojskowych wymaganych przez głowę religii na wypadek herezji, świętej wojny lub w celu ochrony wiernych przed prześladowaniami i atakami niewiernych.

Umiejętności

Rozbrojenie

Czytanie i pisanie

Jeździectwo

Sekretny język – bitewny

Sekretny znaki – rycerzy zakonnych

Silny cios

Ogłoszenie

Przedmioty

Pełna zbroja płytowa

Topór jeździecki albo korbacz

Kopia

Symbol religijny

Tarcza

Koń bojowy z siodłem i uprzążą

3K6 złotych koron

Profesje wyjściowe

Rycerz najemny

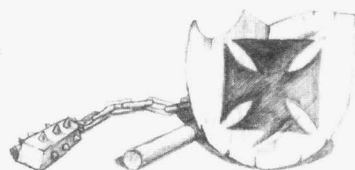
Nowicjusz

Kapitan najemników

Łowca czarownic



Niektórzy wojownicy sprzymierzają się bezpośrednio z jedną z grup religijnych Starego Świata, wstępując do zakonu rycerskiego, działającego w obrębie danej religii. Jako tacy, są znani pod nazwą rycerzy świątynnych lub zakonnych. Mogą wstępować w służbę bożą na pewien ustalony okres albo, co ma miejsce znacznie rzadziej – na całe życie. Czasami zwykły rycerz na pewien czas staje się rycerzem zakonnym w wyniku kary za złamanie



• RZEMIEŚNIK •



Rzemieśnik jest dobrze wyszkolonym fachowcem, wytwarzającym towary potrzebne do cywilizowanego życia. Poniższa tabela wylicza niektóre z najbardziej popularnych zawodów rzemieślniczych, ale nie jest ona pełna. Niektóre miasta czy rejony mogły wyspecjalizować się w jakimś określonym rzemiośle, a w innych mogą mieszkać osoby, zajmujące się czymś unikalnym, czego nie sposób znaleźć gdzie indziej. W Starym Świecie rzemieślnik musi najpierw odsłużyć długi okres terminowania, a dopiero potem uznaje się go za w pełni wyszkolonego. Taki mistrz cieszy się ogólnym poszanowaniem, a jego usługi są wysoko cenione. Większość rzemieślników żyje w miastach, gdyż tylko tam jest wystarczające zapotrzebowanie na ich usługi, umożliwiające im pracę w pełnym wymiarze. Rzemieślnicy są zawsze członkami gildii odpowiednich do ich fachu.

Umiejętności

Powożenie
Wykrywanie magii
Wiedza o pergaminach
Sekretny język – cechu
Sekretne znaki – rzemieślnika

Rzemiosła

Jako dodatek do umiejętności wyliczonych powyżej, rzemieślnicy posiadają także specjalistyczne umiejętności, związane z ich

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
			+1	+1	+2	+20		+20	+10		+10	+10	+10

fachem. Wymieniono je poniżej. Dołączono także dodatkową kolumnkę, umożliwiającą wylosowanie rzutem K100 fachu dla twórczego w sposób losowy bohatera niezależnego – rzemieślnika lub jego czeladnika (zobacz **Profesje podstawowe**).

Przedmioty

Narzędzia – zależnie od rzemiosła
5K6 złotych koron

Profesje wyjściowe

patrz niżej

Rzut K100	Rzemieślnik	Umiejętności	Profesje wyjściowe
01-05	Platnierz	Metalurgia, kowalstwo	Żołnierz
06-10	Kowal	Kowalstwo	
11-15	Piwowar	Piwowarstwo	
16-20	Cieśla	Stolarstwo	
21-25	Kaligraf	Sztuka	Inżynier (tylko krasnolud)
26-30	Stolarz	Stolarstwo	Odkrywca, Falszeryz
31-35	Kołodziej	Stolarstwo	
36-40	Sklepiakarz		
41-45	Szewc	Krawiectwo	
46-50	Bednarz	Stolarstwo	
51-55	Grawer	Sztuka	Podrabiaacz monet, Falszeryz
56-60	Szklarz	Chemia	
61-65	Złotnik	Jubilerstwo	Kupiec
66-70	Garncarz	Sztuka, Chemia	
71-75	Drukarz		Demagog
76-80	Szkućnik	Stolarstwo, Szkućnictwo	
81-85	Kamieniarz	Kamieniarstwo	Inżynier (tylko krasnolud)
86-90	Krawiec	Krawiectwo	
91-95	Garbarz	Chemia	
96-00	Inne, wymyśl lub wybierz z listy powyżej		



• SAPER •



Saperzy są wojskowymi inżynierami, wyszkolonymi w rozmaitych dziedzinach, takich jak wytwarzanie materiałów wybuchowych, ustawianie artylerii i dowodzenie maszynami bojowymi

(robią to prawie tak dobrze jak balistycy). Szczególnie wykształceni są w kopaniu tuneli przeznaczonych zarówno do zakładania min, jak i otwierających drogę do obleganej fortyfikacji. Saperzy krasnoludscy są poszukiwani przez armie wszystkich państw, a niektóre jednostki krasnoludzkich najemników składają się wyłącznie z nich. Saperzy, będący żołnierzami krasnoludzkich armii są zawsze są też członkami krasnoludzkich gildii inżynierów (patrz **Profesje podsta-**

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+2			+10	+20	+10	+10		

wowe – Inżynier), jednak ci działający w armiach innych ras mogą równie dobrze do gildii nie należeć.

Umiejętności

Stolarstwo
Inżynieria
Broń specjalna – katapulta
Broń specjalna – bomby

Przedmioty

Świece
Kilof
Łom
Kaftan skórzany

Profesje wyjściowe

Balistyk
Inżynier
Bombardier
Najemnik
Wojujownik podziemny



• KAPITAN NAJEMNIKÓW •



Członkowie sil
wojskowych –
czy to żołnierze,
czy najemnicy,
strażnicy,
miliści czy
żołnierze
okrętowi –
którzy ujawnili
zdolności przy-
wódce zaczy-
nają wyko-

rzysztwać swą reputację w celu zarobko-
wania jako przywódcy najemników.

Jedynym sposobem na zostanie kapitanem
najemników jest pełne skompletowanie pro-
fesji sierżanta najemników (wykorzystanie
wszystkich rozwinięć i umiejętności),

Schemat rozwinięć sierżanta

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	+10

a następnie zapłacenie 100 PD. Bohater
może zdecydować się w dowolnym czasie
na podjęcie innej profesji, bez konieczności
pełnego ukończenia profesji sierżanta.

Kapitanowie często trafiają pod dowództwo
mniej doświadczonych rycerzy lub szlachci-
ców i bardzo tego nie lubią, gdyż godzi to
w ich dumę zawodową. Od strojej,
epatującej dworskimi manierami szlachty
wolą towarzystwo swych żołnierzy. Mają
więcej szacunku dla doświadczenia i zdolno-
ści żołnierskich, niż do pozycji społecznej.

Umiejętności sierżanta

Mocna głowa
Hazard
Sekretny język – bitewny
Bijatyka
Silny cios
Ogluszenie

Schemat rozwinięć kapitana

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+30	+30	+2	+2	+6	+20	+2	+2	+10	+40	+10	+30	+10	+20

Umiejętności kapitana

Rozbrojenie
Uniki
Heraldyka
Jeździectwo
Broń specjalna – kopia
Broń specjalna – dwuręczna
Broń specjalna – korbacz
Broń specjalna – parująca
Celny cios

Przedmioty

Hełm pełny
Błuzka kolcza
Tarcza
Kopia – tylko jeźdźcy

Czepiec kolczy i kolcze nogawice (oprócz
miliacji i żołnierzy okrętowych)
Koń bojowy z siodłem i uprzężą – tylko
jeźdźcy

Profesje wyściowe

Balistyk
Łowca nagród
Odkrywca
Szuler
Bombardier
Herszt banitów
Rycerz najemny
Szampierz
Herszt banitów
Zabijaka



• STRZELEC •

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
		+40	+1	+1	+4	+20	+1	+30	+10	+10	+30	+10	+20

Strzelcy są zawodowymi uczestnikami roz-
maitych turniejów lucnicznych. Niektórzy
używają różnych innych broni strzeleckich,
takich jak kusze, ale zdecydowanie
najbardziej popularny jest długi łuk.
Strzelcy wędrują od turnieju do turnieju,
od zawodów do zawodów, ciesząc się
z każdej okazji do współzawodnictwa.
W czasie rozmaitych zabaw mogą wys-
tępować w charakterze osób zabawiających
uczestników uczyć swymi popisami, wy-
zwać miejscowych do naprędce zorgani-
zowanych zawodów, w których stawką jest
napitek lub niewielka suma pieniędzy.
Dobry strzelec może utrzymać przyzwoity
poziom życia, żyjąc z uczestniczenia
w głównych turniejach.

Umiejętności

Celne strzelanie
Broń specjalna – długi łuk

Przedmioty

Łuk i kusza wraz z amunicją
Skórzana kurtka

Profesje wyściowe

Zabójca
Najemnik
Herszt banitów





W niektórych częściach Starego Świata, pojedynek sądowy wciąż uważany jest za uprawomocniony środek rozwiązywania sporów. W takich procesach, w których jest on dopuszczony, oskarżony staje do walki przeciwko szampierzowi. Są to zawodowcy, bardzo dobrzy w swym fachu wojownicy. Muszą być dobrzy, aby po prostu przeżyć. Są specjalistami w używaniu kilku-nastu rodzajów broni, gdyż niektóre przepisy prawne uściślają jakie broni trzeba używać w poszczególnych sprawach, a czasami przeciwnikowi wolno wybierać jej rodzaj. Jeżeli jedna z uczestniczących stron pochodzi ze



Szarlatan to oszust, sprytny łgarz, posiadający zdolności przekonania ludzi do prawie wszystkiego. Ludzie, którzy powinni zdawać sobie sprawę z jego oszustw wierzą, że sprzedawane przez niego butelki zawierają nowe, cudowne lekarstwo zdolne uleczyć ich ze wszystkich chorób lub że w zamian za niewielką opłatę na stałe porzucią się do domu szczerów i robactwa. Chyba nie trzeba dodawać, że szarlatani zadowolają się z przekonywania gietkiemu językowi i naturalnemu urokowi, ale ich umiejętnością zwiększania audytorium – poprzez pozyskanie jego zaufania i odgadywanie o czym chce usłyszeć – jest ich najcenniejszą umiejętnością.

Szarlatani często korzystają z przebrania, nie po to, by ukryć swój prawdziwy wygląd, ale

• SZAMPIERZ •

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+40		+1	+1	+6	+20	+2	+10		+10	+10		

szlachty lub jest wystarczająco bogata, to może sama wynająć sobie szampierza, który będzie walczył za ich sprawę. Niektórzy bogaci kupcy i szlachcice zatrudniają szampierza na stałe.

Umiejętności

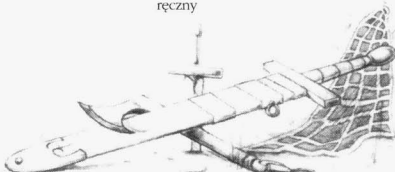
Uniki
Specjalna broń – rapier
Specjalna broń – uliczna
Specjalna broń – korbacz
Specjalna broń – lasso
Specjalna broń – sieć
Specjalna broń – parująca
Specjalna broń – dwuręczna
Silny cios

Przedmioty

Topór
Puklerz
Korbacz
Hak
Lewak
Sieć
Rapier
Lina – 10 m
Miecz
Miecz dwuręczny

Profesje wyjściowe

Zwadzca
Zabójca
Kapitan najemników
Łowca czarownic
Rycerz zakonny



• SZARLATAN •

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10		+1	+4	+20		+20	+20	+20	+20	+20	+30

żeby pokazać się publiczności w sposób, który będzie jej najbardziej odpowiadał. Tak więc jeżeli szarlatan chce sprzedać jakieś cudowne lekarstwa, założy szaty lekarza lub przybierze wygląd rzemieślnika, alchemika, czy też czarodzieja, jeżeli chce sprzedać co innego i wydać się autentycznym.

Chociaż wielu szarlatanów żyje dzięki sprzedawaniu jakichś niewielkich przedmiotów za stosunkowo niewielką cenę, są tacy, którzy specjalizują się w handlu mostami lub pomnikami.

Umiejętności

Gadania
Błyskotliwość
Szacowanie
Urok osobisty
Charakteryzacja
Zwinne palce

Uwodzenie

Naśladownictwo

Krasomówstwo

Przedmioty

Broń ręczna
K6 kapeluszy (odpowiednio dobranych)
Zwykłe ubranie
Ubranie dobrej jakości
Świadectwo ukończenia uniwersytetu (podrobione)
Odnazczenia wojenne (fałszywe)
K6 butelek różnokolorowej wody
K4 butelki różnokolorowych proszków

Profesje wyjściowe

Demagog
Szpieg



• SZPIEG •

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20		+1	+4	+20	+1	+20	+10	+20	+40		+20

Szpiegów używa się do potajemnego zbierania i przekazywania informacji. Są mistrzami w infiltrowaniu najwyższych kręgów różnych organizacji i mogą działać w ukryciu przez miesiące, a nawet lata. Niektórzy szpiegowie w przypadku jednorazowego zlecenia wolą bardziej bezpośrednie podejście – po prostu włamują się do budynków, aby ukraść informacje lub wykonać sabotaż. Każde państwo w Starym Świecie zatrudnia szpiegów, głównie po to, by prowadzić wywiad na temat działalności sąsiednich państw i rywali. Wielkie domy kupieckie oraz podobne organizacje również zatrudniają szpiegów na stałe.

Umiejętności

Aktorstwo
Przekupstwo
Ukrywanie się w mieście
Kryptografia
Charakteryzacja
Ucieczka
Uzdolnienia językowe
Otwieranie zamków
Zwinne palce
Czytanie i pisanie

Uwodzenie

Śledzenie
Cichy chód w mieście
Szośty zmysł
Błyskotliwość

Profesje wyjściowe

Zabójca

Przedmioty

Książka kodów
K4 gołębie pocztowe
Zestaw do charakteryzacji i przebrania się



Zabójcy są najemnymi mordercami, mistrzami walki. Są ekspertami w posługiwaniu się wieloma rodzajami broni, a wyszkoleni są daleko lepiej niż większość rycerzy i innych pomniejszych morderców. Są również wyszkoleni w używaniu trucizn i w konstruowaniu pułapek. Ich umiejętności są do wynajęcia dla tego, kto najwięcej płaci. Znane są przypadki, że dwie zwalczające się frakcje zatrudniały zabójców w celu zlikwidowania przywódców przeciwnika. W Starym Świecie zabójca jest najpotężniejszą bronią w arsenalech skłóconych rodów, rządów i ciał religijnych.



Poświęcenie się profesji zabójcy gigantów jest specyficznym wyzwaniem krasnoludzkim, ściśle związanym z ich psychologią. Krasnoludzkim wyrzutkiem, który nie znalazł śmierci jako zabójca trolli może udać się na poszukiwanie jeszcze większego niebezpieczeństwa. Zabójcy gigantów farbują włosy na pomarańczowo i smarują zwierzęcym tłuszczem, aby stały pionowo. Z profesji zabójcy trolli pozostało ich upodobanie do biżuterii, a również – co oczywiste – ich tatuaże. Zabójcy gigantów

Zwadźcy znani są ze swej niezwyklej biegłości, zarówno w broni siecznej, takiej jak miecz, jak i w broni strzeleckiej. Ich ulubionym orężem jest rapier i pistolet pojedynkowy – prymitywna i zawodna broń palna, której podatność na eksplozję nie kwalifikuje jej do użytku przez zdrowych na umyśle ludzi. Zwadźcy jednak, jak się wydaje, cenią to dodatkowe niebezpieczeństwo. Przestrzegają oni bardzo ścisłego kodeksu honorowego, a przeprowadzenie pojedynku w odpowiedni sposób jest niemalże ważniejsze od jego wygrania. Do innych ludzi zwadźcy odnoszą się zwykle arogancko i pogardliwie

• ZABÓJCA •

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+30	+30	+1	+1	+6	+30	+3	+30	+20	+20	+20	+20	+20

Umiejętności

Ukrywanie się na wsi
Ukrywanie się w mieście
Charakteryzacja
Celny strzał
Warzenie trucizn
Wspinaczka
Śledzenie
Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
Specjalna broń – dmuchawka
Specjalna broń – uliczna
Specjalna broń – korbacz
Specjalna broń – łaśso
Specjalna broń – broń parująca
Specjalna broń – nóż rzucany
Specjalna broń – dwuręczna

Przedmioty

Garota
Hak do rzucania i 10 metrów sznura
Broń ręczna
Błuza kolecza
Sieć
Tarcza
4 noże do rzucania

Profesje wyjściowe

Najemnik
Herzst banitów
Łowca czarownic

• ZABÓJCA GIGANTÓW •

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+40			+3	+8	+20	+2	+10			+30		

opętani są myślą o odnalezieniu swego przeciwnika, chociaż nie pogardzą żadną okazją, podczas której będą mieli szansę chwalebnie polec.

Przedmioty

Dwuręczny topór
Dwuręczny korbacz

Profesje wyjściowe

Brak

Umiejętności

Uniki
Sekretny język – bitewny
Broń specjalna – korbacz
Broń specjalna – dwuręczna
Silny cios

• ZWADŹCA •

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+30	+30	+1	+3	+3	+20	+1		+10	+30	+30	+20	

i zawsze gotowi są do domagania się natychmiastowej satysfakcji za każdą znieprawę czy obrazę, prawdziwą lub wyobrażoną. Wiele z nich pochodzi z rodzin szlacheckich, a zaczęli się pojedynkować, poszukując dreszczyku emocji. Ich działalność nie przysparza im popularności wśród władz, jednak w wielu częściach Starego Świata pojedynkowanie się nie jest nielegalne, a zwadźców chronią liczne archaiczne, lecz nadal obowiązujące prawa.

Umiejętności

Rozbrojenie
Uniki
Etykieta
Celny strzał

Specjalna broń – rapier
Specjalna broń – pistolet
Specjalna broń – parująca
Silny cios
Celny cios
Ogłuszenie

Przedmioty

Lewak
Długi miecz lub rapier
Para pistoletów pojedynkowych z prochem i amunicją na 10 strzałów

Profesje wyjściowe

Zabójca
Rozbójnik
Kapitan najemników



Zwiadowcy oferują swe usługi wojsku, kupcom, podróżnikom i wszystkim innym, których stać na ich opłacenie. Ich zadaniem jest poruszanie się przed głównymi siłami, obserwowanie otoczenia i donoszenie o niespodziewanej

aktywności wroga lub innych możliwych niebezpieczeństwach. Są mistrzami w przemieszczaniu się w sposób niedostrzegalny, a wielu zwiadowców potrafi niepostrzeżenie zbliżyć się do oddziału wroga na tyle blisko,

• ZWIADOWCA •

Schemat rozwinąć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20	+1	+1	+6	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	

by odczytać hasła na ich sztandarach i tarzach.

Umiejętności

Opieka nad zwierzętami
Ukrywanie się na wsi
Tropienie
Orientacja
Jeździectwo
Sekretny język – rangerów

Przedmioty

Koń z siodłem i uprzężą
Bluza kolcza
Lina – 10 metrów
Tarcza

Profesje wyjściowe

Odkrywa
Herszt banitów
Łowca nagród
Kapitan najemników

•PROJEKTOWANIE SCENARIUSZA•

Jeżeli jesteś Mistrzem Gry, do ciebie będzie należeć wymyślenie wszystkich szczegółów rozgrywki. Sam musisz określić gdzie przystąpić do wykonania. Każdą przygodę można określić jako scenariusz; **Kontrakt Oldenhallera** jest scenariuszem napisanym przez nas dla ciebie, żebyś zobaczył, co scenariusz powinien zawierać. Kilka scenariuszy może być rozgrywanych sukcesywnie, tworzą wtedy kampanie. Jej rozegranie może zabierać tygodnie, miesiące, a nawet lata. Przewaga kampanii nad niepowiązanymi ze sobą scenariuszami polega na tym, że gracze identyfikują się wtedy bardziej ze swymi bohaterami oraz ze środowiskiem świata gry. Gdy rozgrywają coraz więcej scenariuszy stają się coraz bardziej obeznani z okolicą, mogą nawiązać stałe kontakty, wynaleźć sobie jakieś kryjówki lub miejsca zaopatrzenia. Zaprojektowanie całej kampanii to duże zadanie, ale nie trzeba robić tego od razu w całości. Znacznie lepiej jest zaprojektować po prostu jeden scenariusz, a jeśli bohaterowie przeżyją, poprowadzić ich dalej.

•FABUŁA•

Scenariusz opiera się na fabule, na jakimś wątku przewodnim. Nie jest to jednak historia ściśle określona, taka jak w książce czy filmie ponieważ musi być w niej uwzględniona możliwość wykonania przez graczy wielu alternatywnych działań. Pierwszą rzeczą, jaką musisz wymyślić, przystępując do pisania scenariusza jest fabuła. Masz prawdopodobnie setki świetnych pomysłów, ale poniżej podajemy ci fabuły, które uformowały podstawy naszych własnych rozgrywek.

Zbadać i złóżyć raport: Tego ranka skrwawiony i wyczerpany jeździec przyszedł do miasta, ostatnimi siłami wpadł do urzędu szeryfa miejskiego i zaraz skończył. Był to jeden z kolonistów/zolnierzy/górników z odległej wioski. Szeryf organizuje grupę ochotników,

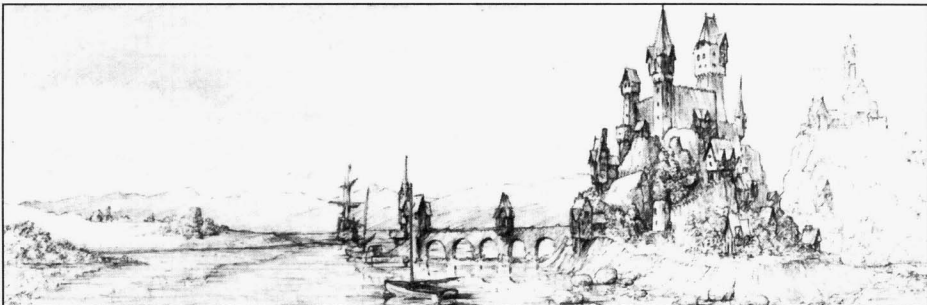
aby to zbadać – oferuje 10 sztuk złota każdemu, kto wróci z wiadomościami. Jak bohaterowie później odkrywają, osada została zajęta przez bandę orków, którzy w dalszym ciągu poświęcają jeńców w ofierze swym mrocznym bogom.

Gorączka złota: Na wzgórzach została odkryta stara, krasnoludzka kopalnia i z odległości wielu kilometrów zjeżdżają poszukiwacze przygód, by uszczknąć co równie dla siebie. Kopalnia została opuszczona tysiące lat temu, ale czy rzeczywiście jest tak pusta, na jaką wygląda? Czy nie jest zamieszkała przez jakieś niebezpieczne stworzenia, czy w jej ciemnościach nie czyha coś nadprzyrodzonego? Co czują członkowie lokalnej społeczności krasnoludzkiej na widok rabowania ich starożytnych własności?

Złodziejska gratka: W starej świątyni zgromadzono bogate skarby, których strzeże słaba straż. Ludzie w mieście są zafocani i głupi, stosując tak kiepskie środki ostrożności. Wyświadczyć im przysługę, uwalniając ich od tego kłopotliwego ciężaru. Straże stoją na zewnątrz i w środku, możliwe że wewnątrz świątyni założono także pułapki, zniechęcające do nocnych odwiedzin. Ponadto w świątyni mieszka najwyższy kapłan z kilkoma akolitami. Jednak takie niebezpieczeństwa nie przestraszą śmiółków, skuszonych legendami o znajdującym się wewnątrz skarbie.

Zatrzymać ptaszka: Zbyt późno odkryto w wiosce szpiega. Półork bez wątpienia pracował dla jakiejś bandy goblinów. Kreatura uciekła, ale jej ślad jest nadal świeży. Czy bohaterowie zdołają schwycić szpiega, zanim dotrze do oczekujących go goblinińskich najeźdźców i sprowadzi na wioskę nieszczęście?

Zatrzymać i uwolnić: Według miejscowego informatora w ciągu tygodnia opuści miasto specjalny dyliżans. Nie wiesz, co wiezie, ale cokolwiek to jest, właściciele wydają się naprawdę tajemniczy. Wynajmują dodatkową straż i za pomocą łapówek albo groźb uczyszają każdego, kto coś wie. Jesteś co najmniej ciekawy... Czy te środki ostrożności mają zabezpieczać przewożony skarb, wysokiej rangi urzędnika, a może więźnia? W każdym przypadku może to być związane z dużymi pieniędzmi.



Wyprawa: Drużyna zostaje wysłana przez pewnego potężnego bohatera niezależnego na wyprawę. Musi odnaleźć przedmiot lub osobę, znajdującą się w jakimś dalekim i niebezpiecznym miejscu. Być może w jakiejś trudno dostępnej ruinie lub starożytnej i dawno opuszczonej krasnoludzkiej cytadeli. Wyprawa może być wielce korzystna dla uczestniczących w niej bohaterów. Na przykład, jej celem może być odzyskanie świętej relikwii, której moc może leczyć choroby ciała lub umysłu.

Zabójstwo i porwanie: Drużyna została wynajęta do porwania lub zabicia potężnego bohatera niezależnego. Zadanie nie będzie łatwe, gdyż ofiara coś podejrzewa i przedsięwzięta odpowiednie środki, mające zapewnić jej bezpieczeństwo. Co gorsze, mieszka w odległym i trudno dostępnym miejscu lub w ufortyfikowanym zamku, więc nawet dotarcie tam jest trudne.

Dżabersmok... Ogromny i straszliwy potwór, taki jak dżabersmok, przeraża okolicznych mieszkańców. Ten, kto zabije potwora dostanie olbrzymie skarby, zyska wielką sławę itd. Czy bohaterowie potrafią odnaleźć i zabić potwora, czy też wezwieć inni łowcy pozbawia ich możliwości wykazania się? Czy lokalne władze są godne zaufania, czy też będą próbowały wykreślić się ze swych obowiązków po zabiciu stwora?

Złoto dla zuchwałych: Bohaterowie walczą w jakiejś wielkiej i strasznej wojnie. Dostali właśnie rozkaz zajęcia wioski, okupowanej przez przeciwnika. Na szczęście dla nich jeden z bohaterów niezależnych – ich towarzysz – kiedyś w niej mieszkał i opowiada im dziwną historię. W wiosce znajduje się wielka i bogata świątynia bogini Kali, teraz ze względu na toczące się walki prawie opuszczona. Pozostawiono tylko kilku kapłanów, mających chronić skarby. Jak dotąd okupanci nie zszeszcili świątyni, być może dlatego, że nie zdają sobie sprawy jakie zgromadzone w niej bogactwa. Czy bohaterowie potrafią włamać się do świątyni i ukraść skarby, czy będą walczyć ze strażnikami, czy też będą jakiś układ z wrogiem? Co dzieje się w tym czasie na wojnie? Za ile czasu na scenie pojawi się ktoś jeszcze?



•MAPA•

Jedną z rzeczy, które najbardziej pomogą ci w trakcie tworzenia przygód dla twoich graczy będzie mapa obszaru, na którym toczy się gra. Ilość szczegółów zależy tylko od ciebie – zawsze można zaimprovizować w w trakcie gry. Jeżeli miejscem przygody jest jakiś podziemny kompleks, taki jak lochy, powinieneś zrobić dokładny plan przy użyciu papieru w kratkę. Pewne obszary zawsze można zostawić niewypełnione, a opisać je później, w miarę rozwoju kampanii. Jeżeli przygoda dzieje się w domu lub w domach, powinien zostać narysowany plan każdego ich piętra.



•BOHATEROWIE•

Gdy już opracujesz ogólny zarys przygody, musisz ustalić role graczy. Jeżeli mają już bohaterów, to czy będą oni odpowiedni? Jeżeli nie, musisz prosić graczy o stworzenie nowych. Jeżeli fabuła wymaga użycia jakiejś specjalnej umiejętności lub związana jest z jakąś specyficzną profesją, gracze powinni mieć do nich dostęp. Również wyposażenie jest ważne. Czy bohaterowie będą potrzebowali jakiegoś specjalnego ekwipunku? Jeżeli gracze posługują się swymi starymi bohaterami, upewnij się, że nie wprowadzą do gry magicznych przedmiotów lub egzotycznego wyposażenia mogącego zepsuć ich w starciach z bohaterami, wymyśli w grze coś, co zniweluje działanie takich przedmiotów. Wprowadzaj bohaterów niezależnych, którzy są odpowiedni do stawianych przed bohaterami zadań, szczególnie jeżeli są one trudne.

•UZUPEŁNIANIE FABUŁY SZCZEGÓŁAMI•

Gdy masz już mapę obszaru gry, powinieneś zdecydować, gdzie znajdują się jakieś charakterystyczne szczegóły, które bohaterowie mogliby odnaleźć. Możesz ponumerować poszczególne pomieszczenia, pokoje, ciągi korytarzy lub jakieś inne obszary, a następnie szczegółowo je opisać. Pamiętaj, twój scenariusz musi być rozsądny – przypadekowy zbiór wypełnionych skarbami i potworami pomieszczeń na pewno ma niewiele wspólnego z rozsądkiem.

Na przykład – możesz napisać:

Komnata 1: Mały, ciemny pokój, w przybliżeniu 3x3 metry, niski sufit, sporo poniżej dwóch metrów. Jest oświetlony przez szyb w północnej ścianie, który wznosi się pod kątem 45 stopni. Na jego końcu widać wąty blask dziennego światła. Szyb jest bardzo wąski i zakratowany, nie zdoła się nim wspiąć żaden bohater, chyba że jest halflingiem lub posiada umiejętność *człowiek – guma*. W południowej ścianie są drzwi (Wytrzymałość 5, zamknięte od wewnątrz – jakość zamka 3), a inne drzwi są we wschodniej ścianie (Wt 4, klamka z obu stron). Południowe drzwi mają niewielki, zamknięty wizjer, pozwalający na identyfikację, wymianę hasła itp. Na środku pokoju znajduje się duży drewniany stół i dwa krzesła. Na jednym z nich siedzi goblini strażnik – charakterystyka podstawowa – noszący kolczugę i uzbrojony w miecz. Śpi, ale może zostać obudzony przez drużynę zachowującą się głośno (test przy użyciu reguł związanych ze słyszeniem). Ma przy sobie klucze na kółku (do pomieszczeń 1, 3, 4, 5 i 6). Wschodnie drzwi prowadzą do pomieszczenia numer 2, a południowe na zewnątrz.

Pamiętaj o dodaniu tam, gdzie chcesz szczegółów o skarbach, magicznych przedmiotach i innych tego typu rzeczach. Powinieneś również porozmieszczać palupaki, fałszywe drzwi, ściany, tajne przejścia i inne interesujące elementy.



•POTWORY I INNE ISTOTY•

Zrób notatkę na temat każdej istoty, na którą bohaterowie mogą się natknąć. Pamiętaj o tym, że nie muszą być one koniecznie głupie – jeżeli bohaterowie robią w korytarzu zamieszanie, to istoty zajmujące sąsiednie pokoje usłyszą to i wyjdą zbadać źródło hałasu. Innymi słowy, powinny zachowywać się tak, jakby były prawdziwe, powinny robić wszystko, co leży w ich mocy, by pozostać w zdrowiu i przy życiu. Ci, którzy zajmują sąsiadujące ze sobą pomieszczenia muszą mieć jakiś powód, żeby mieszkali blisko siebie. Na przykład grupa pomieszczeń w jakiejś dobrej gospodzie może być mieszkaniem burmistrza, jego żony i ich ochrony. Rozmieszczenie bohaterów niezależnych i innych musi być zgodne z logiką scenariusza. Jeżeli przygoda dzieje się w twierdzy goblinów, drużyna powinna napotkać gobliny i inne istoty goblinoidalne lub ich sługi i więźniów; nie powinni w każdym pomieszczeniu znajdować coraz to innych istot.



•ZDARZENIA•

W wielu scenariuszach należy ustalić kolejność zdarzeń. Na przykład jeśli drużyna chce okraść świątynię, to musisz ustalić kolejność działań strażników. Możesz zdecydować, że normalnie siedzą przy wejściu, ale jeden z nich co kwadrans sprawdza wnętrza świątyni. Ma to dwa efekty. Jeżeli drużyna zna przyzwyczajenia strażników, wie, że musi się spieszyć po wejściu do środka, co może prowadzić do całej serii wpadek. Z drugiej strony, jeżeli bohaterowie nie mają pojęcia o ruchach straży, mogą zostać zaskoczeni przez zasnętego

strażnika w chwili, gdy wynoszą kosztowności ze skarbca. Podobnie, jeżeli grupa włamuje się do fortecy, bardzo ważny jest czas, jaki zajmie straż wszczęcie alarmu i rozpoczęcie poszukiwań. Może się także zdarzyć coś, co jest częścią fabuły, lecz nie ma bezpośredniego wpływu na bohaterów, np. wyjazd dyktando z miasta lub sformowanie przez szeryfa oddziału milicji i jego wymarsz. Z łatwością możesz opracować prosty schemat wydarzeń tego rodzaju. Czasami trzeba będzie go zmienić z powodu działań graczy. Miej oczy szeroko otwarte – zawsze możesz zaproprowizować coś w trakcie gry.



•ISTOTY WĘDROWNE•

Nie tylko bohaterowie podróżują. Robią to także inne istoty. Wcześniej czy później musi dojść do spotkania. Gdy opracowujesz swój scenariusz, uwzględnij szanse spotkania jakichś wędrownych istot lub bohaterów niezależnych. Ogólnie rzecz biorąc, prawie każdego można umieścić w przygodzie jako „istotę wędrowną”. Powinieneś też dość dokładnie określić, gdzie znajdują się bohaterowie niezależni w czasie, gdy bohaterowie wprowadzają w życie swój plan...

Każdej istocie powinna być przypisana procentowa szansa, określająca prawdopodobieństwo jej spotkania. Szansa rzeczywista będzie różna w zależności od sytuacji. Podobnie rodzaj istoty zależać będzie od scenariusza. Na przykład możesz zdecydować, że w podziemnym kompleksie gobliniskim istnieje 10% szansa spotkania kogoś co 5 minut lub tur. 75% takich spotkań będzie z grupą K6 goblinów, 20% z grupą 2K6 goblinów, a 5% z odpowiednią istotą wylosowaną z działu „podziemia” tabeli istot wędrownych. Pamiętaj: nie jesteś niewolnikiem rzutu kością – to ty kontrolujesz grę, a nie ona ciebie.



•PODZIAŁ PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA•

Ogólne zasady przyznawania punktów doświadczenia omówiono w paragrafach poświęconych doświadczeniu. Większość scenariuszy zakłada, iż bohaterowie realizują konkretny cel lub serię celów. Musisz zdecydować, jak dużo PD możesz przyznać za wypełnienie każdego zadania. Punkty zwykle dzieli się równo pomiędzy graczy, którzy przeżyli. Czasami otrzymują oni mniej punktów – np. jeżeli bohaterowie, którzy zginęli odegrali w przygodzie bardzo ważną rolę. Za grę, którą możesz łatwo rozegrać w ciągu wieczora z 3–4 uczestnikami powinieneś przyznać 200–300 PD, jeżeli bohaterowie zrealizowali cel przygody, a mniej, jeśli nie najlepiej ze sobą współdziałali – generalnie każdy gracz powinien otrzymać przeciętnie 25–100 PD.



•INDYWIDUALNE CELE BOHATERA•

W większości scenariuszy będziesz stawiał ten sam cel przed całą drużyną i każdy z bohaterów będzie otrzymywał te same informacje. Gra może być jednak bardziej interesująca, jeżeli niektórym bohaterom dasz osobne zadania lub niedostępne dla innych graczy informacje. Na przykład, jeśli drużyna ma się włamać do świątyni, powiedz jednemu z graczy, że wewnątrz znajduje się jakiś wspaniały klejnot, ukryty w schowku za ołtarzem. Być może bohater dowie się

o tym od bohatera niezależnego, być może w jakiejś książce odkryje wzmiankę na ten temat. Bohater może próbować zagarnąć ten klejnot dla siebie i jeśli mu się to uda, powinieneś nagrodzić go 20 dodatkowymi punktami doświadczenia. A jeszcze lepiej będzie, jeżeli wprowadzisz jakiś osobisty motyw – np. zemstę za zabicie członka rodu, upokorzenie lub doprowadzenie rodziny do ruiny finansowej. Potężny bohater niezależny, który jest przyjacielski wobec drużyny zamordował brata jednego z bohaterów; bohater niezależny nie zdaje sobie sprawy z więzów krwi, łączących jego ofiarę i tego bohatera. Nie wiedzą o tym również inni członkowie drużyny. Bohater taki powinien dostać około 50 PD (lub więcej) w przypadku szczególnie potężnego bohatera niezależnego) jeżeli zdoła się zemścić, nie denerwując innych graczy.

•LOSOWANIE SKARBÓW•

Kiedy przygotowujesz scenariusz, niezłym pomysłem jest umieszczenie skarbów równocześnie z innymi przedmiotami, tak byś wiedział o wszystkim, co znajduje się w pomieszczeniu, do którego akurat wchodzi bohaterowie. Oczywiście w swych opisach nie musisz być stuprocentowo dokładny – po prostu możesz napisać, że w skrzyni znajduje się K100 złotych korań, perłanin oraz stare worek z psiem. Możesz wylosować rzeczywistą liczbę monet i dokładny typ perłaninu z chwilą, gdy natkną się na niego bohaterowie (o ile w ogóle się natkną...). Powinieneś być trochę bardziej ostrożny w przypadku magicznych przedmiotów, ponieważ nieodpowiedni przedmiot w rękach bohaterów może zepsuć całą grę. Bądź ostrożny.

Wypełnienie scenariusza wszystkimi szczegółami może być bardzo nużące. Jest to wyraźnie widoczne, jeżeli przygoda rozgrywa się w mieście lub w miasteczku. Opracowanie dokładnej zawartości każdego domu i stanu posiadania każdego obywatela jest po prostu niemożliwe, szczególnie jeśli wiesz, że gracze, którzy nie wykażą nieprzeciętnej dociekliwości nigdy z tych wiadomości nie skorzystają.

Chcąc ułatwić MG zadanie, wymyśliłiśmy serię tabeli skarbów. Przy ich użyciu MG może wylosować wartościowe przedmioty, które znajdują się w jakimś domu czy choćby w kieszeni bohatera. W celu określenia szczegółów należy użyć odpowiedniej tabeli. Podane kategorie są szerokie, a ty sam możesz dodać jeszcze inne.

Dom – ubogi: jest to dom wieśniaka, szalas lub chałupa robotnika.

Dom zamożny: dom trochę bogatszy, należący do średnio zamożnego kupca, sklepikarza lub nauczyciela.

Dom bogaty: taki dom powinien należeć do jednego z najbogatszych członków społeczeństwa: kupca, rzemieślnika, szlachcika lub jakiegoś niezbyt bogatego (stosunkowo) arystokraty.

Dom magika: taki dom może zawierać bardzo specyficzne skarby.

Warsztat: każdy warsztat będzie zawierał przedmioty specyficzne dla danego rzemiosła. Dodatkowo mogą się w nim znajdować przedmioty oddane na przechowanie albo trzymane tam dla wygody.

Kapliczki: są to małe budynki lub po prostu chatki, zwykle poświęcone jakiemś pomniejszemu bogowi lub dawno zmarłemu miejscowemu bohaterowi.

Świątynia: stanowi niezły kasek dla kogoś, kto wcześniej trudnił się drobnymi kradzieżami. Może zawierać wszystko – od złotych świeczników do skarbonki. Jeżeli ktoś jest w potrzebie, może też zdrapać z dachu ołów.

Duży, gromadzący skarby potwór: prawie wszystkie cele potwory uwielbiają błyszczać lub wartościowe przedmioty i lubią je gromadzić. Trzymają je ukryte głęboko w swej jaskini.

Mały, gromadzący skarby potwór: mały potwór jest czymś nie większym od psa, ale zachowuje się podobnie jak wyżej opisany.

Mieszczanie: reprezentuje przeciętną inteligentną istotę, mieszczanina lub na przykład żołnierza.

Kupiec: kupcy są bogatymi przedstawicielami swej rasy, którzy z przyzwyczajenia noszą przy sobie duże sumy pieniędzy.

Firycy: specyficzny osobnik, kochający klejnoty oraz bogate szaty, uwielbiający obnosić się z bogactwem.

•TABELA SKARBÓW•

Załączona tabela może być używana do losowego określania skarbów:

	Ubogi	Zamożny	Bogaty	Magika	Warsztat	Kapliczka
MAGIA						
Pergamin				95% K6		5% 1
Księga				75% K4		
Losowy przedmiot	1% 1	1% 1	90% K4			5% 1

PIENIĄDZE						
Korony	5% K3	75% 2K6	10K10	95% 10K10	25% K10	50% K10
Szylingi	25% K20	6K10	6K10	95% 10K10	50% 10K10	75% K100
Pensy	75% K20	6K20	6K20	95% 10K10	75% 10K20	K1000

KOSZTOWNOŚCI						
Klejnoty		5% K3	90% K10	75% K3	5% K3	25% 1
Sprzęt domowy	10% K3	K6	K12	25% K6	10% K6	
Dzieła sztuki		5% K3	75% K10	90% K3	1% 1	75% 1
Ubrania i futra		50% K6	95% K10	25% K3	50% K6	5% 1

	Świątynia	D.potwór	M.potwór	Mieszcz.	Kupiec	Firyk
MAGIA						
Pergamin	K6	5	1		25% K4	1
Księga	95% K4	25% K3	1% 1			
Przedmiot losowy	75% K4	25% K3	1% 1		10% K3	1% 1

PIENIĄDZE						
Korony	95% 10K20	75% 10K10	15% K10	5% K6	75% 10K6	K20
Szylingi	95% 10K20	75% 10K10	15% 10K10	75% K20	K6	K10
Pensy	K1000	10K20	75% K10	75% K10	75% K20	K100

KOSZTOWNOŚCI						
Klejnoty	95% K6	75% K10	15% 1	1% 1	5% 1	K3
Sprzęt domowy	25% K20	5% K6	5% 1			
Dzieła sztuki	50% K6				50% K3	1% 1
Ubrania i futra	K10			1% 1	75% K3	K4

Uwaga: Ilości są generalnie wyrażone w postaci procentowej, po której następuje rzut kością. Na przykład, 75% 2K6 oznacza, że istnieje 75% szans na znalezienie przedmiotów danego rodzaju i jeżeli będą one obecne, ich ilość określamy rzutem 2K6. 1% 1 oznacza, że istnieje 1% szans na odnalezienie jednego przedmiotu tego rodzaju. Jeśli nie podano szans procentowych, dany rodzaj przedmiotu występuje zawsze we wskazanej ilości.

**•WARTOŚĆ SKARBÓW•**

Magiczne przedmioty: Kategorie podane dla magicznych przedmiotów są mniej lub bardziej zrozumiałe same w sobie, ale chcąc określić je dokładnie, powinniśmy odwołać się do rozdziału **Magia**. Wartości dla przedmiotów magicznych nie podano, ponieważ są one warte tyle, za ile możesz je sprzedać. Graczy nie powinno się zapewniać, że zdołają kupić potrzebne przedmioty magiczne.

Klejnoty: Każdy przedmiot jest wart 2K6x10 złotych koron. Oczywiście jeśli MG zdecyduje o umieszczeniu w danym miejscu sławnego lub legendarnego skarbu, pewne klejnoty mogą być więcej warte. Zależy to całkowicie od ciebie.

Sprzęty domowe: W skład tej kategorii wchodziłby ichtarze, sztucze i nakrycia – wszystko, co może być ozdobione i wykonane z cennych metali. Za przedmiot można uznać zestaw sztućców lub nakryć stołowych, ale nie pojedynczy widelec czy nóż. Każdy przedmiot jest warty 6Kx10 złotych koron. Tu także niektóre przedmioty mogą być więcej warte i także zależy to od ciebie.

Dzieła sztuki: Można uznać za nie wszystko od malowanych w medalionach miniatur, do obrazów lub rzeźb naturalnej wielkości lub większych. Wartość dzieła sztuki trudno wycenić. Każdy przedmiot jest warty tyle, ile jesteś w stanie za niego dostać, może to być mniej lub więcej niż jego wartość rzeczywista. Za każdy przedmiot zostanie zaoferowane K20x10 złotych koron.

Ubrania i futra: To pojęcie obejmuje materiały dobrej jakości, arrasy i zasłony, a również ubrania i inne szaty. Wartość każdego przedmiotu wynosi 6Kx5 złotych koron.

**•TWORZENIE BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH•**

MG często stanie przed koniecznością stworzenia potrzebnego do rozgrywki bohatera niezależnego. Mogą być oni przeciwnikami lub przyjaciółmi bohaterów, prowadzonych przez graczy, czy nawet jakimiś ludźmi z ulicy.

Gracze mogą zdecydować, że przygoda, w której będą brać udział jest nieco zbyt trudna, by ją rozwiązać bez czyjejś pomocy. Z tego powodu mogą wynająć doświadczonych poszukiwaczy przygód. Odnalezienie takich osób nie jest zbyt trudne – zajadły i targi pełne są niespokojnych dusz, rozglądających się za ciekawą pracą. Bohaterowie niezależni, wynajęci przez graczy nazywają się najmitami.

W niektórych wypadkach możliwe jest spotkanie przez drużynę bohaterów innej drużyny, być może mającej nawet to same zadanie do wykonania!

Najmici i drużyny bohaterów niezależnych, a również inni bohaterowie mogą zostać stworzeni przy użyciu systemu generowania z **Podręcznika Gracza**. Jest to jednak nieco czasochłonne. Często lepiej jest przyjąć, że bohater niezależny ma średnią charakterystykę i umiejętności. Przy innych okazjach lepiej dla ciebie będzie je po prostu wymyślić, bez zwracania sobie głowy dokładnym losowaniem.

•PODSTAWOWE PROFESJE BOHATERA•

Możesz z łatwością stworzyć bohatera niezależnego z jedną podstawową profesją, taką jak złodziej, drwal, nowicjusz itp. Podstawowe profesje posiadają wszystkie umiejętności i wyposażenie, podane w odnoszącej się do nich notce. Ogólnie rzecz biorąc nie będą mieć żadnych rozwinięć, chociaż jeśli życzy sobie tego MG, można im dać 1, 2 lub 3 rozwinięcia z odpowiedniej profesji.

•ZAAWANSOWANI BOHATEROWIE•

Najpierw zdecyduj, jaką profesję zamierzasz dać bohaterowi niezależnemu. Teraz opracuj te profesje, przez które bohater niezależny musiał przechodzić w drodze do swej obecnej profesji. Na przykład dla czarodzieja 3 poziomu będzie to: uczeń czarodzieja, czarodziej 1 poziomu i czarodziej 2 poziomu. Gdy istnieje więcej niż jedna alternatywa, wybierz dowolną drogę – najprostszej jest przyjąć, że bohater niezależny osiągnął swoją profesję najbardziej bezpośrednią drogą, chociaż doświadczony MG może chcieć, aby miał on doświadczenie w dwóch albo więcej całkowicie różnych dziedzinach i wtedy może określić jego historię tak, jak sobie życzy.

Tworząc nowego bohatera niezależnego, zanotuj wszystkie odpowiednie umiejętności i wyposażenie. Następnie wypełnij po kolei wszystkie schematy rozwoju, aż do obecnej profesji, w której bohater niezależny nie powinien mieć już żadnych rozwinięć.

Jeżeli postać jest magikiem, możesz wybrać jej takie czary, jakie ci odpowiada. K4 losowych czarów z każdego poziomu, plus K4 losowo wybrane czary magii prostej powinny wystarczyć.

•LOSOWE TWORZENIE BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH•

W większości przypadków, MG chce stworzyć bohatera niezależnego, mając na uwadze jakieś konkretne cele, ma też pewien ustalony pogląd na jego przeszłość, historię życia i umiejętności.

Czasami może być jednak konieczne stworzenie bohatera niezależnego w pośpiechu – człowieka w tawernie lub kogoś, na kogo gracie wpadli na ulicy. Bohater niezależny musi zostać stworzony całkowicie losowo przy użyciu systemu losowania bohatera, podane w **Podręczniku gracza** i kilku opisanych poniżej, dodatkowych rzutów kością, określających rasę, klasę profesji itd.

Rasa: Określ rasę bohatera niezależnego używając K6:

- 1-3 człowiek
- 4 krasnolud
- 5 halfling
- 6 elf

Wiek i umiejętności: Wiek i umiejętności bohatera niezależnego określa się w ten sam sposób, jak bohaterów, prowadzonych przez graczy – posługując się tabelką z **Podręcznika Gracza**.

Klasa zawodowa: Określ początkową klasę profesji rzutem K4:

- 1 Uczony
- 2 Łotr
- 3 Ranger
- 4 Wojownik

Profesja: Wykonaj losowy rzut wg odpowiedniej **Tabeli podstawowych profesji**, określając początkową, zgodną z klasą zawodową profesję, tak jak przy losowaniu bohatera graczowi.

Umiejętności i wyposażenie: Zanotuj umiejętności i wyposażenie tak jak dla bohatera, prowadzonego przez gracza. Zaawansowani bohaterowie mogą mieć jakiś ogólny ekwipunek, określony losowo przez MG lub przez niego wymyślony. Na przykład wielu zaawansowanych magików ma jakieś przedmioty magiczne. Określ je losowo rzutem kością, jednak tylko wtedy, gdy wydaje ci się to odpowiednie. Przedmioty zbyt duże albo nieodpowiednie w danej sytuacji mogą być „zostawione w domu”.

Czary: Określ losowo. Przyjmij K4 czarów na poziom, plus K4 czarów prostej magii.

Schemat rozwoju: Bohaterowie niezależni nie mają przeważnie żadnych rozwinąć w swojej bieżącej profesji, chyba że MG zdecyduje na początku, iż będą lepsi od przeciętnych. Mogą uzyskać rozwiniecie, zdobywając doświadczenie po wejściu do gry, ale jeżeli BN mają się pojawić częściej niż raz, powinno wykonać się dla nich K4 Bohatera, takie same, jakie mają normalni bohaterowie.

Zaawansowanie i kilka profesji: Gdy już wylosowałeś swego bohatera niezależnego, rzuć kością, aby stwierdzić czy ma on jakieś profesje dodatkowe.

- 01-75 Nie.
- 76-90 Profesja tej samej klasy zawodowej.
- 91-00 Profesja z innej losowo wybranej klasy.

Powinieneś zmienić podane wyżej szanse, jeżeli chcesz stworzyć kogoś szczególnie silnego bohatera niezależnego.

W przypadku, gdy bohater niezależny będzie posiadać profesję z innej klasy zawodowej, bądź to profesja podstawowa – bohater niezależny zmienił klasę zawodową (patrz **Zmiana profesji**).

•LOSOWE TWORZENIE GRUPY•

Chcąc określić liczebność grupy bohaterów niezależnych rzuć 2K6. Jeżeli na którejś z kostek wypadnie 6, rzuć ponownie K6 i dodaj rezultat. Następnie kolejno wylosuj każdego członka grupy. Oczywiście jest to długi proces i normalnie powinien być zrobiony

przed rozgrywką. Dobrym pomysłem jest posiadanie losowo wygenerowanej grupy na stałe. Nawet jeżeli nie wykorzystasz całej grupy, możliwe jest użycie do poszczególnych spotkań któregoś z jej członków.



•WĘDROWNE ISTOTY•

Jeśli gracze poruszają się przez wrogie terytorium albo jakieś nieznaną ziemię jest bardzo prawdopodobne, że spotkają inne istoty lub bohaterów. Takie spotkania nazywamy spotkaniami losowymi. W przeciwieństwie do innych spotkań, te nie są planowane przez MG przed rozgrywką, tylko improwizowane w danym momencie.

•TESTY SPOTKAŃ•

Zależnie od terytorium i okoliczności, MG może wykonać procentowy test w celu sprawdzenia czy doszło do spotkania. Na przykład:

Teren	Sprawdzamy co	Szansa spotkania
Las	4 godziny	10 %
Bagna	4 godziny	5 %
Góry	4 godziny	5 %
Wrzozowisko	4 godziny	5 %
Wzgórz	4 godziny	10 %
Ruiny	1 godzinę	10 %
Podziemia	4 godziny	10 %
Głębokie podziemia	1 godzinę	10 %

W podziemiach testy spotkań powinny być wykonywane tylko wtedy, gdy obszar jest opuszczony lub niezamieszany. W innym przypadku, części (jeśli nie wyłącznie) będą się odbywać spotkania z członkami rasy, zajmującej podziemie kompleks.

MG, jeśli chce, może zmienić częstotliwość testów i szanse spotkań – podane powyżej cyfry stanowią jedynie średnią dla danego terenu i możesz je zmienić, aby odzwierciedlić niezwykle gęsto zamieszany lub spokojny teren.

Jeżeli bohaterowie są w długiej podróży – być może trwającej kilka dni – możesz rzucać kością raz na dzień, a nie co kilka godzin. Ustal po prostu szanse spotkania biorąc pod uwagę dzień, a nie krótszy okres czasu. Szansa 100% lub więcej równa się jednemu spotkaniu. Więcej niż jedno spotkanie dziennie zbyt spowolni grę.

•JAKIE ISTOTY SIĘ SPOTYKA?•

Gdy okaże się, że grupa kogoś spotkała, należy dokładnie określić kto lub co zostało spotkane. Publikowane scenariusze w większości wypadków zawierają tabele losowych spotkań, dostosowanych do odpowiedniego terenu. Jeśli sam pisałeś scenariusz, powinieneś dobrze wiedzieć, jakie istoty można spotkać na danym terenie.

Oprócz ogólnego terenu, należy wziąć też pod uwagę dokładne miejsce, w którym doszło do spotkania. Na przykład, jeśli grupa podróżuje wzdłuż handlowego szlaku, prawdopodobnie najczęściej będzie spotykała kupców, strażników dróg lub innych wędrowców. W ruinach najpewniej będą się gnieździć nietoperze, szczury, a czasami być może także potwory itd.

Nie wszystkie spotkania losowe wymagają od bohaterów walki – w rzeczywistości konfrontacje zbrojne będą dość rzadkie. Wystarczająco często grupa będzie miała dość roboty z ukończeniem scenariusza, a seria losowych spotkań z potężnymi potworami może ich poważnie osłabić. Spotkania losowe są po prostu urozmaicheniem i nie powinny kolidować z właściwym celem przygody.

• JAK WIELU ICH JEST? •

I znowu zależy to głównie od MG. W scenariuszu, w którym zamieszczono tabele spotkań losowych, zwykle jest podawana liczba napotkanych istot. Jeżeli sam piszesz scenariusz, powinieneś mieć choćby ogólne pojęcie jaka będzie liczebność napotkanych istot. Ogólnie – humanoidy i słabsi ożywieńcy są zwykle spotykani w grupach, liczących K4, K6 lub 2K6 osobników, a zwierzęta i potwory są samotnikami, chyba że odpowiednia notatka w **Bestiariuszu** wskazuje inaczej. Jeżeli masz wątpliwości, powinieneś użyć rzutu K4 lub K6, pamiętając jednocześnie o tym, że im potężniejsza istota, tym częściej powinna być spotykana pojedynczo.

Opcjonalnie, jeżeli na kostce K4 wyrzucono 4, a na K6 – 6 może pojawić się więcej istot niż zwykle. Rzuć znowu i do poprzedniego rezultatu dodaj wynik.

• CO ONI ROBIĄ? •

Mistrz Gry zawsze będzie zmuszony do improwizowania na temat tego, co napotkane istoty robią w chwili spotkania. Jeśli jest to możliwe, postaraj się racjonalnie uzasadnić obecność tych istot w tym scenariuszu. Na przykład, jeśli spotykasz grupę halflingów, nadchodzących z przeciwnego kierunku, prawdopodobnie przechodzili oni przez najbliższe miasto czy miasteczko, albo tam idą. A być może włączyć się po okolicy z jakichś sobie tylko wiadomych powodów. Tak czy owak powinni jednak coś wiedzieć o mieście.

W większości wypadków napotkane istoty będą robić jedną z czterech rzeczy:

Podróż: Spotkana istota po prostu podróżuje z jakiegoś powodu. Istoty obdarzone inteligencją mogą wracać do domu, przenosić wiadomości lub zwiedzać okolice. W większości przypadków pojawiają się przed drużyną, jadąc bądź idąc drogą z przeciwnego kierunku. Dzikie zwierzęta i potwory po prostu omiatają drużynę, zwykle nie są głodne i nie będą atakować, jeśli same nie zostaną zaatakowane.

Wyprawa wojenna / głód: Następuje spotkanie z wyprawą wojenną potencjalnie wrogich istot. Są wykwapowane i gotowe do walki. Mogą to być na przykład bandyci, część sił najeźdźców albo nawet inwazja na dużą skalę. Być może są to rządowe siły, szukające

bandytów. Zwierzęta i inne nieinteligentne istoty będą głodne i zaatakują, jeżeli mają szansę powodzenia.

Zasadzka: To spotkanie jest dokładnie takie samo, jak opisane w *Wyprawie wojennej*, z wyjątkiem tego, że wrogom udało się złapać grupę w pułapkę i zaskoczyć.

Handel: Spotkane istoty są zaangażowane w rodzaj handlowej eskapady. Prawdopodobnie, jeżeli będzie to możliwe, będą unikać walki, chociaż jeżeli zostaną zaatakowani będą się bronić. Napotkane istoty, zajmujące się handlem będą zawsze mieć przy sobie pieniądze lub towary. Jeżeli uda się z nimi dogadać, być może będą skłonne do handlu.

• JAK ONI REAGUJĄ? •

Reakcja napotkanych istot zależy głównie od okoliczności spotkania. Będzie też zależało od tego, co robią bohaterowie. Czy wyglądają na wrogich, podejrzliwych, nieufnych? Zostawiamy MG decyzję jak zareagują napotkane istoty, pamiętać jednak trzeba o ogólnych założeniach scenariusza, usposobieniu graczy i możliwym niekorzystnym wpływie na rozwój gry, jaki może mieć spotkanie potężnych, wielkich stworów. Trzeba dać graczom szansę uniknięcia potencjalnie niebezpiecznego spotkania.

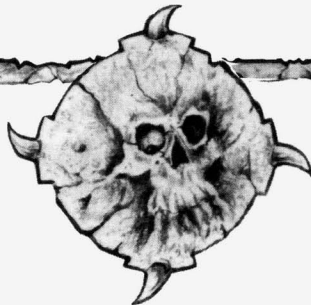
Ogólnie, powinieneś dostosować reakcję napotkanych istot (postępując się ich opisem w **Bestiariuszu** lub w profesji) do zachowania drużyny. Zamiast rzucania kośćmi w celu określenia zachowania istot, powinieneś odegrać spotkanie i pozwolić, żeby sytuacja sama się rozwinęła. Zachęcaj graczy, by postępowali podobnie. Oczywiście pewne stwory będą atakować natychmiast, ale wiele będzie się wahać, szczególnie jeśli drużyna jest duża i dobrze wyposażona. Pamiętaj o wzięciu pod uwagę różnic, wynikających z rasy oraz charakteru i o wykonaniu, jeśli jest to potrzebne, testów *niechęci* i *nienawiści*. Pamiętaj też o ogólnych założeniach twego scenariusza – losowo wybrane istoty są jakoś związane z wyznaczonym rozwojem wypadków, chociaż może nie w najbardziej bezpośredni sposób. Być może jakiś przeciwnik wynajął bandytów, by zaatakowali bohaterów? Najczęściej jednak spotkania losowe będą jedynie urozmaicheniem. Kiedy grupa składa się z poszukiwaczy przygód o różnych rasach i charakterach, można spodziewać się jak najgorszych rezultatów tego rodzaju spotkań.



WALKA

ROZDZIAŁ

3.



SCENERIA WALKI

Plan wykonany na papierze
Makieta

POZYCJA I WYKRYWANIE

Improwizowana sceneria
Tabela odległości widzenia w ciemności

WIECEJ NA TEMAT RUND

Kolejność działań w rundzie

DZIAŁANIA

Ruch
Szarża
Walka
Magia
Wyjęcie broni lub innego przedmiotu
Odrzucanie przedmiotów

INICJATYWA

I ZASKOCZENIE

Zasadzka
Wyzwanie drzwi

WALKA WRĘCZ

Początek walki wręcz
Szarżowanie

Bohater jako cel szarży

Walka
Figurki w walce
Procedura walki
Modyfikatory trafienia
Cele nieruchome i statyczne
Parowanie
Walka bez broni
Głosy
Pancerz
Chwyty

ZWYCIĘSTWO

PRZEGRANA, UCIECZKA

Zwycięstwo i przegrana
Ucieczka

BRON

Modyfikatory broni

PANCERZ

Obszary ciała i pancerz
Pancerz skórzaný

DODATKOWE OBRAŻENIA

Trafienia krytyczne
Tabela trafień krytycznych
Efekty trafień krytycznych
Ramię

Głowa

Korpus

Noga

System trafień krytycznych

— nagła śmierć

Ogłuszenie

SPECJALNE RODZAJE

WALKI

Przeciwnicy konni
Trafianie celu
na wierzchołcu
Zabity wierzchołec
Przeciwnicy niehumanoidalni
Szczególnie wysocy przeciwnicy
Specjalne ataki dużych istot

WALKA STRZELECKA

Procedura walki
Wyciągnięcie/ładowanie
Celowanie
Strzał/rzut
Miejsce trafienia
Obrażenia

Obrażenia dodatkowe

Trafienia krytyczne

Modyfikatory trafień

Broń zwykła i specjalna

Artyleria

Tabela broni strzeleckiej

Zasady specjalne

Czas działań

Strzały na maksymalną

odległość

Strzał wymierzony

Noszenie załadowanej

broni

Niewypały

Broń palna

Bomby

Istoty latające

Istoty latające jako cele

Istoty latające miotające

pociski

Walka strzelecka w powietrzu

Latające wierzchołce

RANY

I REKONWALESCENCJA

Pomoc medyczna

♦WALKA♦



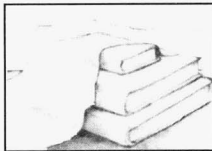
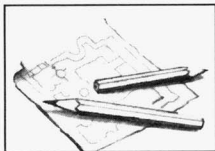
Walka jest ważną częścią każdej gry fabularnej – wcześniej czy później twój bohater znajdzie się w sytuacji, w której będzie musiał walczyć o swoje życie – i wtedy jego umiejętności bojowe zdecydowałyby o tym czy przetrwa, czy też padnie i odejdzie w niepamięć. W *Warhammerze* zasady walki zaprojektowane są tak, byś mógł szybko określić rezultat ciosów, a jednocześnie stwierdzić, gdzie przeciwnika trafiłeś i jak poważne zadaleś mu rany. Przykłady umożliwiają ci nauczenie się przeprowadzania walki – niezłym pomysłem jest wcześniejsze, jeszcze przed pierwszą przygodą, rozegranie kilku prostych spotkań.

•SCENERIA WALKI•

Gdy poszukiwacze przygód natkną się na wrogów, MG musi na poczekaniu ustalić jak wygląda scena walki. Może ją ustawić na powierzchni stołu, ponieważ zwykle wystarcza do tego niezbyt duży obszar. Jeżeli walka ma miejsce w pokoju lub wewnątrz budynku, można zaznaczyć położenie ścian, drzwi, okien, umeblowania i temu podobnych rzeczy. Można tu użyć kilku metod, a już sam MG musi wybrać tę, która mu najbardziej odpowiada.

Plan, wykonany na papierze: Teren bitwy jest reprezentowany przez kawałek papieru z narysowanymi na nim wszystkimi stałymi elementami.

Makieta: Używany jest dokładny model terenu walki, zawierający ściany, drzwi i przedmioty wykonane z tekturki, bądź innych materiałów. Do tego typu rozgrywki polecamy szczególnie plany podług produkowane przez Games Workshop (tego typu dodatki będą w przyszłości produkowane również przez wydawcę niniejszej książki).



Improwizowana sceneria: Sceneria może być zaimprovizowana z tekturki, książek i innych, znajdujących się pod ręką przedmiotów.

•POZYCJA I WYKRYWANIE•

Gdy sceneria bitwy zostanie już określona, MG powinien ustawić walczących, posługując się w tym celu modelami – figurkami, które przedstawiają bohaterów i różne inne istoty. Posiadanie figurek, reprezentujących walczące strony oczywiście nie jest konieczne – równie dobre są skrawki papieru, czy improwizowane żetony. Jednak modele wyglądają znacznie lepiej, szczególnie jeżeli są odpowiednio dobrane i umiejętnie pomalowane.

Rozmieszczenie figurek zawsze powinno być pozostawione MG – nawet bohaterowie, którzy są prowadzeni przez graczy powinni zostać ustawieni zgodnie z jego wskazówkami. Graczy często będzie nęcił pokusa, by swoje figurki ustawiać niezgodnie z tym, co wcześniej czynili lub mówili – nie należy im na to pozwolić! MG powinien również umiejscowić przeciwników, z którymi bohaterowie za chwilę będą walczyć. Jeżeli nie wie dokładnie, gdzie oni mają się znajdować, powinien rzucić taką kostką, jaka wyda mu się najbardziej odpowiednia dla określenia dzielącej obie strony odległości. Najbardziej optymalna jest w tym przypadku odległość, wyznaczona przez rzut 4K6. MG powinien jednak pamiętać, że w ciemnościach lub pod ziemią maksymalna odległość między przeciwnikami powinna być ograniczona zasięgiem widzenia. Szczegóły na ten temat znajdziecie w znajdującą się niżej tabeli.

Pozycja potworów wędrownych musi być ustalana losowo. Ty, jako MG, powinien określić ile jest kierunków, z których mogą one nadejść i rzucić odpowiednią kostką. Na przykład, w korytarzu przeciwnicy mogą zbliżyć się do bohaterów tylko z przodu, albo z tyłu – rzuc 5K6. Wynik 1, 2 lub 3 oznacza, że potwór nadciąga z przodu; 4, 5 lub 6, że z tyłu. Na otwartej przestrzeni określ jakiś kierunek jako godzinę 12 na zegarowej tarczy i rzuc K12. Potwór nadejdzie z kierunku, który odpowiada pozycji wylosowanej rzutem godziny. Ważne jest także wzięcie pod uwagę tego, kto i co może zobaczyć. Jeżeli jedna ze stron może *zaskoczyć* drugą, osiągnięte przewagę dzięki *zaskoczeniu*, jeśli zaś nikt nie ma zielonego pojęcia o bliższej obecności przeciwników, może nawet nie dojść do spotkania! Wiele zależy tu od okoliczności – na przykład, czy linia widzenia jest blokowana przez ściany, drzewa lub budynki – i za każdym razem MG musi podjąć odpowiednią decyzję. W ciemnościach, zarówno w nocy, jak i w podziemnych kompleksach dużą rolę odgrywa umiejętność *widzenia w ciemnościach*. W takich wypadkach przydatna powinna okazać się poniższa tabelka:

TABELA ODLEGŁOŚCI WIDZENIA W CIEMNOŚCIACH (w metrach)

Bazyliszek	20	Orzeł	20
Chłapacz, gigantyczny	20	Ożywienie	jak w świetle dnia
Dzabersmok	20	Pająk, gigantyczny	10
Elf, leśny	30	Pies - zabójca	10
Elf, morski	30	Reptilion	30
Elf, wysoki	20	Skaven	30
Fimir	15	Skorpion, gigantyczny	10
Gnom	30	Smok	20
Goblin	10	Snotling	10
Gronostaj	10	Sowa	50
Halfling	20	Sowa, gigantyczna	50
Hydra	20	Szczur	10
Kot, dziki	20	Szczur, gigantyczny	20
Krasnolud	30	Szczur, skalny	15
Lis	10	Troglodyta	30
Nietoperz	15	Wąż	20
Nietoperz, gigantyczny	20	Wilk	15
Ork	10	Wilk, stadny	15
Ork, czarny	10	Zywiolak	jak w świetle dnia

•WIĘCEJ NA TEMAT RUND•

Runda jest to podstawowa jednostka czasu, stosowana w walce oraz w sytuacjach, w których wymagane jest śledzenie wielu działań się jednocześnie. W czasie rundy bohater może wykonać mniej więcej to, co rzeczywista osoba jest w stanie zrobić w ciągu 10 sekund. Oczywiście wpływ na jego działania mają takie czynniki, jak zmieszanie, panika czy niezdeterminowanie, więc nie należy oczekiwać, iż w ciągu rundy dokona on rzeczy wielkich.

Chociaż w rzeczywistości, w ciągu tych samych krótkich dziesięciu sekund przeciwnicy oczywiście poruszają się równocześnie, jednocześnie wymieniają ciosy i robią różne inne ciekawe rzeczy, jednak dla uproszczenia każdym walczącym zajmujemy się osobno.

Kolejność działań w rundzie: Podczas każdej rundy, uczestnicy walki działają indywidualnie i niezależnie od siebie. Ten z nich, który posiada najwyższą Inicjatywę, wykonuje ruch jako pierwszy, następnie działa istota o Inicjatywie drugiej pod względem wielkości, później kolejna itd. Potwory, bohaterowie niezależni, najmici i wszyscy bohaterowie, niezależnie od tego czy są prowadzeni przez graczy, czy przez MG, działają w kolejności, która jest ściśle określona.

Przykład:

Trzech poszukiwaczy przygód: *baffling* (Inicjatywa 40), *elf* (Inicjatywa 60) i *krasnalud* (Inicjatywa 20) walczą z trzema orkami (Inicjatywa 30). Kolejność działań w rundzie będzie następująca: *elf*, *baffling*, orki, a na końcu *krasnalud*.

Bohaterowie mają prawo zdecydować, iż działają później, niż wskazuje ich Inicjatywa, jednak nigdy nie mogą działać wcześniej. Być może, na przykład, chcą zobaczyć co zrobi ktoś inny, zanim sami podejmą jakąś akcję. Inicjatywa wskazuje *najwcześniejszy* moment, w którym bohater może działać, jednak w żaden sposób go do tego nie zmusza.

W przypadku, gdy przeciwnicy mają równą Inicjatywę, ich działanie jest jednocześnie. Jak z tego wynika, jeśli dwie takie osoby walczą ze sobą i jedna zabije drugą, "martwy" wciąż może przeprowadzić swój atak.

•DZIAŁANIA•

Następna rzeczą po ustaleniu, kto działa pierwszy, jest określenie konkretnych, indywidualnych akcji. Niżej znajdziecie listę podstawowych możliwości, jednak jest wiele innych rzeczy, które bohaterowie mogą (i będą) w czasie rundy robić i za każdym razem MG, pamiętając o okolicznościach, powinien indywidualnie osądzić, czy zadeklarowana czynność może być wykonana w czasie 10 lub mniej sekund. Gracze powinni mieć możliwość wolnego wyboru akcji swych bohaterów, jednak te akcje muszą być możliwe do realizacji: nie ma latania w ruch o średnicy pół metra, nie ma brania się za bary ze smokiem, nie ma też nagłego odwoływania się do umiejętności, wyposażenia czy innych rzeczy, których gracze już nie posiadają.

Ruch: Zasady poruszania się podane są w paragrafie **Ruch**. Jeśli w wyniku wykonania ruchu bohaterowie znajdują się w bezpośredniej kontakcie z wrogiem, są wtedy *związani walką* i jedyne dostępne dla nich opcje to *ucieczka*, bądź *walka*.

Szarża: Bohater, który na razie nie jest *związany walką* może zainicjować walkę poprzez szarżę. W tym celu musi znajdować w odległości od wroga, która nie przekracza jego Szybkości (w metrach; patrz **Ruch**). Tak więc bohater z cechą Szybkości równą 3 może szarżować z maksymalnej odległości trzech metrów. Po wykonaniu szarży (podejściu do przeciwnika), może zadać cios w normalny sposób. Istoty szarżujące otrzymują przy pierwszym, zadawanym przez nich w walce ciosie modyfikator +10% do swej Walki Wręcz.

Atak strzelecki: Bohater, który nie jest związany walką wręcz może używać broni strzeleckiej, takiej jak huk czy kusza, bądź rzucić włóczniami, toporami lub inną bronią miotaną. Normalnie można wykonać tylko jeden atak strzelecki w ciągu jednej rundy (są jednak wyjątki – patrz **Tabela broni strzeleckiej**).

Walka: W trakcie walki wręcz bohaterowie mogą uderzyć przeciwnika tyle razy, ile mają Ataków.

Magia: Wykonanie większości operacji magicznych zabiera całą rundę (patrz rozdział **Magia**).

Wyjęcie broni lub innego przedmiotu: Bohaterowie mogą wyciągnąć z pochwy broni albo otworzyć torbę i wyjąć z niej jakiś przedmiot, np. butelkę wody czy garść monet. Odłożenie tych przedmiotów jest traktowane tak samo, jak ich wyjęcie. MG może pozwolić na natychmiastowe wyjmowanie – uważa się wtedy, iż tego typu czynność w ogóle nie zajmuje czasu. Przyspiesza to grę, jednak bardziej interesujące jest traktowanie wyjmowania lub odkładania czegoś jak normalnego działania. Na przykład – wielki, odrzucający stwór zbliża się do drużyny, a jeden z bohaterów przypomina sobie, iż ma w plecaku przedmiot, za pomocą którego mogliby się załatwić z bydlakiem rozprawić. Niestety cudowna broń leży na samym dnie i ich odnalezienie zajmuje trochę czasu. Bohater pospiesznie przeszukuje plecak, a tymczasem potwór jest coraz bliżej i bliżej...

Od tego, jakiego stylu gry oczekujesz zależy twoja, MG, decyzja – pozwolić czy nie pozwolić na natychmiastowe wyjmowanie przedmiotów. Przyjęcie tej opcji oznacza grę szybką, ekscytyującą, ale trochę abstrakcyjną. Jeżeli wolisz rozgrywać bardziej realną, ale niesztety wolniejszą, możesz zarządzić, że każdy przedmiot może zostać wyjęty po wykonaniu udanego testu Inicjatywy, bądź, że jego odnalezienie zajmuje K6 rund.

Odrzucenie przedmiotów: Pamiętaj, że – po pierwsze – każdy bohater ma ograniczoną liczbę kończyn i – po drugie – nie może trzymać w tej samej ręce np. pochodni i broni. Takie czynności jak odłożenie pochodni, włożenie miecza do pochwy, czy nawet zmiana ręki, w której się trzyma jakiś przedmiot są uważane za równoważne *ucieczce*. Gracze, chcąc obejść ten problem, często będą po prostu deklarowali, iż ich bohaterowie coś upuszczają, odrzucają. Jest to możliwe do przyjęcia, ale upuszczony przedmiot może ulec uszkodzeniu. Odrzucając przedmiot, bohater nie traci czasu i może natychmiast wykonać dowolne inne działanie.

Upuszczone świece i pochodnie zgasną na 75%, lampy i latarnie – na 50%. Jest 25% szansa, iż z lampy lub latarni, które nie zgasyły, chludnie płonący olej, tworząc kałużę o średnicy K3 metrów, palącą się przez K4 rund. Każdy w jej zasięgu odnosi 2K4 obrażenia na rundę (patrz **Ogień**). Stopień zniszczenia innych przedmiotów ustala Mistrz Gry, zależnie od okoliczności.

•INICJATYWA I ZASKOCZENIE•

W czasie *spotkania* często się zdarza, że przeciwnicy stają przed sobą nagle, bez wcześniejszego ostrzeżenia o swej obecności. Na przykład, z krzaków mogą nagle wyskoczyć rabusie. Czasami poszukiwacze przygód będą mogli sami zaatakować w ten sposób swych wrogów. Nazywa się to *zaskoczeniem*.

Jeżeli ktokolwiek natknę się na przeciwnika, o którego obecności wcześniej nie wiedział, zostaje *zaskoczony*. Bohaterowie będą zdawać sobie sprawę z obecności przeciwnika, jeżeli go usłyszą, zobaczą (jego lub jakiś przejaw jego obecności, np. światła) lub jeśli wykryją go metodami magicznymi. Jeśli jednak gracze jedynie myślą, iż „tam ktoś może być...”, należy uważać, że nie o obecności przeciwnika nie wiedzą.

Zaskoczeni bohaterowie, czy inne istoty, nie mogą robić absolutnie nic przez jedną rundę – dla ich wrogów ta runda jest „wolna”. Często żadna ze stron nie spodziewa się obecności drugiej i obie zostają zaskoczone. Wtedy po prostu stoją i gapią się na siebie przez jedną rundę, a następnie mogą działać normalnie.

•ZASADZKA•

W przypadku ataku z zasadki, bohaterowie (albo ich przeciwnicy) są ukryci i automatycznie *zaskakują* wroga. Działania przebiegają w następujący sposób:

1. Strona ukryta ujawnia się, kończąc w ten sposób rundę.
2. Następną rundą dla tejże, działającej z zasadki strony jest wolna.
3. Dalsze rundy przebiegają w normalny sposób.

•WYWAŻANIE DRZWI•

Gdy bohaterowie wedrą się do pomieszczenia, mogą zaskoczyć wszystkich, którzy się znajdują wewnątrz. Zależy to od kilku czynników – a więc od tego, czy mieszkańcy tego pomieszczenia zostali

wcześniej ostrzeżenia przez straż lub alarm, od tego jak cicho drużyna podchodziła do drzwi itp. Oczywiście, jeżeli grupa ostatnie piętnaście minut spędziła na próbach rozbicia drzwi młotem, dziwne byłoby, gdyby po dokonaniu tego kogoś wewnątrz zaskoczyła! W takich przypadkach MG powinien sam zdecydować, ale zwykle jest to po prostu kwestia rozsądku.

•POCZĄTEK WALKI WRECZ•

Bohaterowie, którym normalny zasięg ruchu pozwala dotrzeć do wroga, mogą zapoczątkować walkę poprzez przemieszczenie się tak, by doszło do bezpośredniego kontaktu. Jest to normalny sposób rozpoczęcia walki wręcz.

Szarżowania Bohaterowie *szarżują*, jeśli wkracają do walki z odległości nie większej niż ich, liczona w metrach. Szybkość. W tej samej rundzie mogą się zarówno poruszyć, jak i uderzyć – z modyfikatorem +10% do WW, gdyż *szarżowanie* zapewnia pewną przewagę psychologiczną, a ponadto przewagę fizyczną, wynikającą z siły natarcia.

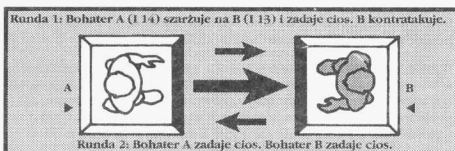
Bohater jako cel szarży: Bohaterowie o niskiej Inicjatywie często będą celem szarży, zanim w ogóle zdążą zareagować. Ponieważ to ich przeciwnik zapoczątkował walkę, nie mogą poruszyć się w czasie swej indywidualnej kolejki, chyba że chcą *ucieć z walki*. Czasami obaj przeciwnicy mają równą Inicjatywę – w takim przypadku szarżują w tym samym czasie. Kiedy wydarzy się coś takiego, obaj bohaterowie uznawani są za szarżujących i obaj otrzymują odpowiedni modyfikator (patrz **Modyfikatory trafienia**).

Walka: Bohaterowie zwykle będą walczyć z przeciwnikami, aż jedna ze stron zostanie fizycznie wyeliminowana (wybita) lub zmuszona do ucieczki (patrz niżej). Jeżeli gracz wcześniej, na początku rundy, to zapowiedział, bohater może uciec z walki w czasie swej kolejki. Przyjmuje się wtedy, że odwraca się od wroga bez zadania ciosu.

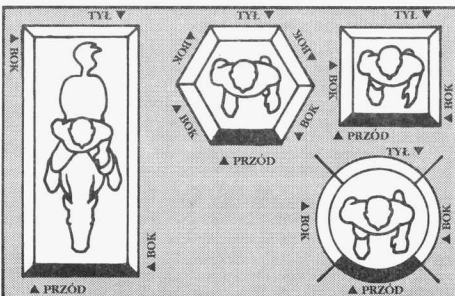
Tej opcji powinno się jednak używać jedynie w ostateczności, ponieważ uciekający zostanie niemal na pewno trafiony w chwili, w której się odwróci.

Runda 1 – Bohater A (Inicjatywa 14) szarżuje na bohatera B (I 13) i zadaje cios. Następnie uderza bohatera B.

Runda 2 – Bohater A zadaje cios; bohater B zadaje cios.

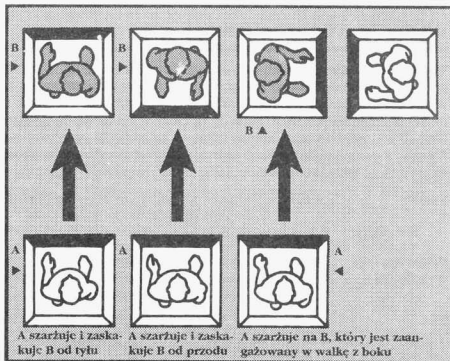
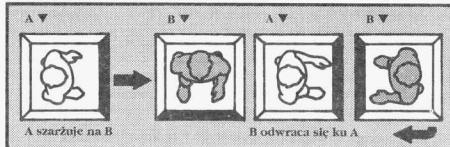
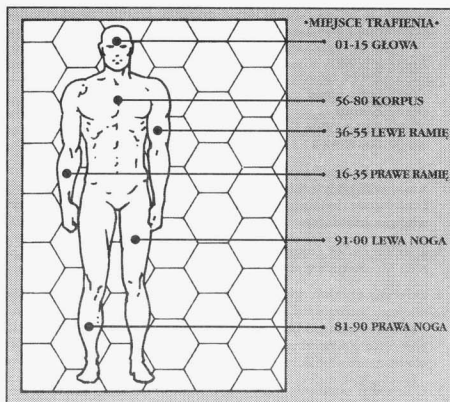


•FIGURKI W WALCE•



Bohaterowie mogą być reprezentowani przez modele, które mogą być poruszane, gdy bohaterowie wkracają do walki.

Bohaterowie mogą wymieniać ciosy i/lub je parować jedynie w obszarze, określonym jako *przód* modelu. Będzie się on różnił w zależności od kształtu podstawki i kierunku, w którym zwrócona jest figurka (patrz diagram). Gdy bohater *szarżuje*, gracz porusza swój model tak, żeby przód jego podstawki dotykał najbliższej krawędzi podstawki przeciwnika. Następnie figurka przeciwnika może zostać tak obrócona, by stawiała czoła atakującemu. Jeżeli cel jest *zaskoczony* lub już zaangażowany w walkę, nie może się odwrócić, by stawić czoła szarży. Szarżujący bohaterowie muszą poruszać się prosto do celu. Nie mogą w tej samej rundzie zająć przeciwnika od tyłu, a następnie szarżować – mogą jednak w jednej rundzie zająć odpowiednią pozycję, a w następnej szarżować. Jeżeli określenie miejsca szarży, tego czy trafia ona w przód, bok, czy w tył sprawia trudności, Mistrz Gry powinien posłużyć się zdrowym rozsądkiem.



•PROCEDURA WALKI•

W czasie swej kolejki bohaterowie mogą uderzyć przeciwnika tyle razy, ile mają Ataków. Cios może być zadany bronią trzymaną w dowolnej ręce, jednak trzymanie dodatkowej broni nie powoduje wzrostu ilości Ataków. Pierwszy uderza bohater z najwyższą Inicjatywą. Istoty o równej Inicjatywie wymieniają ciosy jednocześnie, z tym, iż bohater wygrywający może zawsze uderzyć pierwszy, jeśli Inicjatywa obu istot jest równa (patrz **Zwycięstwo i przegrana**).

Chcąc stwierdzić, czy cios trafił i zadał jakieś obrażenia, postępuj tak, jak napisano poniżej:

1. Rzuć K100, aby sprawdzić, czy cios trafił. Jeżeli wynik jest mniejszy lub równy WW bohatera, cios trafił. W innym wypadku cios nie trafił i nic się nie dzieje.

2. Określ, gdzie trafił cios – w liczbie wyrzuconej podczas ataku odwrócić cyfry (na przykład gracz wyrzucił 27, odwrócić da 72) i porównaj z poniższą tabelką.

01-15	Głowa
16-35	Prawe ramię
36-55	Lewe ramię
56-80	Korpus
81-90	Prawa noga
91-00	Lewa noga

Zauważ, że tabelka odnosi się do pieszej istoty humanoidalnej. Kiedy walczymy z jeźdźcem lub istotą niehumanoidalną, należy odwołać się do paragrafu **Przeciwnicy konni** lub **Przeciwnicy niehumanoidalni**.

3. Trafienie zadaje celowi obrażenia. Chcąc określić jak poważne, rzuć K6, dodaj Siłę atakującego i odejmij Wytrzymałość ofiary.
4. Od sumy obrażeń odejmij wartość pancerza, chroniącego trafione miejsce. Na przykład, bohater noszący hełm, będący pancernem o wartości jednego punktu został trafiony w głowę i zadano mu obrażenia równe trzem punktom. Tak więc w trakcie otrzymania on obrażenia o wartości 3-1=2 punkty.
5. Otrzymane obrażenia (rany) są odejmowane od Żywności trafionego. Na Karcie Bohatera jest specjalne miejsce, przeznaczone do zapisu bieżącej Żywności. Ponieważ Żywność można odzyskiwać, raczej mało praktycznie jest poprawianie tabelki Żywności w samej charakterystyce. Zauważ, że każde trafienie krytyczne.
6. Skutki każdego trafienia krytycznego są sprawdzane w **Tabeli trafień krytycznych** w połączeniu z zestawieniami efektów, odpowiednich dla trafionego obszaru ciała.
7. Jeśli atakujący dysponuje więcej niż 1 atakiem, powtarza powyższe punkty dla każdego ciosu w czasie rundy.

•MODYFIKATORY TRAFIENIA•

W pewnych okolicznościach trafienie przeciwnika może być łatwiejsze lub trudniejsze, z różnych przyczyn. Poniższe zestawienie wylicza najbardziej powszechne przypadki, ale w trakcie rozgrywki może zaistnieć wiele innych sytuacji, w których będziesz, jako Mistrz Gry, chciał zmodyfikować szanse bohatera na trafienie przeciwnika. Kierując się poniższymi wskazówkami, powinieś całkiem swobodnie stosować takie modyfikatory, jakie ci odpowiadają:

Szarża	+10%	Bohater, rozpoczynający walkę przez szarżę otrzymuje modyfikator +10% (tylko w tej rundzie).
Przewaga wysokości	+10%	Ten modyfikator mogą uzyskać bohaterowie, którzy znajdują wyżej niż przeciwnicy – na przykład stoją na stole, na szczycie schodów lub na stromym wzniesieniu gruntu. Nie jest on natomiast przyznawany dlatego, że ktoś jest wyższy niż przeciwnik.

Przewaga w walce	+10%	Bohater, który wygrał poprzednią rundę walki z tym samym przeciwnikiem, otrzymuje modyfikator +10% (patrz Zwycięstwo i przegrana).
Przeszkoda	-10%	Trudniej jest trafić przeciwnika, znajdującego się za ogrodzeniem, murkiem lub podobną przeszkodą. W niektórych przypadkach staje się to wręcz niemożliwe. Jeśli jednak jest możliwe – stosujemy ujemny modyfikator -10%.
Używanie broni w nieodpowiedniej ręce	-10%	Przyjmując się, że postacie są praworęczne, chyba że gracz postanowi inaczej i zrobi odpowiednią notatkę podczas tworzenia bohatera. Ten ujemny modyfikator stosowany jest przy ciosach zadawanych lewą ręką. Nie stosuje się go, jeśli bohater posiada umiejętność <i>oburęczność</i> .
Walka bez broni	-20%	Ten modyfikator stosuje się wobec istot, które normalnie w walce używają broni, a teraz walczą nieuzbrojone (próbując kopnąć, uderzyć pięścią itp.) Nie odnosi się to do istot, które normalnie atakują bez broni, na przykład gazu, atakują gazuami itp. lub do postaci z umiejętnościami walki bez broni, takimi jak <i>bijatyka</i> i <i>zapasy</i> .

•CELE NIERUCHOME I STATYCZNE•

Nieruchomy cel jest znacznie łatwiej trafić niż taki, który wykonuje uniki, skroty i oddaje ciosy. Cele *nieruchome* i *statyczne*, takie jak drzwi, skrzynie ze skarbami, śpiący lub nieprzytomni przeciwnicy, są trafiane automatycznie, a spowodowane obrażenia są *podużywane*. Podczas ataku na *stacynną* lub *nieruchomą* istotę, bohater może wybrać obszar ciała, w który chce uderzyć i trafia weni automatycznie.

•PAROWANIE•

Każdy, kto posiada odpowiednią broń może próbować parować cios, który normalnie zadabył obrażenia. Należy rzucić K100 – jeśli wynik jest *niższy* od Walki Wręcz parującej postaci, od zadanych przez cios obrażeń odejmuje się K6 punktów.

Bohaterowie, próbujący parować tracą swój następny atak *niezależnie od rezultatu tej próby*. Bohater może próbować w ciągu rundy odparować tyle ciosów, ile ma Ataków i każda próba parowania pochłania jeden z tych Ataków. Każdy cios można parować tylko raz – postać, mająca dwa Ataki nie może dwukrotnie podejmować próby parowania tego samego ciosu.

Odpowiednią bronią do parowania są:

Jedno- i dwuręczne miecze, buławy i topory, tarcze, włócznie, laski, korbacze (z rękojeścią) oraz wszystkie *broń parujące* – puklerze, łamacze mieczy, lewaki itp.

Bohaterom wolno podejmować próby parowania tarczą, nawet pomimo tego, że normalnie uważa się ją za część pancerza. W żaden sposób nie oddziałuje to na jej wartość punktową. Ponieważ tarcze są dosyć duże i ciężkie, bohater używający jej do parowania traci wszystkie swoje następne ataki, jednak dzięki jej wielkości i zdolności do absorbowania ciosów, parowanie jest bardziej skuteczne. Bohaterowie, parujący cios przy użyciu tarczy dodają do swej Walki Wręcz +20%.

Istoty, kontrolowane przez Mistrza Gry zwykle nie parują ciosów, chyba że posiadają Inteligencję powyżej 30, a MG sobie tego zażyczy.

Przykład

Clem Shirestone eskortuje kupiecką karawanę przez tereny, na których grasują bandyci. Pewnej nocy, podczas patrolowania w ciemnościach obrzeży obozu, zostaje zaatakowany przez nerwowego

strażnika, który wziął go za bandytę. MG rzuca kostkami za strażnika i stwierdza, że atak spowodował obrażenia o wartości 5 punktów. Cłem decyduje się na odparowanie ataku za pomocą miecza – mimo usyskio nie chce zabić strażnika – i rzuca K100. Walka Wręca Cłema wynosi 38, a rezultat rzutu 34 – parowanie jest udane. Rzut K6 wskazuje, że zmniejszyło ono obrażenia o 4 punkty, co oznacza, że od Żywotności Cłema zostaje odjęty tylko 1 punkt.

• WALKA BEZ BRONI •

Ciosy: Istoty, które normalnie używają broni, mogą walczyć nieuzbrojone, ale będą mniej skuteczne. Otrzymują ujemny modyfikator -20% do szansy trafienia, a zadane obrażenia są zmniejszane o 2 punkty.

Pancerz: Walka bez broni jest również modyfikowana przez pancerz.

– Jeżeli ciał nosi metalową zbroję, jej wartość punktowa jest podwajana; 1 punkt pancerza liczony jest za 2, 2 za 4 itd.

– Jeżeli ciał nosi pancerz skórzany, do jego wartości dodaje się jeden punkt; 1 punkt liczony jest za 2, 2 za 3, 3 za 4 itd.

Chwyty: Nieuzbrojona postać może wybrać *chwyty* przeciwnika zamiast zadania mu obrażeń. Ujemny modyfikator -20% nadal jest stosowany (chyba, że postać ma umiejętność *zapasy*). Jeżeli atak jest udany, przeciwnik musi wykonać udany test Zręczności, albo zostanie uwięziony w *chwycie*.

Jeżeli przeciwnik zostanie *pochwycony*, obu walczących traktuje się jak cele *nieruchome* i żaden z nich nie może robić nic, oprócz podejmowania prób zerwania bądź utrzymania chwytu. Osoba trzymająca może puścić przeciwnika w każdej chwili, ale jeżeli chce nadal go trzymać, obaj walczący muszą co rundę wykonać test Siły:

– Jeżeli dla obu test wypadł pomyślnie, albo dla obu niepomyślnie, chwyt w tej rundzie jest utrzymany i nie dzieje się nic więcej.

– Jeżeli test osoby trzymającej był udany, a trzymanego nie, trzymano może zaciśnięć uchwyt, powodując takie obrażenia, jak przy normalnym ciosie.

– Jeżeli osoba trzymająca nie wykonała testu, a trzymany wykonał go pomyślnie, chwyt zostaje przełamany i trzymany może uciec.

• ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA •

Po zakończeniu rundy konieczne jest obliczenie kto uzyskał przewagę, czyli kto "zwyciężył" w każdym, indywidualnym starciu. W prostej walce jeden z jednego, za zwycięzcę uważa się tego, który zadał większe obrażenia – o przeciwniku można powiedzieć, że przegrał. Postać, która zwyciężyła dostaje na następnej rundzie (tylko) dodatni modyfikator +10% do swej WW.

Powyższe zasady stosują się też do walki, w której jeden bohater walczy z większą liczbą przeciwników. Bohatera można uznać za zwycięzcę jedynie wtedy, gdy łącznie obrażenia, zadane przez niego są większe od tych, które sam otrzymał. W przypadku równych wyników, uważa się, że żadna ze stron nie jest zwycięzca.

Przyjmujemy, że bohater wygrywa walkę zmuszając wroga (wrogów) do przyjęcia postawy obronnej, do cofnięcia się pod gradem jego ciosów. Aby to odzwierciedlić, figurkę reprezentującą stronę przegraną odsuwa się od zwycięzcy o dwa metry (to znaczy, że figurka odsuwana jest o dwa i pół centymetra). Przeciwnik nie odwraca się i nie ucieka, jedynie wycofuje lub przesuwa do tyłu. Jeżeli wycofanie się jest niemożliwe, figurka pozostaje w tym samym miejscu, jednak walczący nadal jest stroną przegraną.

Bohater, który zwyciężył w walce może *napierać na przeciwnika*, podążając za nim, gdy ten się wycofuje; w takim wypadku figurka (figurki) jest przesuwana na początku następnej rundy (niezależnie od kolejności w rundzie), tak, by oba modele znowu stykały się podstawkami. Zwycięzca nie musi *napierać na przeciwnika*, może odejść lub wykonać jakieś inne działanie – nie stosuje się tu żadnych modyfikatorów karmych. Jeżeli nie zdecydował się *napierać*, bohater przegraną jest chwilowo zaskoczony i do końca rundy nie może wykonać nic, poza odwróceniem się w stronę ewentualnego nowego ataku.

• UCIECZKA •

Walczący mogą uciekać – z własnej woli lub jeśli zostali do tego zmuszeni, na przykład przez *trafienie krytyczne*. Osoby, które zostały zmuszone do ucieczki, uciekają w następnej rundzie (uwzględniając ich Inicjatywę, a więc kolejność ruchów) – jednak uznaje się je za *uciekającą* od chwili, w której pojawiła się tego typu, narzucona przez kostki konieczność. Jeżeli postać (bohater) chce uciec z własnej woli, gracz musi zadeklarować chęć ucieczki na początku rundy i od chwili złożenia tej deklaracji postać jest uważana za *uciekającą*.

Postacie *uciekające* odwracają się tyłem do wroga i poruszają się prosto, jak najdalej od miejsca starcia. Ruch może być *ostrożny*, *normalny*, może być też *biegłem* – uznaje się jednak, iż został on zapoczątkowany w celu ustrzeżenia bohatera przed zranieniem, więc zapewne, w większości przypadków, jest to *bieg*. Wynik w **Tabełach trafień krytycznych** zawierają instrukcje, które w większości są oparte na *ostrożnym* tempie ruchu. Jednak niezależnie od tempa ruchu, w tej rundzie osoba *uciekająca* nie może już nic więcej robić.

Każdy bohater, czy w ogóle ktokolwiek *uciekający* jest znacznie bardziej podatny na wrogie ataki. Walczący z nim przeciwnik może zadać mu jeden dodatkowy cios w plecy, niezależnie od ilości swoich Ataków oraz z pominięciem normalnej, wynikającej z Inicjatywy, kolejności. Te "darmowe" ciosy rozstrzygają się w normalny sposób, z modyfikatorem +10% za *przewagę w walce*. Ponieważ atakowany jest odwrócony plecami do atakującego, nie może parować ciosów, a tarcza nie zapewnia osłony. Reszta pancerza chroni w sposób normalny.

Podczas rundy, w której przeciwnik ucieka, zwycięzca nie może się w sposób znaczący poruszyć – może się jedynie odwrócić w celu stawienia czoła nowemu przeciwnikowi (przyjmując, że nie został akurat *zaskoczony*) lub ewentualnie kontynuować walkę z innym przeciwnikiem. Atak, skierowany przeciwko uciekającej istocie jest dodatkowy i zwycięzca może wykonać swą normalną liczbę ataków przeciwko każdemu innemu przeciwnikowi.

• BROŃ •

W Starym Świecie używa się wielu rodzajów broni, ale wszystkie używane są w podobnym celu i mają bardzo zbliżone efekty działania. Skuteczność większości z nich zależy bardziej od indywidualnych umiejętności władających nimi osoby, niż od ich właściwości.

Niektóre rodzaje broni są jednak szczególnie trudne w użyciu i noszą nazwę **broni specjalnych**. Mogą być używane tylko przez osoby, posiadające umiejętność *specjalna broń*. Osoby nie posiadające właściwego wykształcenia, które próbują używać broni specjalnych mają WW = 10, zaś jeśli istnieje choćby cień szansy, że nieprawna postać może sama sobie zrobić krzywdę, MG powinien zarządzić wobec niej test Rzyzka lub jakieś inne ograniczenie. Modyfikatory broni zestawiono w tabeli, którą znajdziecie nieco niżej.

Do **zwykłych broni** jest zaliczana:

Broń ręczna: Ta szeroka grupa zawiera jednoręczne topory, miecze, maczugi, budydżany i młoty. Jest to broń prostopadła, tak pod względem sposobu użycia, jak i efektów, wobec czego w zasadach nie wprowadzono w tej grupie specjalnych rozróżnień.

Noże/szpilety: Noże i szpilety mają ostrza krótsze niż 0,5 metra (zwykle długości około 15 centymetrów). Są łatwe w użyciu, ale zadają mniejsze obrażenia niż broń "poważniejsza", np. miecze.

Włócznie: Włóczniami składają się z ostrego gruntu zamocowanego na drzewcu. Włóczniami, które są krótsze niż 2 metry można zarówno dźgać, jak i rzucać. Ten typ broni daje podczas walki niewielką przewagę – pod warunkiem, że przeciwnik nie "wśliznie się" na odległość mniejszą, niż długość drzewca. Broń tego typu jest także przydatna w utrzymywaniu na dystans przeciwników konnych lub latających.

Broń improwizowana: Kim byłoby nasi bohaterowie, gdyby nie butelki, nogi od krzesła, rozmaite narzędzia, wypchane zwierzęta itp.? Jeżeli można coś podnieść, to również dobrze można tym w kogoś rzucić! Jednak broń improwizowana jest źle wyważona i powoduje mniejsze obrażenia niż normalna.

Do **broni specjalnych** zaliczamy:

Półtorak/bastard: Jest to duży miecz, można nim wlaść zarówno jedną ręką, jak i oburącz, podobnie jak mieczem dwuręcznym.

Choć jest to broń stosunkowo wolna i nieporęczna w użyciu, zadaje jednak poważne obrażenia.

Broń dwuręczna: Podobnie jak broń jednoręczna, jest to obszerna kategoria, w której zawarto rozmaite odmiany broni dwuręcznej o porównywalnych właściwościach. Miecze, topory, maczugi, cepy, młoty i kilofy – każda z tych broni ma wersję dwuręczną. Zwróć uwagę, że posługiwanie się dwuręcznym korbaczem wymaga zarówno umiejętności *specjalna broń – dwuręczna*, jak i *specjalna broń – korbacz*.

Halabarda: Halabarda jest bronią drzewcową o ciężkim ostrzu, której działanie i wygląd łączy cechy włóczni i dwuręcznego topora. Halabarda jest trudna w użyciu, ale bardzo skuteczna.

Kij: To dobra broń w rękach wyszkolonej osoby, a poza tym ma tę zaletę, że wcale nie wygląda jak broń.

Korbacz: Korbacz składa się z jednego lub kilku kawałków ciężkiego, przytwardzonego do rękojeści łańcucha. Niektóre korbacze na końcu łańcuchów mają kolczaste kulę – nazywane są wtedy gwiazdą zaranną, albo morgensterem. Jest to broń trudna w użyciu, nieporęczna i groźna dla użytkownika, ale także śmiertelnie niebezpieczna dla wroga. Korbacz dwuręczny jest jeszcze bardziej nieporęczny we wladaniu wersją korbacza jednoręcznego.

Rapier: Rapier, albo floret, jest lekkim mieczem, przeznaczonym do szermierki. W dłoni eksperta jest bronią bardzo poręczną i śmiertelnie niebezpieczną.

Puklerz: Puklerz jest to bardzo mała tarcza, używana zarówno do parowania ciosów przeciwnika, jak i do ofensywnych uderzeń i pchnięć. Wiele puklerzy posiada w tym celu szpic lub solidny kołek.

Lewak (leworęczny sztylet): Długi sztylet, przystosowany do trzymania w lewej ręce. Bardzo popularny wśród szermierzy. Może być używany zarówno do parowania, jak i do ataku.

Łamacz mieczy: Odmiana lewaka, wyposażona w głębokie nacięcia na ostrzu, których zadaniem jest zahaczenie i złamanie ostrza przeciwnika. Udane parowanie, wykonane przy pomocy tej broni złamie miecz lub sztylet wroga pod warunkiem, że używająca lewaka osoba wykona udany test Siły. Złamany miecz traktowany jest jak sztylet, a złamany sztylet jak broń improwizowana.

Kopia: Długa i ciężka włócznia, używana tylko z końskiego grzbietu. Jest niezwykle groźną bronią w czasie szarży, ale zbyt duża i przez to nieporęczna w długim starciu.

Sieć: Sieć jest wykonana z grubych sznurów lub lin. Często używa się jej do odparowania ciosów, zdezorientowania czy unieruchomienia wroga. Sieć może być używana w bezpośrednim starciu lub rzucona na odległość do 4 metrów. W walce wręcz może służyć jako tarcza (traktowana jest tak samo), albo do *spętania* przeciwnika. Można nią trafić tylko jednego wroga, a trafiony jest *spętany*, chyba, że obroni się udanym testem Inicjatywy. Istoty *spętane* uważane są za cele *nieruchome* i nie mogą atakować. Mogą jedynie próbować wykonać co rundę test Zręczności, dzięki któremu

mogą się wyplątać, albo test Siły, za pomocą którego mogą wyrwać się z sieci. Ta kategoria broni obejmuje także ciężkie płaszcze, używane w podobny sposób.

Broń uliczna: Takich broni jest bardzo dużo. Można do nich zaliczyć metalowe rekawice, kastety, a także np. haki do mięsa. Ogólnie rzecz biorąc, wszystkie działają w zbliżony sposób. Walka taką bronią jest traktowana jako zwykła *walka bez broni*, ale ujemne modyfikatory są o połowę mniejsze i wynoszą -10% do WW i -1 do spowodowanych obrażeń.

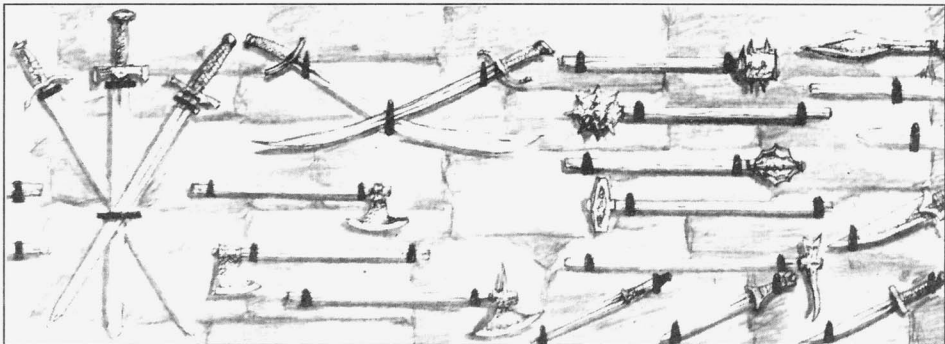
Garota i inne bronie duszące, mimo iż nie służą do zadawania ciosów, a do duszenia, mają takie same modyfikatory ataku jak inne bronie ręczne, choć posługujący się nimi posiadają zwykle przewagę *zaskoczenia*. Jeżeli atak się powiodł, obrażenia są obliczane z normalnym ujemnym modyfikatorem -1, ale nie ma potrzeby atakowania po raz drugi – w każdej następnej rundzie walki obrażenia zadawane są automatycznie. Trwa to do chwili śmierci ofiary lub jej ucieczki za pomocą udanego testu Siły.

Bicz: W rękach osoby wyszkolonej jest niebezpieczną bronią, jednak prawdopodobnie jeszcze bardziej niebezpieczny jest dla laika. Choć nie powoduje wielkich obrażeń, może, po udanym trafieniu, *spętać* przeciwnika. Atakuje się nim tylko jednego wroga na raz, a cel musi wykonać udany test Inicjatywy lub zostaje *spętany*. Przy następnych atakach, cel *spętany* jest traktowany jak *nieruchomy* i nie może atakować, chociaż w celu wyswobodzenia się może co rundę próbować wykonać test Zręczności. Zasięg bicia wynosi 5 metrów.

•MODYFIKATORY BRONI•

Modyfikatory broni to reguły opcjonalne. Nie używaj ich jeśli czujesz, że zbyt spowalniają grę, albo jeśli ich wykorzystywanie stanie się nadmiernie skomplikowane. Doświadczeni MG i gracze dojdą jednak prawdopodobnie do wniosku, że te reguły są przydatne. Poniższa tabela zawiera modyfikatory dla licznych typów broni. Oto one:

Broń	Inicjatywa	Mod. traf.	Obrażenia	Parowanie
Jednoręczna	-	-	-	-
Nóż/Sztylet	+10	-	-2	-20
Włócznia*	+10/+20	+10**	-	-
Improwizowana	-10	-	-2	+10
Bastard	-10	-	+1	-
Dwuręczna	-10	-	+2	-
Halabarda*	+10/20	-10/0**	+2	-
Kij	-	-	-1	-
Korbacz	-	-10	+1	-10
Korbacz dwuręczny	-20	-20	+3	-10
Rapier	+20	-	-1	-
Puklerz	-	-	-2	+20
Lewak	-	-	-2	-10
Łamacz mieczy	-	-	-2	-10
Kopia***	+20	+10	+2	-20
Sieć	-	-10	-	-10
Broń uliczna	-	-10	-1	-
Bicz	-	-10	-2	-20



•PANCERZ•

Pancerz amortyzuje uderzenia. Gdy bohater zostaje trafiony, liczba odniesionych przez niego punktów obrażeń (straconych punktów Żywotności), jest redukowana przez pancerz, noszony na trafionym obszarze ciała. Na Karcie Bohatera należy zaznaczać posiadany rodzaj pancerza, a także z nim związane ograniczenia ruchu (patrz **Pancerz i obciążenie**).

•OBSZARY CIAŁA I PANCERZ•

W tabeli na następnej stronie wymieniono najbardziej powszechne typy pancerzy. Wskazano w niej również, jaka część ciała jest chroniona przez daną część zbroi. Tarcze chronią całe ciało nie z powodu wielkości, tylko z powodu łatwości użycia.

Zapisuj na Karcie Bohatera każdy element rynszunku i dodaj liczbę **punktów pancerza** na każdym obszarze ciała. Zwróć uwagę na fakt, że bohaterowie nie mogą nosić dwóch takich samych części zbroi – nie można nosić dwóch hełmów, dwóch kolczug itd. Jednak:

- Bohater *może* nosić nageleńnice na kaftanie kolczym, co daje **2 punkty pancerza** na nogach. MG może w tym wypadku zdecydować, że taka osoba będzie miała ujemny modyfikator -10% do Inicjatywy.
- Bohater *może* nosić metalowy napierśnik na koszulce kolczej lub kaftanie kolczym – co daje **2 punkty pancerza** na korpuse.
- Bohater *może* nosić hełm na czepcu kolczym, co daje **2 punkty pancerza** na głowie.
- Bohater *może* nosić naramienniki przymocowane do kolczugi albo do kaftanu kolczego z rękawami, albo na kolczej ochronie ramion, co daje **2 punkty pancerza** na ramionach. MG może zdecydować, że w takim przypadku postać ma -10% do Inicjatywy.

Są to jedyne przypadki, kiedy części zbroi mogą być noszone jedna na drugiej.

Inicjatywa: modyfikuje Inicjatywę osoby walczącej tą bronią podczas określania kolejności w rundzie.

Mod. traf. modyfikuje WW osoby walczącej tą bronią podczas określania, czy cios trafił, czy nie.

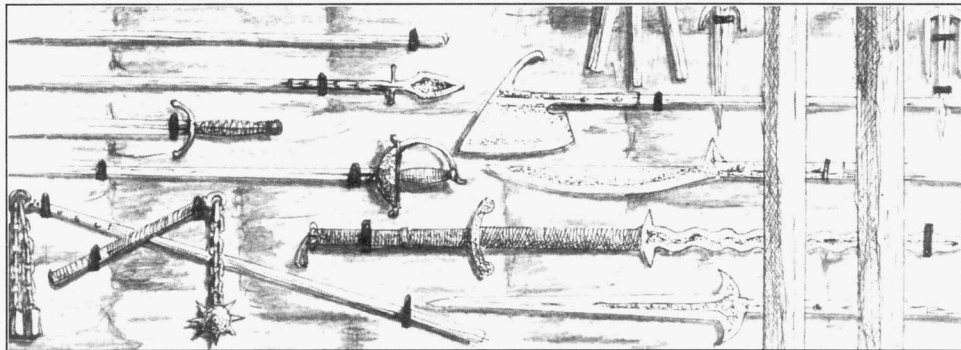
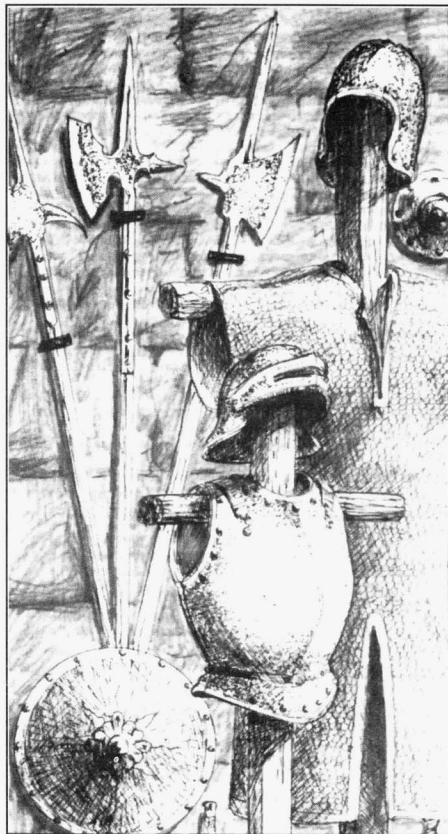
Obrażenia: Modyfikuje obrażenia zadawane przez broni.

Parowanie: Modyfikuje WW *przeciwnika*, który próbuje parować cios zadany tą bronią.

* Włócznie i halabardy dodają modyfikator +10% do Inicjatywy podczas pierwszej rundy walki i podczas następnych rund, jeśli używająca ich osoba zwycięża. Jeżeli przeciwnik jest konno, osoba używająca tych broni otrzymuje modyfikator +20% do Inicjatywy podczas pierwszej rundy walki i podczas następnych, jeśli wygrywa.

*** Tylko przeciw przeciwnikom powietrznym.

*** Kopія jest jest w pełni efektywna jedynie w czasie szarży konnej. We wszystkich innych okolicznościach traktowana jest jak broń jednoręczna.



Typ zbroi	Punkty pancerza	Chroniony obszar
Tarcza	1	całe ciało
Koszulka kolcza	1	korpus
Kolczuga	1	korpus, ramiona
Kaftan kolczy	1	korpus, nogi
Kaftan kolczy z rękawami	1	korpus, nogi, ramiona
Czepiec kolczy	1	głowa
Napiersnik	1	korpus
Naramiennik	1	ramię
(metalowy łub kolczy)		
Nagolennik	1	noga
(metalowy łub kolczy)		
Helm	1	głowa

•PANCERZ SKÓRZANY•

Może się zdarzyć, że biedniejsi bohaterowie nie będą mogli nabyć drogiej, metalowej zbroi. Muszą wtedy zadowolić się pancerzem skórzanym. Tego rodzaju zbroja całkiem skutecznie zapobiega mniej groźnym obrażeniom. Działa poprzez odbicie ciosu lub wchłonięcie energii uderzenia, jest jednak mniej skuteczna w przypadku potężniejszych ciosów lub pchnięć. Chcąc to odzwierciedlić, zbrojom skórzanym przypisaliśmy zmienną liczbę punktów pancerza, zapisaną w następujący sposób: 0/1. Oznacza to, że cios który zadalby do 3 punktów obrażeń jest redukowany o 1, a ciosy powodujące obrażenia *równe lub większe 4* nie są w ogóle zmniejszane. W ten sposób osoba, nosząca skórzaną kurtkę, która została trafiona w korpus ciosem, powodującym 2 punkty obrażeń, dzięki pancerzowi będzie jej miała zredukowane do jednego, ale jeśli ta sama osoba zostanie trafiona za pięć punktów obrażeń, pancerz już nie da jej żadnej ochrony.

Typ pancerza	Punkty pancerza	Chroniony obszar
Skórzany kaftan	0/1	korpus
Skórzana kurtka	0/1	korpus, ramiona
Skórzany czepiec	0/1	głowa

Skórzana zbroja, noszona pod metalową nie daje dodatkowej ochrony – dzięki niej po prostu metalowe pancerze nosi się wygodniej, ponieważ nie obciążają skóry.

•DODATKOWE OBRAŻENIA•

Czasami szczęśliwy albo szczególnie potężny cios może uszkodzić nasze wewnętrzne, powodując większe od normalnych obrażenia, a nawet śmierć. Gdy walcząca istota, określając obrażenia, wyrzuci na K6 szóstkę (przed wszystkimi innymi modyfikacjami), jest możliwe, że zadany został właśnie taki cios.

Gracz rzuca wtedy drugi raz K100; jeżeli wyrzucona liczba jest *mniejsza lub równa* WW postaci, zadane zostały dodatkowe obrażenia. Ponownie rzucamy K6, dodając rezultat do wyniku pierwszego rzutu tą kostką.

Jeżeli za drugim razem wypadło ponownie 6, nie wykonujemy już kolejnego testu WW – po prostu znowu rzucamy K6 i tak do czasu, gdy wypadnie mniej niż 6 oczek.

Całkowite obrażenia są modyfikowane w zwykły sposób – przez dodanie Siły i odjęcie Wytrzymałości oraz punktów pancerza, co w rezultacie daje wielkość zadanych obrażeń. Dodatkowe obrażenia można zadać tylko wyrzucając 6, bez żadnych modyfikacji. Nie można używać umiejętności *szczęście*, by spowodować dodatkowe obrażenia.

•TRAFIENIA KRYTYCZNE•

Dowolna istota może otrzymać bezkarnie tyle obrażeń, ile wynosi jej bieżąca Żywotność. Ta cecha reprezentuje swego rodzaju „bufor” i dopiero wtedy oraz tylko wtedy, gdy zostanie zredukowana do zera, postać otrzymuje prawdziwe obrażenia. Taki fatalny, przekraczający aktualną wielkość Żywotności cios określany jest jako *trafienie krytyczne* i często powoduje niezdolność do dalszego działania, a nawet śmierć. Do określania efektów takich właśnie ciosów

używa się **Tabeli trafień krytycznych**. Na przykład: jeśli bohater, któremu pozostały tylko 2 punkty Żywotności, otrzymuje cios zadający obrażenia równe 5 punktom, to następuje redukcja Żywotności do zera i *trafienie krytyczne* +3.

Kiedy bohater otrzyma *trafienie krytyczne*, trzeba sprawdzić odpowiednią kolumnę w **Tabeli trafień krytycznych** i rzucić K100 w celu określenia efektu. Następnie należy odnieść się do listy *efektów krytycznych* i odczytać z niej paragraf o wylosowanym numerze.

Z chwilą, gdy Żywotność bohatera spada do zera – a nigdy nie spada poniżej tego poziomu – wszystkie dodatkowe obrażenia są sprawdzane w **Tabeli trafień krytycznych**. Czasami postać otrzymuje krytyczne trafienie, w rezultacie którego w ciągu każdej rundy aż do otrzymania pomocy medycznej odnosi dodatkowe obrażenia. W takim przypadku MG musi co rundę określać wielkość otrzymanych obrażeń i sprawdzać rezultat w **Tabeli nagłej śmierci** – może to być albo natychmiastowa śmierć, albo nic, brak efektu. Istota, która otrzymała wynik *bez efektu* nadal odczuwa skutki pierwszego trafienia krytycznego, a MG nadal musi co rundę sprawdzać jej los, aż do chwili, gdy osobie, posiadającej umiejętność *leczenie ran* uda się udzielić pierwszej pomocy. Uwaga: Obrażenia otrzymane w ten sposób **nie kumulują się** – Żywotność istoty nadal wynosi zero, a wszystkie obrażenia dodatkowe służą po prostu do określenia odpowiedniej w tej rundzie kolumny w **Tabeli nagłej śmierci**.

•TABELA TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH•

Rzut k100	Wielkość trafienia krytycznego					
	+1	+2	+3	+4	+5	+6 i więcej
01-10	1	3	5	7	11*	14*
11-20	2	4	6	9*	13*	15
21-30	3	5	8*	14*	16	16
31-40	4	7	10*	13*	15	15
41-50	5	9*	14*	16	16	16
51-60	7	12*	15	15	15	15
61-70	9*	16	16	16	16	16
71-80	11*	15	15	15	15	15
81-90	16	16	16	16	16	16
91-100	15	15	15	15	15	15

* jeżeli jest to możliwe, ofiara musi uciekać z walki (patrz *Ucieczka*).

•EFEKTY TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH•

RAMIĘ

- 1 Twój przeciwnik, chcąc uniknąć poważnej rany, cofa gwałtownie ramię, wypuszczając wszystko, co trzymał w dłoni.
- 2 Twój cios zdiera skórę na kłykach przeciwnika. Jest to bardzo bolesne, ale niezbyt groźne. Ramię działa normalnie, ale wszystkie trzymane w ręku przedmioty zostają upuszczone.
- 3 Twój cios trafia w rękę przeciwnika, unieruchamiając ją na następną rundę (tylko) i powodując upuszczenie trzymanych w tej ręce przedmiotów.
- 4 Twój cios trafia w rękę przeciwnika, dyslokując kości w przegubie. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w tej ręce i nie będzie mógł nią włączyć do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 5 Twój cios trafia w rękę przeciwnika, gruchocząc palce. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w tej ręce i nie będzie mógł nią włączyć do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 6 Twój cios trafia w to, co przeciwnik trzyma w ręku (przeważnie broń lub tarczę), całkowicie ten przedmiot niszcząc. Ramię wroga drżtwieje i staje się bezwładne na K6 rund.
- 7 Twój cios mija o centymetry głowę przeciwnika i uderza w bark, powodując jego zwichnięcie. Ramię jest unieruchomione do czasu otrzymania pomocy medycznej.

- 8 Twój cios przecina mięśnie i ścięgna ramienia, zadając głęboką ranę. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w tej ręce i nie będzie mógł nią włączyć do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 9 Rozlega się przyprawiający o mdłości zgrzyt, gdy twoja broń przecina kości przedramienia przeciwnika. Wszystko, co było trzymane przez niego w dłoni zostaje upuszczone, a ręka poniżej łokcia do chwili otrzymania pomocy medycznej staje się niewładna.
- 10 Rozlega się przyprawiający o mdłości zgrzyt, gdy twoja broń przecina kości ramienia wroga. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w tej ręce i nie będzie mógł nią włączyć do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 11 Ręka przeciwnika jest zmiażdżona, a ostrze przecina kilka tętnic. Wszystkie trzymane w dłoni przedmioty zostają upuszczone. Ręka jest niewładna do chwili udzielenia pomocy medycznej. Dodatkowo co rundę do chwili jej otrzymania, twój przeciwnik traci 1 punkt Żywności. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj według **Tabeli nagłej śmierci**.
- 12 Twój przeciwnik z przerwanym patrzy na krew tryskającą z uciętego kikutu ręki. Wszystkie trzymane w dłoni przedmioty zostają upuszczone (wraz z samą dłonią), a wróg pada nieprzytomny na ziemię. Do chwili otrzymania pomocy medycznej będzie tracił co rundę K4 punkty Żywności. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.
- 13 Twój cios, tnąc ciało i rozłupując kości, przecina rękę przeciwnika na wysokości łokcia. Ranny traci przytomność i nie może nic robić do czasu otrzymania pomocy medycznej. W tym czasie traci co rundę K4 punkty Żywności. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.
- 14 Twój cios przecina bark przeciwnika, odrabując ramię. Przeciwnik mdleje i nie może nic zrobić do chwili otrzymania pomocy medycznej. W tym czasie traci co rundę K6 pkt Żywności. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.
- 15 Twój cios miażdży bark przeciwnika, zamieniając go w krwawą masę mięśni i potrzaskanych kości. Jeden z odblasków kostnych przecina jakąś ważną tętnicę i przeciwnik omdlewa, krwawiąc obficie. Śmierć na skutek szoku i upływu krwi jest prawie natychmiastowa.
- 16 Twój cios przecina ramię i trafia w klatkę piersiową wroga, zgaibiając się w zębra. Ręka jest całkowicie odcięta, krew z rany tryska na ciebie i wszędzie wokół. Twój wróg omdlewa i prawie natychmiast umiera na skutek szoku oraz utraty krwi.
- 7 Twój cios zdiera przeciwnikowi płat skóry na głowie (bez względu na helm). Rana bardzo krwawi, zalewając oczy wroga. Do czasu otrzymania pomocy medycznej ma on ujemny modyfikator -10% do Walki Wręcz.
- 8 Twój cios trafia w szczękę przeciwnika, łamie żuchwę i wybija kość zębów. Na skutek szoku w następnej rundzie nie może on robić nic, poza parowaniem, zaś w kolejnych rundach, do czasu otrzymania opieki medycznej, walczy z ujemnym modyfikatorem -10% do Walki Wręcz.
- 9 Twój cios wybija przeciwnikowi oko (określ losowo które, jeśli to konieczne). W następnej rundzie nie może on robić w ogóle nic, a do czasu otrzymania pomocy medycznej atakuje z ujemnym modyfikatorem -10% do Walki Wręcz. Wszystkie umiejętności związane ze wzrokiem, wliczając w to **widzenie w ciemnościach** są stracone, a US zmniejszają się o 20% (jednak do minimum, równo 5%).
- 10 Twój przeciwnik doznał szoku i nie może nic robić przez następne K4 godziny lub do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 11 Twój przeciwnik jest w stanie potężnego szoku i nie może nic robić przez następne K10 godzin lub do czasu otrzymania pomocy medycznej. Dodatkowo musi wykonać udany test Wytrzymałości, albo, jako rezultat obrażeń mózgu, straci 10 punktów każdej cechy procentowej.
- 12 Twój cios przecina tętnicę szyjną przeciwnika. Oba są zalewa fontanna krwi. Twój przeciwnik pada nieprzytomny na ziemię i wykrawa się w ciągu K4 rund, jeśli wcześniej nie otrzyma pomocy medycznej.
- 13 Twój cios trafia od dołu w szczękę przeciwnika, wbijając żuchwę w głąb mózgu. Przeciwnik nieprzytomny pada na ziemię i jeśli nie otrzyma pomocy medycznej, umrze w ciągu K6 rund. Jeżeli opieka będzie skuteczna, ranny musi wykonać test Wytrzymałości albo wskutek obrażeń mózgu straci 10 punktów z każdej cechy procentowej.
- 14 Twój cios trafia w kark, przecinając kręgi. Twój przeciwnik pada na ziemię, drga przez kilka sekund, a później nieruchomieje – na zawsze.
- 15 Twój cios rozbija czaszkę przeciwnika. Śmierć jest natychmiastowa.
- 16 Po twoim ciosie głowa przeciwnika leci w losowo określonym kierunku i upada w odległości K3 metrów od ciała.

KORPUS

- 1 Twój cios trafia w klatkę piersiową. Przeciwnik nie może zaczerpnąć oddechu i w ciągu następnej rundy nie może robić nic, poza parowaniem.
- 2 Uderzasz przeciwnika w spłot słoneczny. W następnej rundzie, wskutek przejmującego bólu, nie będzie mógł w ogóle nic robić.
- 3 Twój cios trafia w klatkę piersiową. Przeciwnik pada na ziemię i przez następne K4 rundy, aż się podniesie, może tylko parować.
- 4 Twój cios silnie uderza przeciwnika w zębra. Przeciwnik pada na ziemię, upuszczając trzymane w rękach przedmioty i nie może nic robić, prócz parowania tarczą (jeśli ją posiada) przez następne K4 rundy, w czasie których próbuje wstać.
- 5 Twój cios wyrzuca przeciwnika w powietrze. Przez K4 rundy jest ogłuszony, leży na ziemi i traktuje się go jako cel **nieruchomy**, a przez następne K4 rundy, do chwili powstania, może tylko parować swoje ciosy.
- 6 Twój cios łamie przeciwnikowi kilka żeber. W następnej rundzie nie może on nic robić, a do czasu otrzymania pomocy medycznej jego WW jest modyfikowana o -10%.
- 7 Twój cios trafia w obojczyk przeciwnika. Do czasu otrzymania pomocy medycznej, ból redukuje wszystkie cechy wroga o 1 lub 10 punktów (odpowiednio dziesięć lub procentowe).



GŁOWA

- 1 Twój przeciwnik uchylił się, gdy broń muska jego głowę, ratując życie, ale tracąc kawałek ucha. W następnej rundzie nie może robić nic, poza parowaniem – później walka toczy się normalnie.
- 2 Uderzenie ześlizguje się z głowy przeciwnika, oszalamiając go. W następnej rundzie może tylko parować swoje ciosy.
- 3 Twój cios oszalamia przeciwnika, który przez następne K4 rundy nie może robić nic, poza parowaniem.
- 4 Twój cios oszalamia przeciwnika, który nie może nic robić przez następną rundę.
- 5 Twój cios oszalamia przeciwnika tak bardzo, że nie może on nic robić przez następne K4 rundy.
- 6 Twój przeciwnik pada ogłuszony na ziemię, w następnej rundzie uważa się go za cel statyczny. Później, wstając, nie może robić nic, poza parowaniem, przez K4 rundy.

- 8 Twój cios miążdży staw biodrowy przeciwnika. Do czasu otrzymania pomocy medycznej, ból redukuje wszystkie jego cechy odpowiednio o 1 lub 10 punktów oraz do połowy ogranicza Szybkość. Przeciwnik musi wykonać w każdej rundzie udany test Inicjatywy, albo upadnie (na K4 rundy stanie się celem statycznym i w tym czasie może tylko parować ciosy). Do czasu uzyskania opieki medycznej traci takie umiejętności, jak *akrobatyka*, *taniec*, *ucieczka*, *woltyżerka*, *uspianeczka*.
- 9 Trafieś przeciwnika w podbrzusze. Pada nieprzytomny na ziemię i wskutek krwawienia wewnętrznego traci 1 punkt Żywności na rundę do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 10 Twój cios łamie żebra przeciwnika, odłamki przebijają płuco i ranny, tracąc przytomność, pada na ziemię. Do czasu otrzymania pomocy medycznej traci, wskutek krwawienia wewnętrznego, K4 punkty Żywności na rundę. Nawet po otrzymaniu pomocy, będzie całkowicie wyłączony z akcji przez przynajmniej 10 tygodni i na stałe straci 1 punkt Wyrzeczności.
- 11 Twój cios trafił w podbrzusze, uszkadzając narządy wewnętrzne wroga. Przeciwnik w strasliwym bólu pada na ziemię, zdolny jedynie do parowania ciosów. Co rundę musi wykonać udany test Wyrzeczności albo zemdleć. Opieka medyczna umożliwi mu poruszanie się z połową *szybkości ostrożnej*, a wszystkie cechy są zmniejszane o połowę na okres 3K6 tygodni. Do chwili pełnej rekonwalescencji wszystkie umiejętności związane z ruchem są stracone.
- 12 Twój cios trafia w kręgosłup wroga. Przeciwnik pada na ziemię i do czasu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić. Musi także wykonać udany test Wyrzeczności, albo zostanie na stałe sparaliżowany od pasa w dół.
- 13 Twój cios trafia w miednicę przeciwnika. Pada on na ziemię i może tylko parować ciosy. Ból zmniejsza o połowę wszystkie jego cechy, dodatkowo co rundę, aż do czasu otrzymania pomocy medycznej, traci na skutek wewnętrznego krwawienia K4 punkty Żywności. Rekonwalescencja potrwa 10 tygodni, a do czasu pełnego wyzdrowienia wszystkie umiejętności związane z ruchem są stracone.
- 14 Cios zagłębia się w klatkę piersiową przeciwnika, uszkadzając kilka organów wewnętrznych i powodując śmierć w ciągu kilku sekund.
- 15 Twój cios rozcina podbrzusze wroga, jego wewnętrzności wypływają na zewnątrz. Śmierć jest natychmiastowa.
- 16 Twój cios trafia przeciwnika w połowie wysokości ciała, przecinając mięsień i miążdząc kości. Wróg pada na ziemię, niemal rozcięty na pół.



NOGA

- 1 Twój cios ześlizguje się i trafia w łękę przeciwnika, który potyka się i, jeśli nie wykona udanego testu Zręczności, wypuszcza wszystkie trzymane w rękach przedmioty.
- 2 Twój cios wytrąca przeciwnika z równowagi i w następnej rundzie może on tylko parować ciosy.
- 3 Twe uderzenie powala przeciwnika na ziemię. Jeżeli nie wykona on udanego testu na Zręczność, wstrząs wytrąci mu z rąk wszystkie przedmioty. Przez K4 rundy usiłuje się podnieść i może jedynie parować, ale tylko, jeśli nadal trzyma broń lub tarczę.
- 4 Od twojego ciosu noga przeciwnika drętwieje, niemal nie może na niej stać. Jego Szybkość i Inicjatywa spada o połowę na następne K4 rundy.
- 5 Twój cios trafia wroga w kostkę, przemieszczając ją. Do czasu

otrzymania pomocy medycznej jego Szybkość i Inicjatywa są zmniejszone o połowę. Ponadto musi wykonać udany test Inicjatywy, albo upadnie na ziemię (patrz punkt 3 wyżej).

- 6 Twój cios trafia w biodro przeciwnika, przetrącając mu nogę. Do czasu otrzymania pomocy medycznej jego Szybkość i Inicjatywa są zmniejszone o połowę. Dodatkowo musi wykonać udany test Inicjatywy, albo upadnie na ziemię (patrz punkt 3 wyżej).
- 7 Cios trafia w gołen wroga, miążdząc kość. Twój przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej). Jego Szybkość i Inicjatywa są zmniejszane o połowę do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 8 Twój cios zadaje głęboką ranę, tnąc mięsień i ścięgna w nodze wroga. Przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i wskutek krwawienia traci co rundę 1 punkt Żywności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.
- 9 Twój cios miążdży udo wroga i przecina tętnicę. Przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i może wstać tylko wtedy, gdy wykona udany test Inicjatywy. Dodatkowo, do czasu otrzymania pomocy medycznej traci w każdej rundzie 1 punkt Żywności.
- 10 Rozlega się przypływający o młodości zgrzyt, kiedy twoja broń przecina kości uda i biodra przeciwnika. Wróg zostaje powalony na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i upuszcza trzymane w rękach przedmioty. W każdej rundzie, do czasu otrzymania pomocy medycznej, traci również K4 punkty Żywności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**. Twój przeciwnik może stać i chodzić tylko wtedy, gdy pomaga mu przynajmniej jedna osoba.
- 11 Twój przeciwnik patrzy osłupiały na krew, tryskającą z kikuta obciętej stopy, a potem pada nieprzytomny na ziemię. Do czasu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty Żywności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.
- 12 Twój cios trafia w kolano wroga i przecina mu nogę, miążdząc ciało oraz łamiąc kości. Twój przeciwnik traci przytomność i pada na ziemię. Nie jest zdolny do robienia czegokolwiek, aż do otrzymania pomocy medycznej. Tymczasem co rundę traci K4 punkty Żywności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.
- 13 Twój cios gruchocze miednicę przeciwnika, który pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej). Ból zmniejsza o połowę wszystkie jego cechy. Dodatkowo, podczas każdej rundy do czasu otrzymania pomocy medycznej, traci w wyniku krwotoku wewnętrznego K4 punkty Żywności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**. Rekonwalescencja potrwa 10 tygodni; do czasu pełnego wyzdrowienia stracone są wszystkie umiejętności związane z ruchem jakiegokolwiek rodzaju.
- 14 Twój cios odcina nogę przeciwnika na wysokości biodra. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i nie może nic robić do czasu otrzymania pomocy medycznej. W tym czasie traci co rundę K6 punktów Żywności. Wszystkie rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.
- 15 Twój cios niemal całkowicie miążdży staw biodrowy przeciwnika, zmieniając na w krawną masę mięśni i potrzaskanych kości. Jeden z odłamków przecina którąś z ważnych tętnic i przeciwnik pada nieprzytomny na ziemię, wprost w kałużę krwi tryskającej ze zmiażdżonego stawu. Śmierć na skutek szoku i utraty krwi jest prawie natychmiastowa.
- 16 Twój cios przecina udo i miednicę, zagłębiając się w podbrzusze przeciwnika. Krew tryska na ciebie i wszędzie wokół. Wróg pada na ziemię, niemal w tej samej chwili umierając.



•SYSTEM TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH – NAGŁA ŚMIERĆ•

Szczegółowe określanie efektu trafienia krytycznego dla każdej z walczących istot nie zawsze jest wygodne i potrzebne. MG może zdecydować się na używanie poniższej **Tabeli trafień krytycznych – Nagła śmierć**. Ma ona tylko dwa rezultaty: „śmierć” (Ś) oraz „bez efektu” (BE) i jest szybsza w użyciu, chociaż uproszczona w stosunku do poprzedniej. Używa się jej w taki sam sposób jak **Tabeli trafień krytycznych**. Na górze odczytujemy wielkość krytycznego trafienia, a w lewej kolumnie wynik procentowego rzutu kostkami. Z tej tabeli korzysta się także przy określaniu efektów obrażeń krytycznych nie spowodowanych przez walkę – np. odniesionych na skutek krwawienia lub upadku.

TABELA NAGŁEJ ŚMIERCI							
	+1	+2	+3	+4	+5	+6 i więcej	
01-09%	BE	BE	BE	BE	BE	BE	Ś
10-20%	BE	BE	BE	BE	BE	Ś	Ś
21-30%	BE	BE	BE	Ś	Ś	Ś	Ś
31-40%	BE	BE	Ś	Ś	Ś	Ś	Ś
41-50%	BE	Ś	Ś	Ś	Ś	Ś	Ś
51-100%	Ś	Ś	Ś	Ś	Ś	Ś	Ś



•OGŁUSZENIE•

Zanim jakaś istota zada cios, może zadeklarować, że zamierza ogłuszyć przeciwnika. Powinna ona jednak zostać ostrzeżona, że jeśli nie posiada umiejętności **ogłoszenie**, szanse powodzenia takiego przedsięwzięcia podczas walki wręcz są minimalne. Procedura, decydująca o tym jest zasadniczo identyczna, jak używana podczas normalnej walki wręcz. Napierv atakujący musi trafić przeciwnika – z ujemnym modyfikatorem -20% do WW jeśli nie posiada wspomnianej umiejętności **ogłoszenie**. Następnie w zwykły sposób obliczane są zadane obrażenia – jedyną różnicą stanowi fakt, że przyjmuje się, iż wszystkie ciosy trafiają w głowę, wobec czego pod uwagę można brać jedynie hełm i/lub tarczę. Zwróć uwagę, że ofiara *nie traci* żadnych punktów Żywotności, chyba, że na K6 wyrzuceno „szóstkę” bez żadnych modyfikacji. W tym przypadku trzeba w zwykły sposób obliczyć obrażenia dodatkowe (patrz **Obrażenia dodatkowe**). Tylko one zostają odjęte od Żywotności ofiary – odzwierciedla to możliwość, iż atakowany został uderzony nieco zbyt mocno! Zmodyfikowany rezultat rzutu K6 (tzn. K6 plus *Sila minus Wytrzymałość* i wartość *punktów pancerza* głowy i tarczy) jest następnie mnożony przez 5, co daje procentową szansę **ogłoszenia** przeciwnika. Jeżeli osoba atakująca posiada umiejętność **ogłoszenie**, to szansa ta rośnie o 20%. Zauważ, że jeśli atakująca postać ma możliwość wślizgnięcia się za plecy atakowanego, to szanse **ogłoszenia** gwałtownie rosną – jeśli MG się zgodzi, ofiara może być traktowana jako cel **nieruchomy** lub **statyczny**, wskutek czego jest automatycznie trafiana, a szansa **ogłoszenia** ulega podwojeniu. Ilość minut przez jakie ogłoszona osoba pozostaje nieprzytomna jest określona przez rzut kośćmi K10. Rzucasz się tyłoma kośćmi, ile wynosi 10 minus *Wytrzymałość* ofiary.

•PRZECIWNICY KONNI•

Trafianie celu na wierzchowcu: Czy cios trafi wierzchowca, czy jeźdźcę? Zależy to od relatywnych różnic wielkości walczących istot. Na to pytanie można stosunkowo łatwo odpowiedzieć, korzystając z rzutu K10 i odczytując wynik z poniższej tabelki:

Atakujący	Wierzchowiec			
	wielkości konia	większy		
Istota mniejsza niż 3 metry	jeździec 01-20 wierzchowiec 21-00	01-40	41-00	jeździec wierzchowiec
Istota większa niż 3 metry	jeździec 01-50 wierzchowiec 51-00	01-50	51-00	jeździec wierzchowiec
Jeździec na wierzchowcu	jeździec 01-50 wierzchowiec 51-00	01-50	51-00	jeździec wierzchowiec

W walce, w której przeciwnicy używają wierzchowców, mogących samodzielnie atakować, te wierzchowce także będą miały dwa potencjalne cele. W takim przypadku również w stosunku do nich korzysta się z podanej procedury, jedynie do wyniku rzutów dodaje się 10%. Trudniej jest zaatakować znajdujący się wyżej cel, będąc dodatkowo obciążonym, choćby wagą jeźdźcy.

Zabity wierzchowiec: Jeździec, którego wierzchowiec zostanie zabity, rzuka K100:

- 01-70 **Zeskoczył z konia** – może kontynuować walkę pieszo bez efektów ujemnych.
- 71-90 **Zrzucony** – oblicz obrażenia jak przy upadku z K4 metrów. Jeździec spada w losowo ustalonym kierunku.
- 91-100 **Uwięziony pod wierzchowcem** – jeździec otrzymuje obrażenia o wielkości 1 punktu za każdy punkt Siły wierzchowca. Co rundę może próbować wykonać test Siły, aby wyczołgać się spod padłego zwierzęcia. Do chwili uwolnienia się, uwięziony jeździec traktowany jest jako cel **statyczny**.

•PRZECIWNICY NIEHUMANOIDALNI•

Wiele występujących w grze istot ma budowę humanoidalną i podczas walki stosuje się dla nich standardowy diagram lokalizacji trafień. Dotyczy to również czworonogów takich, jak konie – ramiona traktowane są wtedy jako przednie kończyny, a nogi jako tyłne. Inne istoty są raczej amorficzne, lub nie noszą pancerza, dlatego kwestia w co taka istota została trafiona nie odgrywa większej roli, chyba, że stosowane są wobec nich reguły, związane ze zranieniami.

W innych przypadkach MG musi sam osądzić każdy przypadek indywidualnie. Podano tutaj kilka ogólnych wskazówek, dotyczących określenia miejsc trafień dla różnych istot niehumanoidalnych.

Uskrzydłony humanoid: Używaj tabelki trafień dla humanoidów.

25% trafień w ramiona uderza w skrzydła, podobnie 75% trafień w korpus zadanych od tyłu.

Ośmiornica: Użyj K10: 1-8 macki, 9-10 korpus.

Wiele głów: Użyj podstawowej tabelki trafień. Trafienia w głowę są rozdzielane losowo między głowy. Krytyczny cios w ramię, który zabiliby istotę jednogłową, tu wyłącza z akcji tylko głowę trafioną (redukuje Inteligencję, Siłę Woli i może inne cechy, zależnie od decyzji MG). Istota ginie, gdy wszystkie głowy zostaną zniszczone.

Ptaka nietop: Użyj tabeli trafień dla humanoidów. Wszystkie trafienia w ramiona są traktowane jak trafienia w ciało.

Wąż: Rzuć K4: 1-3 ciało, 4 głowa.

Centaur: Użyj tabelki trafień dla humanoidów. 60% trafień w tułów uderza w końską, zaś 40% w ludzką część tułowia. Trafiane są zawsze tylko przednie nogi, chyba, że atak nastąpił z tyłu.

Hydra: 90% trafień uderza głowy (równa szansa dla każdej), 10% korpus. Przy ataku z tyłu należy zamienić proporcje.

Ogony: Nie podano tabeli trafień dla ogonów, ponieważ można w nie trafić głównie z tyłu. Jeśli atakowana od tyłu istota posiada ogon, jest on trafiony, gdy tabela lokalizacji trafień wskazuje głowę.

•SZCZEGÓLNE WYSOCY PRZECIWNICY•

Nie jest łatwą sprawą trafić giganta w głowę, jeśli ma się tylko metr wzrostu! Jeżeli różnica wzrostu między przeciwnikami wynosi 3 lub więcej metrów, to niższa istota może atakować jedynie nogi wyższej, plus te jej ramiona, głowy czy inne wyrostki, którymi jest atakowana. Trafienia, wskazujące inne obszary ciała są losowane powtórnie.

•SPECJALNE ATAKI DUŻYCH ISTOT•

Niektóre duże istoty mogą posiadać ataki specjalne – np. gryzienie, uderzenie ogonem itp. Szczegóły na ten temat zostały podane w **Bestiariuszu**.

•ATAKI ISTOT LATAJĄCYCH•

Z uwagi na sposób poruszania się, istota latająca może w tej samej rundzie zanurkować, a następnie wzniesić się i odlecieć z walki. Walka przeprowadzana jest w miejscu, w którym nastąpił kontakt przeciwników. Zaatakowany może próbować odparować wymierzony w siebie cios – nawet jeśli w danej rundzie wykorzystał już swoje ataki. Jednak odzwajęnnić się atakującemu własnym ciosem może jedynie wtedy, jeśli w tej rundzie nie wykonywał jeszcze żadnych działań. Może uderzyć nawet pomimo tego, iż w rzeczywistości istota latająca została już odlecieć na pewną odległość i między nią, a bohaterem nie ma już fizycznego kontaktu, gdy nadchodzi jego kolej do działania. Przyjmuje się, że przeciwnicy wymieniają ciosy w chwili przelotu istoty latającej, chociaż nadal przestrzegany jest porządek, wynikający z Inicjatywy.

Istoty latające mogą w każdym momencie wycofać się z walki. Nie uważa się ich za *uciekające* i nie otrzymują podczas ucieczki ciosów w plecy, jak istoty naziemne.

Podane zasady mają zastosowanie jedynie w sytuacji, gdy istota latająca atakuje osobę lub istotę, pozostającą na ziemi – walka pomiędzy istotami latającymi jest rozgrywana w ten sam sposób, jak walka pomiędzy istotami naziemnymi.



•WALKA STRZELECKA•

Broń strzelecka jest używana do walki na odległość. Zalicza się do niej każdą broń rzucającą (na przykład topory, strzałki i włócznie) oraz brzoń, z której wyszłelwuje się pocisk (na przykład łuk, kusze lub broń palną).

•PROCEDURA WALKI•

W przeciwieństwie do walki wręcz, cecha Atak *nie upływa* na ilość ataków, dokonywanych w ciągu rundy przy pomocy broni strzeleckiej. Użycie takiej broni można podzielić na trzy oddzielne działania: *użycie ładowania, celowanie i strzał/rzut*. Normalnie wszystkie trzy powyższe czynności wykonywane są w ciągu 10 sekund (jednej rundy). Niektóre bronie strzeleckie, takie jak kusza i broń palna, wymagają jednak większej ilości czasu na przygotowanie i strzał, a z drugiej strony – kusza samopowtarzalna strzela częściej niż raz na rundę. Czas *ładowania/strzału* podane zostały w **Tabeli broni strzeleckiej**.

Wyciągnięcie/ładowanie: Do tej grupy czynności zaliczamy wyciągnięcie strzały z kołczanu czy też noża z bandoletu, załadowanie i naciągnięcie kuszy lub przygotowanie do strzału broni palnej i podobne do tych czynności. W niektórych wypadkach, na przykład kusz lub broni palnej, ładowanie odbywa się w innej rundzie niż celowanie i strzał. Nie muszą być to dwie bezpośrednio po sobie następujące rundy – bohaterowie, jeśli chcą, mogą chodzić z naładowanymi kuszami (patrz **Noszenie załadowanej broni**).

Celowanie: Strzelająca osoba musi widzieć cel, musi być możliwe przeprowadzenie między nimi linii prostej. Nie można strzelać dookoła rogów lub przez ściany! Oprócz tego cel musi znajdować się

w zasięgu użytej broni. Celowanie zwykle ma miejsce w tej samej rundzie co strzał, chociaż może zabrać więcej czasu, jeśli cel znajduje się w zasięgu *maksymalnym* (patrz **Strzał na maksymalną odległość**).

Strzał/Rzut: Kiedy pocisk zostanie wyszłelwony lub rzucony, trafienia są rozstrzygane dokładnie w taki sam sposób, jak w walce wręcz, za wyjątkiem tego, że używa się cechy Umiejętności Strzeleckiej zamiast cechy Walka Wręcz.

W celu określenia, gdzie trafił strzał, rzuć K100. Jeśli wynik jest równy lub niższy niż cecha Umiejętności Strzeleckiej osoby strzelającej, strzał trafił w cel. Jeżeli wynik jest wyższy od tej cechy, strzał był niecelny.

Kiedy osoba strzela w grupę istot i nie próbuje trafić określonego celu, cecha Umiejętności Strzeleckiej osoby strzelającej. Trafienia w grupę zostają losowo rozdzielone pomiędzy możliwe cele.

•MIEJSCE TRAFIENIA•

Miejsce trafienia jest ustalane w ten sam sposób, jak w walce wręcz.

•OBRAŻENIA•

Obrażenia są obliczane w ten sam sposób, jak w walce wręcz. Zamiast Siły istoty walczącej, stosuje się *efektywną siłę broni* używaną w starciu. Podana jest ona w **Tabeli broni strzeleckiej**.

Trafienia na odległość *daleką* powodują obrażenia o jeden punkt mniejsze od nominalnych. Trafienia na odległość *maksymalną* powodują obrażenia niższe o dwa punkty. Od zadanych obrażeń odejmuje się, jak zwykle, Wytrzymałość i punkty pancerza.

Obrażenia dodatkowe: Obrażenia dodatkowe są zadawane dokładnie w ten sam sposób, co w walce wręcz.

Trafienia krytyczne: Trafienia krytyczne, będące wynikiem użycia broni strzeleckiej nie są tak częste jak w walce wręcz. Ogólnie rzecz biorąc, można używać **Tabeli nagłej śmierci**. MG, jeśli chce, może użyć szczegółowego systemu *trafień krytycznych*, chociaż niektóre z efektów będą wymagały nieznacznych modyfikacji.

•MODYFIKATORY TRAFIEŃ•

W niektórych przypadkach w stosunku do strzelających stosuje się modyfikatory ujemne – np. jeśli cel jest bardzo daleko, jest bardzo mały i tym podobne. Oto niektóre z typowych modyfikatorów:

Strzelanie do małego celu	-10%	Ogólnie wszystko poniżej 30 cm długości i szerokości liczy się jako cel mały.
Strzelanie z poruszającego się wierzchowca	-10%	Strzał z jadącego konia, wozu.
Strzelanie na daleki zasięg	-10%	Cel znajduje się daleko od strzelającego. Określa to Tabela broni strzeleckiej .
Rzucanie improwizowanymi pociskami	-10%	Takimi jak: kamienie, garnki, stołki itp.
Cel za słabą osłoną	-10%	Cel jest częściowo osłonięty roślinami, krzakami lub drzewami.
Cel za solidną osłoną	-20%	Cel jest częściowo osłonięty przez kamienne lub wykonane z cegły ścianki, ogrodzenia lub blanki.
Strzelanie na maksymalny zasięg	-20%	Cel jest w maksymalnym zasięgu używanej broni. Określa to Tabela broni strzeleckiej .

Zależnie od uznania, możesz także uwzględnić swoje własne modyfikatory.

•BRONŹ ZWYKŁA I SPECJALNA•

Podobnie jak oręż używany w walce wręcz, tak i broń strzelecka dzieli się na dwie klasy: broń **zwykłą** i **specjalną**. Broń specjalna może być używana skutecznie tylko przez osoby posiadające odpowiednią umiejętność *broni specjalnej*; osoby niewykształcone mogą używać takiej broni z Umiejętnościami Strzeleckimi równymi 10%. Jeżeli istnieje jakaś szansa na to, że osoba posługująca się taką bronią, a nie posiadająca odpowiedniej umiejętności zrani się poprzez niewłaściwy sposób jej użycia, MG powinien zastosować w stosunku do niej test *ryzyka* lub zastosować jakąś inną karę.

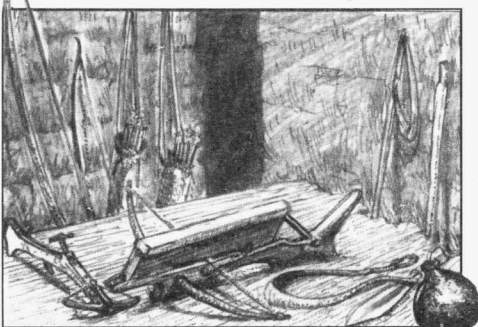
Do **broni zwykłych** zaliczamy:

- Krótki łuk** Mały łuk, używany głównie do polowań i do walki z końskiego grzbietu.
- Zwykły łuk** Zwykły, miotający strzały łuk, wykonany z drewna, ścięgien, rogu lub ze wszystkich tych materiałów, łączonych ze sobą.
- Kusza** Strzela belkami, zaś do jej naciągnięcia używa się specjalnej *winydy* lub zwykłej siły fizycznej. Z takiej broni strzela się wolno, jest nieporęczna w użyciu, ale zadaje duże obrażenia.
- Oszczep** Krótka, specjalnie wyważona włócznia, przeznaczona do rzucania.
- Włócznia** Włóczniami można rzucać, bądź używać ich w walce wręcz. Raz rzucona, nie może zostać wykorzystana повторно w tej samej walce, chociaż potem można ją odzyskać i nadal używać.
- Improwizowana** Wszystko, czym można rzucić traktowane jest jako potencjalny pocisk. Będą więc to stołki, garnki, butelki, kamienie, a także broń nie przeznaczona do rzucania, taka jak miecze.



Do **broni specjalnych** zaliczamy:

- Kusza samorepetująca** Pomysłowa odmiana kuszy. Po każdym strzale naciśnięcie dźwigni powoduje naciągnięcie cięciwy i automatyczne załadowanie kolejnego beltu z umieszczonym u góry broni magazynka. Magazynek mieści 10 beltów. Broń jest lekka i znacznie mniej skuteczna niż zwykła kusza. W ogóle nie ma zasięgu *dalekiego*. Każdy zasięg, poza *krótkim*, traktuje się jako maksymalny. Jej zaletą jest szybkostrzelność, użytkownik może oddać do dwóch strzałów w ciągu rundy.

**Dmuchałka**

Dmuchałka nie jest bronią powszechną w Starym Świecie, ale czasami używają jej zabójcy. Strzela małymi, często zatrutymi strzałkami.

Długi łuk

Długi łuk jest wymagającą bronią, do użycia której potrzeba znacznych umiejętności. Jest jednak bardzo efektywny i w porównaniu do zwykłego łuku ma duży zasięg.

Elfi łuk

Elfi łuk jest bronią specjalną, której używanie nie wymaga specjalnej umiejętności. Może być używana jedynie przez leśne elfy – w rękach przedstawicieli innej rasy jest traktowany jak łuk krótki.

Pistolet strzałkowy

Jest to mała kusza, wykonana całkowicie ze stali. Ma rozmiar pistoletu i można jej używać przy pomocy jednej ręki. Ma mały zasięg i wolno się ją ładuje, gdyż cięciwa jest napinana przez śrubę, wbudowaną w korpus broni.

Proca

Proce są staromodną bronią, bardzo prostą do wykonania, ale wymagającą dużej praktyki, by posługiwać się nią skutecznie.

Proca drzewcowa

Proca drzewcowa jest dwuręczną wersją procy, przypominającą zwykłą procę zamontowaną na kij. Broń użycia częstego pocisku, lecz jest wolniejsza w użyciu.

Nóż do rzucania

Oprócz prawdziwych noży do rzucania, ta kategoria obejmuje wiele innych pocisków, wszystkie mające podobne efekty działania. Zalicza się do nich strzałki, toporki do rzucania, zastrzone monety i podobne przedmioty.

Bomba

Bomby to po prostu cienkie, ceramiczne lub metalowe skorupy, wypełnione materiałem wybuchowym. Bomby można podkładać (w takim przypadku rzut na trafienie jest niepotrzebny), ale zajmujemy się nimi tutaj, ponieważ w walce zwykle się nimi rzuca. Lonty mogą zostać przycięte do różnej długości, ale uważa się, że większość używanych odcinków wypala się w 10 sekund (jedną rundę). Bomba działa na wszystkich istoty (i budynki) w promieniu do 8 metrów. Istota rzucająca bombę normalnie rzuca kostką, by określić trafienie. Jeżeli rzut jest niecelny, rzuca K8 i wynik porównuje z poniższą tabelką.

1	2	3
4	CEL	5
6	7	8

Odległość, o jaką bomba chybiła równa jest K8 x 0,5 metra, np. wyrzucenie 1 oznacza, że bomba wyśladowała na lewo za celem w odległości K8 x 0,5 metra, wyrzucenie 2, że wyśladowała K8 x 0,5 metra bezpośrednio za celem, a rezultat 3, że bomba upadła na prawo za celem w odległości K8 x 0,5 metra itd.

Jeżeli rzut, sprawdzający celność ataku będzie niedany o 30% lub więcej, nie określamy miejsca upadku ani odległości bomby od celu. Upada ona pod nogami rzucającego.

Bomby często są *niewypalane* – patrz **Niewypały**.

Lasso

Nie zadaje obrażeń, ale unieruchamia przeciwnika za pomocą pętli ze sznura. Można trafić jedynie pojedynczego przeciwnika, który zostaje spętany do czasu wykonania udanego testu Inicjatywy. Spętany rzuca K6:

1-3	jedno ramię unieruchomione (równie szanse dla każdego).
4-5	oba ramiona unieruchomione.
6	oba ramiona wolne.

Postać, mająca oba ramiona wolne może atakować normalnie, chociaż jeśli używający lasa przez cały czas ciągnie za sznur, stosuje się wobec niej ujemny modyfikator -10% do WW. Osoba, mająca wolne tylko jedno ramię, może używać tylko tego ramienia i to z ujemnym modyfikatorem -20% do WW. Postać z dwoma unieruchomionymi ramiarami, nie może, oprócz prób uwolnienia się, nic robić.

Osoby spętane lassem, mogą co rundę próbować uwolnić się, wykonując test Zręczności.

Bolas Bolas składają się z dwóch lub trzech kamiennych albo metalowych ciężarków, połączonych ze sobą sznurem. Po udanym trafieniu, oprócz zadawania obrażeń, bolas *pęta* wroga. Ofiara co rundę może próbować się oswobodzić poprzez wykonanie testu Zręczności, ale w czasie, gdy jest spętana traktuje się ją jako cel *nieruchomy*. Bolas nigdy nie powodują obrażeń dodatkowych, a trafienia krytyczne są rozstrzygane w tabeli z ujemnym modyfikatorem -10%. Ujemny rezultat trafienia krytycznego wskazuje, że po prostu nie miało ono miejsca.

Pistolet Pistolet to nowy oręż w arsenalach Starego Świata. Nie jest masowo produkowany ani stosowany. Ładowanie pistoletu pochłania dużo czasu i wymaga drogiego prochu strzelniczego. Pistolety często *nie wypadają* (patrz *Niewypały*).

Rusznica Rusznica przypomina budową pistolet, jest jednak znacznie większa. Jest to ciężka i nieefektywna broń, robiąca dużo hałasu, ale rzadko powodująca poważne obrażenia. Podobnie jak pistolet, często *nie wypadła* – patrz *Niewypały*.

Bomba zapalająca Bomba zapalająca lub koktail Mołotowa, to szklany lub ceramiczny pojemnik, napełniony łatwopalnym płynem. Szyjka pojemnika zatkana jest kawałkiem szmaty, zapalanej tuż przed rzutem. Jeśli rzut chybił celu, rzut K8 i wynik porównaj z poniższą tabelką:

1	2	3
4	CEL	5
6	7	8

Odległość o jaką chybiła bomba równa jest K8 x 0,5 metra, np. wyrzucenie 1 oznacza, że bomba wylądowała na lewo za celem w odległości K8 x 0,5 metra, wyrzucenie 2, że wylądowała K8 x 0,5 metra bezpośrednio za celem, rezultat 3, że bomba upadła na prawo za celem w odległości K8 x 0,5 metra itd.

Jeżeli rzut, sprawdzający celność ataku będzie nieduży o 30% lub więcej, nie określamy miejsca upadku ani odległości bomby od celu. Upada ona pod nogami rzucającego.

Bomba zapalająca powoduje obrażenia od ognia (patrz *Ogień*). Jeśli spowoduje ona *obrażenia dodatkowe*, jest 50% szans, że te dodatkowe obrażenia obejmą obszar ciała bezpośrednio przylegający do obszaru trafionego wcześniej. Bomba zapalająca płonie przez K4 rundy po zapaleniu.



•ARTYLERIA•

Balista Balista jest maszyną oblężniczą zaprojektowaną do strzelania pociskiem przypominającym duży belt od kuszy. Osoba z umiejętnością *broń specjalna – balista*, może dowodzić taką maszyną. Balisty są zwykle używane w dużych bitwach i zasady odnoszące się do nich można znaleźć w regulach gry **Warhammer Fantasy Battle**.

Bombarda Bombarda jest prymitywnym działem, strzelającym żelaznymi kulami. Osoba z umiejętnością *broń specjalna – bombardra*, może dowodzić taką maszyną. Bombardy są zwykle używane w dużych bitwach i zasady odnoszące się do nich można znaleźć w regulach gry **Warhammer Fantasy Battle**.

Katapulta Katapulta jest maszyną oblężniczą, podobną do trebuszu, przeznaczoną do miotania ciężkich skal lub innych ciężkich pocisków, np. dużych, kusznich kamiennych. Osoba z umiejętnością *broń specjalna – katapulta*, może dowodzić taką maszyną. Katapulty są zwykle używane w dużych bitwach i odnoszące się do nich zasady można znaleźć w regulach gry **Warhammer Fantasy Battle**.

•TABELA BRONI STRZELECKIEJ•

Broń	Zasięg			SE	Czas ładowania i strzału
	Krótki	Długi	Maksym.		
Krótki łuk	16	32	150	3	1 runda
Zwykły łuk	24	48	250	3	1 runda
Długi łuk	32	64	300	3	1 runda
Elfi Łuk	32	64	300	4	1 runda
Kusza	32	64	300	4	1 runda – ładowanie 1 runda – strzał
Kusza samopowtarzalna	32	–	100	1	2 strzały na rundę; magazynek zawiera 10 bełtów – 8 rund napełnienie
Pistolet strzałkowy	16	32	50	1	1 runda – ładowanie 1 runda – strzał
Proca	24	36	150	3	1 runda
Proca drzewcowa	24	36	200	4	1 runda – ładowanie 1 runda – strzał
Oszczep	8	16	50	S	1 runda
Włócznia	4	8	25	S	1 runda
Strzałka	4	8	20	S	1 runda
Rzucany nóż	4	8	20	S	1 runda
Rzucany topór	4	8	20	S	1 runda
Dmuchawka	12	24	50	1	1 runda
Lasso	8	16	30	–	1 runda – rzut 2 rundy – zwinięcie
Bolas	12	24	50	1	1 runda
Pistolet	8	16	50	3	2 rundy – ładowanie 1 runda – strzał
Rusznica	24	48	250	3	3 rundy – ładowanie 1 runda – strzał
Bomba	2	6	10	6	1 runda – podpalenie i rzut
Bomba zapalająca	2	6	10	O	1 runda – podpalenie i rzut
Improwizowana	2	6	10	S	1 runda

SE – Siła efektywna broni.

S – Zamiast *siły efektywnej* broni powinno się użyć *siły* rzucającej nią osoby.

O – Broń zadaje zwykłe obrażenia od ognia (patrz *Ogień*).

Zwróć uwagę, że kusza samopowtarzalna nie ma *dalekiego* zasięgu. Każdy cel położony dalej niż zasięg *krótki* uważany jest za znajdujący się w *maksymalnym* zasięgu.

• CZAS DZIAŁAŃ •

Walki strzeleckie toczą się zwykle z odległości znacznie większych niż walka wręcz, więc używanie formalnych rund i odgrywających je figurek nie jest zawsze celowe. Na przykład, grupa poszukiwaczy przygód stoi i strzela do nacierającej grupy goblinów. Niewiele osiągnie się poprzez przeprowadzanie takiej walki runda po rundzie. Często łatwiej będzie określić jak dużo czasu zajmie goblinom dojście na odległość odpowiednią do walki wręcz, a następnie pozwolić im grać z oddaniem odpowiedniej ilości strzałów.

Na przykład, rzeczone gobliny zbliżają się do naszej grupy w tempie piętnastu metrów na rundę, a bohaterowie stoją od nich w odległości mniej więcej 40 metrów. Przyjmując, że grupa nie poruszy się z miejsca, zielone talantajstwo dojdzie do nich w ciągu trzech rund – co pozwala im strzelać przez pełne dwie rundy.

• STRZAŁY NA MAKSYMALNĄ ODLEGŁOŚĆ •

Celowanie do obiektów, znajdujących się w *zasięgu maksymalnym* zajmuje o jedną rundę więcej niż normalnie. Ma to odzwierciedlać większy stopień trudności, związany z mierzeniem do odległych celów. To wydłużenie czasu strzału jest dodatkkiem do modyfikatora -20% do US, stosowanego przy strzelaniu na taką odległość. Jeśli postać strzela do dużej grupy przeciwników, nie wybierając celu, można ten czas skrócić, oczywiście za zgodą MG.



• STRZAŁ WYMIERZONY •

Strzelec może starać się trafić w określoną część ciała (głowę, klatkę piersiową, rękę itd.). Może podjąć taką próbę tylko, jeśli cel znajduje się w *bliskim zasięgu* broni. Strzał trwa wtedy o rundę dłużej niż normalnie. Obszary ciała są traktowane jako *małe cele*, tak więc uwzględnia się ujemny modyfikator -10% do US. Strzał, który chybia, nie trafia innego obszaru ciała, ani żadnego innego celu.



• NOSZENIE ZAŁADOWANEJ BRONI •

Nie ma żadnych powodów, dla których bohaterowie nie mieliby paradować ze strzałami założonymi na cięciwy lub z gotowymi do rzutu toporkami. W takim wypadku lepiej jest przyjąć, że celowanie i strzał zabierają całą rundę – bohater nie może strzelać lub rzucić dwa razy w rundzie! Noszenie załadowanej, gotowej do strzału czy rzutu broni oznacza, że postać zdoła szybciej zareagować na jakies nagłe niebezpieczeństwo, co ma odzwierciedlenie w przynajmniej jej dodatkowym modyfikatora do Inicjatywy +10% podczas pierwszej rundy walki.

• NIEWYPALY •

Bomby i broń prochowa często zawodzą, są *niewypalnymi*. Każdy naturalny podwójny rzut (np. 66, 99, 00, itp.) wylosowany w czasie ustalania trafienia, wskazuje, że właśnie miał miejsce *niewypał*. Rzuć K100, a rezultat odczytaj na poniższej tabeli:

Broń palna:

- | | |
|-------|---|
| 01-50 | Ładunek się nie zapalił, nie trzeba przeladowywać, w następnej rundzie można strzelać dalej. |
| 51-99 | Ładunek się nie zapalił, broń należy ponownie załadować. |
| 00 | Ładunek eksplodował w rękach strzelca, powodując automatyczne trafienie strzelca i niszcząc broń. |

Bomby:

- | | |
|-------|---|
| 01-50 | Bomba nie eksplodowała. |
| 51-80 | Bomba sypie iskrami. Rzuć K6 w każdej rundzie – jeśli wypadnie 6, bomba eksploduje. |
| 81-95 | Bomba eksplodowała w połowie drogi między rzucającym, a celem. |
| 96-00 | Bomba eksplodowała w rękach rzucającego. |



• ISTOTY LATAJĄCE •

Istoty latające jako cele: Kiedy strzelamy do celu latającego, zasięg wzrastają o jeden krok. *Krótki* zasięg traktujemy jak *daleki*, *daleki* jak *maksymalny*, a strzelanie na *maksymalny* zasięg jest niemożliwe.

Chcąc określić odległość od latającego celu, dodajemy do siebie odległości od niego w poziomie i w pionie. W ten sposób uzyskujemy szukany wynik. Jest to zwykle więcej, niż wynosi rzeczywista odległość do celu, ale ma to stanowić odbicie trudności, związanych ze strzelaniem do góry.

Istoty latające miotające pociski: Latające stworzenia mogą rzucać lub strzelać pociskami w dół z każdej wysokości. Zasięg określany jest jedynie jako odległość pozioma, bez brania pod uwagę wysokości. Pociski zawsze sięgają powierzchni gruntu – w tym sensie nie ma zasięgu *maksymalnego*. Przyjmuje się jednak, że pociski zrzucane z wysokości większej niż *maksymalny* zasięg używanej broni nie trafiają w cel, chyba, że są to kamienie zrzucane z budynku.

Walka strzelecka w powietrzu: Kiedy dwa stworzenia latające strzelają do siebie, znajdujący się niżej z nich traktowany jest tak, jakby znajdował się na ziemi – w jego przypadku, obliczając odległość do celu, dodaje się do siebie odległość pionową i poziomą. Znajdujący się wyżej używa jedynie odległości horyzontalnej, czyli poziomej.

Dwie latające istoty znajdujące się na tej samej wysokości strzelają do siebie tak, jakby znajdowały się na ziemi, lecz zasięgi są skrócone o jeden stopień, w sposób opisany powyżej.

Latające wierzchowce: Walka strzelecka toczona przez istoty posiadające latających wierzchowców toczona jest przy uwzględnieniu normalnego, ujemnego modyfikatora -10% za strzelanie z poruszającego się wierzchowca.

• RANY I REKONWALESCENCJA •

Cecha Żywotności określa jak długo postać może walczyć, zanim przeciwnik zada jej decydujący cios. Jak napisano nieco wcześniej, Żywotność reprezentuje "strefę buforową" i tylko wtedy, gdy zostanie ona sprowadzona do zera, postać znacznie otrzymywał naprawdę groźne obrażenia.

Przyjmuje się jednak, że osoby, które w walce odniosły jakies obrażenia, zostały *ranne przed tym*, jak ich Żywotność spadła do zera. Odnosi się to tylko do istot, które zostały ranne w walce – nie oznacza, iż mniejsze zwierzęta, posiadające od początku tylko 1 czy 2 punkty Żywotności, cały czas chodzą w bandażach.

Rany dzielimy na trzy różne kategorie:

Lekkie: postać wciąż ma 2 lub więcej punktów Żywotności;

Ciężkie: postać ma mniej niż 2 punkty Żywotności, ale *nie otrzymała* żadnych trafień krytycznych.

Bardzo ciężkie: postać otrzymała jedno lub więcej trafień krytycznych.

Osoby lekko ranne powracają do zdrowia samodzielnie, pod warunkiem, że mają czas na odpoczynek (patrz **Czas leczenia** poniżej) – jednak opieka osoby posiadającej umiejętność **leczenia ran** lub **chirurgii** może okazać się tu bardzo pomocna. Jeżeli lecząca postać wykona udany test Inteligencji, zraniona osoba natychmiast odzyskuje K3 punkty Żywołności. Można wykonać tylko jedną próbę leczenia obrażeń, odniesionych w określonej walce.

Osoby ciężko ranne nie powrócą do zdrowia samoistnie, dopóki nie zostanie im udzielona skuteczna pomoc przez osobę posiadającą umiejętność **leczenia ran** lub **chirurgii**. Chirurg, wykonując udany test Inteligencji jest w stanie przywrócić K3 punktów Żywołności, a jakakolwiek inna osoba lecząca – tylko 1 punkt. Zdrowienie jest natychmiastowe, a później przyjmuje się, że dana postać jest już tylko **lekko ranna** (patrz wyżej).

Osoby ranne bardzo ciężko będą prawdopodobnie potrzebowały natychmiastowej opieki kogoś, posiadającego umiejętność **leczenia ran**, by w ogóle mieć szansę na tyle długiego utrzymania się przy życiu, żeby dotrzeć do jakiejś osoby z umiejętnością **chirurgii**.

Czas leczenia:

Lekko ranne osoby odzyskują 1 punkt Żywołności na dzień całkowitego odpoczynku. Osoby, odpoczywające przez tydzień otrzymują dodatkowo ilość punktów Żywołności równą wielkości ich cechy Wytrzymałość (np. po tygodniu odpoczynku lekko ranna osoba odzyska ilość punktów Żywołności, równą 7 + jej Wytrzymałość).

Opieka osoby posiadającej umiejętność **leczenia ran** przyspiesza proces zdrowienia. Jeżeli osoba doglądająca wykona udany test Inteligencji (z dodatnim modyfikatorem +20%) i przynajmniej przez pół godziny dziennie opiekuje się rannym, ranny odzyska każdego dnia ilość punktów Żywołności, równą jego Wytrzymałości. Jeżeli osoba lecząca ten test się nie powiedzie, to ilość odzyskanych punktów Żywołności równa jest połowie Wytrzymałości rannego (zaokrąglając w górę).

Osoby, posiadające umiejętność **chirurgii**, które przez przynajmniej pół godziny dziennie doglądają rannego i wykonają udany test Inteligencji, redukują czas rekonwalescencji do jednej trzeciej. Niepowodzenie oznacza, że czas rekonwalescencji ulega skróceniu do połowy. W ten sposób lekko ranna osoba, którą skutecznie dogląda chirurg może odzyskać w ciągu dnia odpoczynku liczbę punktów Żywołności, mogącą osiągnąć trzykrotną własną Wytrzymałość.

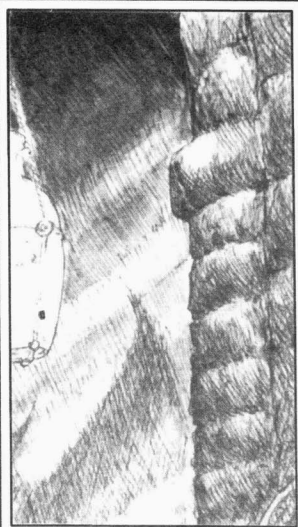
•POMOC MEDYCZNA•

Niektóre rany, odniesione na skutek *trażeń krytycznych* określono jako wymagające skutecznej opieki medycznej. Rodzaj leczenia zależy od typu odniesionych obrażeń. Mówiąc najbardziej ogólnie, efekty obrażeń zmniejszają się w przynajmniej jednej z poniższych kategorii:

Krwawienie: ranny traci podczas każdej rundy dodatkowe punkty Żywołności do czasu, aż zainicjuje nim chirurg albo uzdrowiciel, lub też aż umrze. Osoba z umiejętnością **leczenia ran** lub **chirurgii** może powstrzymać upływ krwi, wykonując udany test Inteligencji. Próby mogą być powtarzane co rundę. Mimo powstrzymania krwawienia ranny umrze, jeśli w ciągu 24 godzin chirurg nie przeprowadzi pomyślnej operacji. Tylko osoba posiadająca umiejętność **chirurgii** może uratować pacjenta. Operacja trwa 2 godziny. Jeżeli chirurg wykona udany test Inteligencji, pacjent zaśnie na 24 godziny, po którym to czasie zostaje mu przywrócony 1 punkt Żywołności i traktuje się go jak lekko rannego. Jeżeli test jest nieudany, pacjent umiera.

Złamane lub zwichnięte kończyny: osobie z takim zranieniem nie grozi natychmiastowe niebezpieczeństwo, ale jeśli w ciągu tygodnia nie zainicjuje nią chirurg, kończyna stanie się trwale bezwładna. Leczenia może próbować jedynie osoba posiadająca umiejętność **chirurgii**. Chirurg musi wykonać test Inteligencji – z dodatnim modyfikatorem +10% – po wykonaniu którego przyjmuje się, że leczona postać ma 1 punkt Żywołności i jest **lekko ranna**. Kończyna pozostaje niezdadna do użycia, unieruchomiona na temblaku czy szynach, przez okres K4+1 tygodni. Jeżeli test był nieudany, operacja może być powtarzana – każda kolejna próba ma kumulatywny, ujemny modyfikator Inteligencji -10%. Jeżeli w ciągu tygodnia od zranienia nie uda się przeprowadzić udanej operacji, kończyna na stałe pozostaje niewładna.

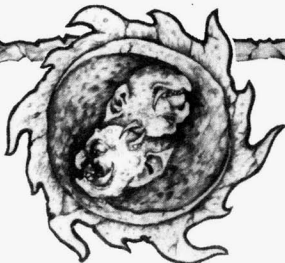
Ucięcie kończyny: chirurg w żadnym wypadku nie jest w stanie przywrócić utraconej kończyny. Ofiarze trzeba najpierw zatamować krwawienie (patrz wyżej), a następnie przypalić kikut i operować. Operacja zajmuje 2 godziny, do jej przeprowadzenia konieczny jest chirurg, który wykona test Inteligencji. Jeżeli test był udany, pacjent nie odzyskuje sił i nie uważa się go za **lekko rannego** jeszcze przez 6+K6 dni. Okres ten może ulec skróceniu dzięki opiece chirurga. Jeżeli test był nieudany, pacjent umiera.



MAGIA

ROZDZIAŁ

• 4 •



Magicy

Poziomym magii

Punkty magii

Używanie punktów magii

Poziomym mocy

Odkrywanie punktów magii

Wzrost poziomu mocy

Czary

Typy czarów

Rzucanie czarów

Koszy w punktach magii

Składniki

Czary a pancerz

Testy magii

Wzmocnienie testów

i czarów

Trudność czarom

Kompletowanie profesji

PROFESJE MAGÓW

Koszy w punktach

doświadczenia

Punkty magii magów

Nauka czarów

Źródła nowych czarów

Maksymalna liczba

znanych czarów

Alchemicy

Czarodzieje

Specjalizowani czarodzieje

Negatywne konsekwencje

Tabela magicznych chorób

zawodowych

Opisy chorób zawodowych

Preparaty

Umiejętność rzucania

czarów

ALCHEMIK

CZARODZIEJ

DEMONOLOG

ELEMENTALISTA

ILUZJONISTA

NEKROMANTA

PROFESJE KAPŁANÓW

Jak stać się kapłanem

Rozwój profesji

Bogowie

Punkty magii i czary

Maksymalna liczba

znanych czarów

Umiejętność rzucania czarów

KAPŁAN

Jak stać się kapłanem

Tabela rozwoju kapłana

KAPŁAN DRUIDZKI

Druidzi i Dawna Wiara

Jak zostać kapłanem

druidzikiem

Tabela rozwoju druida

CZARY MAGII PROSTEJ

Bagienne ogniki

Dar języków

Dźwięki

Magiczne zamknięcie

Magiczny alarm

Magiczny płomień

Otwarcie

Płonące światło

Przekleństwo

Srebra ciepła

Srebra ciszy

Srebra zimna

Tworzenie małej istoty

Uśpienie

Uśnieniec przekleństwa

Wzmocnienie drzew

Zabezpieczenie przed

deszczem

CZARY MAGII WOJENNEJ

Poziom 1

Aura Oporu

Kradzież rozumu

Leczenie lekkich zranień

Lot

Odporność na trucizny

Ognista kula

Podmuch wiatru

Ręka-młot

Sila walki

Wywołanie niechęci

Poziom 2

Aura ochrony

Mistyczna mgła

Świecisty piorun

Powstrzymanie odwrotu

Srebra sanktuarium

Srebra wytrzymałości

Uderzenie

Wywołanie furii

Wywołanie nieczu

Wzbudzenie nienawiści

Poziom 3

Magiczny most

Odporność na strzały

Ożywienie miecza

Przekazanie aury

Przekleństwo przyciągania

strzał

Rozproszenie aury

Wymuszenie ucieczki

Wywołanie głupoty

Wywołanie niestabilności

Wzbudzenie strachu

Poziom 4

Aura nietykności

Leczenie ciężkich ran

Promień wybuchu

Sila umysłu

Unieruchomienie

Zakęcie broni

Zmiana stron

CZARY DEMONICZNE

Wzywanie demonów

Demoniczne pakiety

Udane wzywanie

Przywołanie mocy

Unieruchamianie

i odsyłanie demonów

Poziom 1

Odesłanie małego demona

Spętanie demona

Srebra demonicznej ochrony

Wzwanie rumaka

Wzwanie strażnika

Poziom 2

Powstrzymanie

niestabilności demona

Przywołanie energii

Przyzywanie małych

demonów

Srebra likwidacji demonów

Wzwanie magicznego

wsparcia

Poziom 3

Odesłanie demonicznej

hordy

Rozprzestrzenienie obłądu

Wzwanie demonicznej

hordy

Wzwanie wielkiej potęgi

Poziom 4

Demoniczny portal

Odesłanie wielkiego

demonu

Przywołanie wielkiego

demonu

Wzwanie ogromnej potęgi

CZARY ELEMENTALNE

Przyzywanie żywiołków

Dematerializacja

Poziom 1

Chmura dymu

Grad kamieni

Magiczne światło

Oddychanie pod wodą

Oślepiający błysk

Ręka ognia

Spacer po wodzie

Srebra ukrycia

Poziom 2

Gaszenie ognia

Grzmot pioruna

Odporność na ognie

Przemieszczenie przedmiotu

Rozniecenie ognia

Rozstąpienie wód

Uśnieniec roślin

Wywołanie deszczu

Poziom 3

Burza pyłowa

Eteryzna postać

Kruszenie kamieni

Morowe powietrze

Odesłanie żywiołaka

Ściana ognia

Tworzenie lotnych

piasków

Złomienie ogniem

Odesłanie żywiołków

Ożywienie wody

Przywołanie roju

Przywołanie żywiołaka

Tunel w skałe

Wzwanie hordy

żywiołaków

żywołot cierni

CZARY ILUZyjne

Rozpraszenie iluzji

Poziom 1

Dezorientacja wroga

Iluzja fantomu

Oslona działalności

Powielenie obrazu

Przybranie iluzorycznego

wyglądu

Poziom 2

Halucynacja

Iluzoryczne budynki

Iluzoryczne lasy

Negacja ataku

Rozproszenie iluzji

Widmowy wygląd

Poziom 3

Dezorientacja

Iluzja potężnego wyglądu

Iluzoryczny wróg

Zniknięcie

Poziom 4

Iluzja mroku

Iluzoryczna armia

Teleportacja

Zniszczenie iluzji

CZARY NEKROMANTYCZNE

Przyzywanie ożywieńców

Kontrolowanie ożywieńców

Poziom 1

Przyzywanie szkieleta-

bohatera

Przyzywanie szkieletów

Ręka śmierci

Srebra życia

Zniszczenie ożywienia

Poziom 2

Kontrolowanie ożywieńców

Ręka pyłu

Rozszerzenie kontroli

Stabilizacja

Wzwanie szkieleta-

miniejszego herosa

Poziom 3

Ożywienie zmarłych

Uniesienie ożywieńców

Wzwanie hordy szkieletów

Życie po śmierci

Poziom 4

Calkowita kontrola

Przekleństwo ożywienia

Wzwanie szkieleta-

większego herosa

Wiatr śmierci

CZARY DRUIDYCZNE

Poziom 1

Leczenie zwierząt

Odrzuwanie

Odwzwanie

Władanie zwierzętami

Poziom 2

Burza gradowa

Splatanie cierni

Władanie gigantycznymi

zwierzętami

Zmiana postaci

Poziom 3

Czerpanie mocy ziemi

Ożywienie drzewa

Rozkład

Srebra czystości

Poziom 4

Tworzenie bagna

Tworzenie świętego gaju

MAGICZNE PRZEDMIOTY

Przykłady magii

Niszczące magicznych

przedmiotów

Identyfikacja magicznych

przedmiotów

Losowanie magicznych

przedmiotów

Czary zawarte w

magicznych przedmiotach

Amulety

Ilkistry

Klejnoty mocy

Magiczne księgi

Magiczne pergminy

Pancerze

Różdki

Różdki

Broń

Strzały

Zaklęte buty

Zaklęty sznur

Wszystkowiedzące lustro

Kamienie światu

Runy

◆ MAGIA ◆



Magia jest potężną, zdolną naginać prawa natury siłą, dającą wielką potęgę tym, którzy potrafili ją władać. W Starym Świecie magia objawia się na wiele sposobów – od nieudolnych eksperymentów początkujących czarodziejów zaczynając, a kończąc na ogromnej mocy, którą władają bogowie.

◆MAGICY◆

Magicy są to osoby, które posiadają umiejętność posługiwania się magią. Istnieją dwie kategorie magików – w pierwszej są magowie (alchemicy i czarodzieje), a w drugiej kapłani (kapłani i kapłani druidzcy). Inne osoby mogą w wyjątkowych przypadkach zostać tymczasowo obdarzone mocami magicznymi dzięki *blągostawien-
stwu* (zob. rozdział **Religie i wierzenia**) – gdy posługują się magią, traktuje się ich jako swego rodzaju magików.

Czarodzieje: Czarodzieje stanowią najliczniejszą grupę magików. Posługują się *magią prostą* i *magią wojenną*. Jeśli chcą, mogą się specjalizować. Stają się wtedy demonologami, elementalistami, iluzjonistami albo nekromantami.

Demonolodzy: Demonolodzy praktykują mroczną i zakazaną sztukę przyzywania i zakliniania demonów. W rezultacie tych praktyk często popadają w choroby umysłowe i wszyscy normalni ludzie omijają ich z daleka.

Elementaliści: Ci magowie mają do czynienia z siłami przyrody oraz żywiołami ziemi, powietrza, ognia i wody.

Iluzjoniści: Iluzjoniści zdolni są do tworzenia i sterowania różnymi rodzajami niezwykłych, zadziwiających iluzji.

Nekromanci: Są samotnymi i zamkniętymi w sobie osobnikami, których obsesją stała się śmierć i ożywienie. Potrafią komunikować się z duchami zmarłych, a nawet zmusić je do służenia sobie. Ale za tę moc słono płać, gdyż zwykli ludzie traktują ich z takim samym wstrętem, jak demonologów.

Alchemicy: Ci uczeni studiują dziedzinę magii, zajmując się materią i jej własnościami. Mają najmniejszą moc ze wszystkich rzucających czary osób (zob. **Poziomy magii** – poniżej).

Kapłani: Poświęcili się służbie konkretnemu bogu, działając jako jego przedstawiciele na ziemi. Otrzymują od tego boga szeroki zakres mocy, choć konkretne czary zależą od danej religii.

Kapłani druidzcy: Są to kapłani, którzy oddają cześć przyrodzie; swą potęgę uzyskują w podobny sposób, jak normalni kapłani.

◆POZIOMY MAGII◆

Każda profesja magiczna jest podzielona na poziomy – od 1, do 4., gdzie 1. oznacza najniższą moc, a 4. – najpotężniejszą. Postać z poziomu pierwszego może rzucać czary tylko z tego poziomu (patrz **Czary**), zaś postać z poziomu czwartego może rzucać czary z poziomów 1, 2, 3 i 4. Alchemicy stanowią wyjątek od tej zasady – poziom dostępnych dla nich czarów jest zawsze o jeden niższy od ich poziomu magii (tak więc alchemik z drugiego poziomu może rzucać czary tylko z pierwszego poziomu, itd.).

◆PUNKTY MAGII◆

Osoby, posiadające umiejętność *rzucania czarów* wiedzą jak ukierunkowywać magiczne siły wszechświata. Są zdolne do tworzenia widowiskowych efektów z czystej magii, choć najpierw muszą

studiować i nauczyć się magicznych formuł, z których budują swe zaklęcia. Znajomość czaru nie jest jednak równoznaczna z umiejętnością skutecznego jego rzucania. Bohaterowie, chcąc ukierunkować skutecznie moc, muszą znać nie tylko mechanizmy, według których czar jest wywoływany, ale także posiadać dostateczną ilość wewnętrznej energii – *punktów magii*. Rzucanie czarów zawsze jest kosztowne, w przypadku niektórych czarów bardziej, przy innych mniej. Zdolność postaci do rzucania czarów jest zależna od ilości *punktów magii*, aktualnie przez nią posiadanych.

Każdy czar ma swój *koszt w punktach magii*, określony w opisie. Jest to liczba, którą należy odjąć od aktualnej ilości *punktów magii* posiadanych przez magika w chwili rzucenia czaru (patrz **Rzucanie czarów**).

◆UZYSKIWIENIE PUNKTÓW MAGII◆

Punkty magii są uzyskiwane, gdy postać się rozwija i awansuje, choć stopień ich przyrostu różni się w zależności od poziomu, rasy i tego, czy postać jest magiem, czy kapłanem.

Magowie: Uczniowie dysponują tylko kilkoma *punktami magii*, podczas gdy wykształcony czarodziej może posiadać znaczną ich ilość. Gdy poziom maga wzrasta (po wykazaniu się w czasie terminowania), zyskuje on 4K4 punkty magii, które dodaje do posiadanej aktualnie liczby punktów magii i *poziomu mocy* (zob. dalej). Uczeń czarodzieja posiada 2K4 punkty magii. Alchemik nie zdobywa żadnych punktów magii do osiągnięcia pierwszego poziomu, a wtedy otrzymuje 2K4 punkty, a na każdym późniejszym poziomie kolejne 4K4 punkty magii.

Magowie nie będący ludźmi: Leśne elfy uzyskują taką samą liczbę punktów magii, jak ludzie. Natomiast krasnoludy i halflingi są słabymi magami i rzeczywiście niewielu przedstawicieli tych ras jest magikami. Otrzymują oni połowę punktów magii, przeznaczonych ludziom i elfom, tzn. 1K4 punkty dla ucznia czarodzieja lub pierwszopozomowego alchemika i 2K4 punkty na wyższych poziomach.

Kapłani: Wszyscy kapłani (zarówno kapłan, jak i kapłan druidzki) otrzymują taką samą ilość punktów magii, bez względu na rasę. Tak więc nowicjusz i druidzi nie mają żadnych punktów magii, ale osoba, która awansowała na kapłana, bądź kapłana druidzkiego, zyskuje 2K8 punktów magii za każdy poziom.

Poniższa tabela zawiera zebrane informacje na temat uzyskiwania punktów magii w miarę rozwoju postaci:

Profesja	Otrzymywane punkty magii
Ludzie, elfy:	
uczeń alchemika	nic
alchemik 1 poziomu	2K4
alchemik poziomów 2-4	4K4 co poziom
uczeń czarodzieja	2K4
czarodziej poziomów 1-4 (i wszyscy magowie-wyspecjalizowani)	4K4 co poziom
Krasnoludy, halflingi:	
uczeń alchemika	nic
alchemik 1 poziomu	1K4
alchemik poziomów 2-4	2K4 co poziom
uczeń czarodzieja	1K4
czarodziej poziomów 1-4 (i wszyscy magowie-wyspecjalizowani)	2K4 co poziom
Wszystkie rasy:	
druid	nic
kapłan druidzki poziomów 1-4	2K8 co poziom
nowicjusz	nic
kapłan poziomów 1-4	2K8 co poziom

•POZIOMY MOCY•

Poziom mocy jest miarą tego, jak wiele punktów magii postać może użyć, kła w swym rozwoju do tej pory. Określa maksymalną liczbę punktów magii, które mogą być przez tę postać posiadane. Jedynym sposobem zwiększenia *poziomu* mocy jest osiągnięcie następnego poziomu magii. (zob. **Wzrost poziomu mocy** – poniżej).

Poziom mocy nie powinien być mylony z aktualnie posiadaną przez postać liczbą punktów magii. Jest on miarą **maksymalnej** liczby punktów, które są postaci dostępne, to drugie pojęcie po prostu określa, jak wiele punktów magii tej postaci w danej chwili zostało, biorąc pod uwagę zużycie już czary. Nie należy także mylić *poziomu* magii z *poziomem* mocy, bowiem ten pierwszy jest oznaczeniem kategorii osoby rzucającej czary, podczas gdy ten drugi – maksymalną liczbą punktów magii, którą ta kategoria zapewnia.

•ODZYSKIWANIE PUNKTÓW MAGII•

Punkty magii mogą być odzyskiwane na kilka sposobów:

Sen: Każdy magik z *wyjątkiem kapłana i kapłana druidzkiego* może odzyskać punkty magii podczas snu. Punkty te są odzyskiwane z szybkością 10% poziomu mocy za 1 godzinę snu. Tak więc 10 godzin snu całkowicie regeneruje moc magika, którego ilość punktów magii spadła do zera. Krótszy sen przywraca proporcjonalnie mniej punktów magii. Wszystkie ułamki są ignorowane.

Należy zauważyć, że wszystkie osoby, z kapłanami włącznie, które kiedyś były czarodziejami (itp.) mogą odzyskiwać swe punkty magii poprzez sen. Zdolność ta nie jest tracona mimo zmian profesji.

Medytacja: Osoby, posiadające umiejętność *medytacji* mogą odzyskiwać punkty magii z szybkością 1 punktu za Kó tur (minut) medytacji (zob. **Umiejętności**).

Inne metody: Możliwe jest również odzyskiwanie punktów magii dzięki pewnym magicznym przedmiotom, okazjonalnej interwencji bogów i przez rzucanie niektórych czarów, na przykład *Wezwanie mocy* i *Czerpanie z mocy ziemi*.

Trzeba zaznaczyć, że punkty magii można regenerować tylko do poziomu mocy, chyba że szczególnie zasady określają inaczej.

Kapłani druidzcy: Kapłani druidzcy mogą odzyskiwać punkty magii tylko przez odprawienie dziesięciominutowego rytuału w *szczęśliwym miejscu i czasie*, zależnie od swego ducha opiekuńczego – patrz **Religie i wierzenia** – *Dawna Wiara*.

Kapłani: Kapłani normalnie odzyskują punkty magii przez *medytację*. W szczególnych przypadkach MG może uznać, że bogowie zdecydowali się zredukować liczbę punktów magii, odzyskiwanych przez kapłana – np. jeśli z mniejszym, niż oczekiwali zapalem krzewi on swoją wiarę. Jeżeli bogowie zdecydują, że kapłan nie powinien w ogóle odzyskiwać utraconych punktów magii, wtedy nic, nawet sen, mu tych punktów nie zwróci.

•WZROST POZIOMU MOCY•

Istnieje kilka sposobów na to, by magik zwiększył swój poziom mocy:

Rozwój: Bohaterowie, którzy poświęca się magicznym profesjom zdobywają punkty magii tak, jak to wyjaśniono wcześniej. Jeśli jednak osiągną już 1 poziom jakiegokolwiek profesji magicznej, nie mogą zdobyć żadnych punktów do czasu osiągnięcia poziomu wyższego. Stąd też osoba, która zmienia swe zainteresowania z jednej szkoły magii na inną, pozostając na tym samym poziomie, nie otrzymuje dodatkowych punktów magii, choć ma dostęp do całkiem nowego zasobu czarów. Na przykład czarodziej 2 poziomu, zostając iluzjonistą 1 poziomu nie otrzymuje nowych punktów magii. Również po osiągnięciu 2 poziomu iluzjonista nie otrzyma dodatkowych punktów magii. Dopiero, gdy osiągnie 3 poziom otrzyma 4K4 punkty.

Magiczne przedmioty: Pewne magiczne przedmioty oferują postaci określoną liczbę dodatkowych punktów magii. Punkty magii, zyskane dzięki magicznym przedmiotom mogą spowodować,

że ich całkowita, posiadana przez postać ilość przekroczy jej poziom mocy, ale tylko czasowo. Punkty magii zyskane w ten sposób są jednorazowego użytku i nie mogą być odzyskane.

•CZARY•

Czarów używa się, by zogniskować energię, zawartą w punktach magii w celu uzyskania określonych efektów. Chcąc rzucić czar, postać musi wykonać niezbędne gesty i wypowiedzieć wymaganą formułę. Często też, by czar w ogóle zadziałał potrzebne są specjalne składniki. Składniki te są niemal zawsze w procesie rzucania czaru całkowicie zużywane. Szczegółowe informacje dotyczące czarów, jak i wymaganych składników specjalnych znajdują się w **Opisach czarów**.

•TYPY CZARÓW•

Oto skrócone omówienie głównych gałęzi magicznej wiedzy Starego Świata. Bohaterowie uczą się różnych odmian czarów, zgodnie ze swoją profesją (zob. **Profesje magów** i **Profesje kapłanów**).

Prosta magia: Dostępna dla wszystkich osób z umiejętnością *rzucania czarów*.

Magia wojenna: Dostępna dla alchemików z poziomu 2 i wyższych, oraz dla innych magów z poziomu 1 i wyższych, oraz dla niektórych kapłanów.

Magia demoniczna: Dostępna dla demonologów i niektórych kapłanów.

Magia druidyczna: Dostępna tylko dla kapłanów druidzkich.

Magia elementalna: Dostępna dla elementalistów, kapłanów druidzkich i niektórych kapłanów.

Magia iluzyjna: Dostępna dla iluzjonistów i niektórych kapłanów.

Magia nekromancka: Dostępna dla nekromantów i niektórych kapłanów.

Czary dostępne dla kapłanów różnią się w zależności od religii (zob. rozdział **Religie i wierzenia**).

•RZUCANIE CZARÓW•

Każdy czar (z wyjątkiem *prostej magii*) posiada swój *poziom czaru*. Poziom 1 jest najsłabszy, a poziom 4 najpotężniejszy. Umiejętność *rzucania czarów* pozwala bohaterom na wykorzystywanie magii o wzrastającej mocy. Na każdym poziomie mocy bohater musi wydać wymaganą ilość punktów doświadczenia, by otrzymać potrzebną umiejętność *rzucania czarów*.

Czar, którego bohater się już nauczył, może zostać przez niego użyty w każdej chwili (jeśli posiada on wystarczającą ilość *punktów magii*). Chcąc wykorzystywać znane zaklęcia, osoba rzucająca musi zużyć „wydać” punkty magii. Liczba punktów magii niezbędna do rzucenia danego czaru podana jest w *Opisie czaru*.



Potrzeba około 10 sekund, aby wykonać odpowiednie gesty i wypowiedzieć formułę, potrzebną do uruchomienia zaklęcia. Dlatego też rzucająca czar osoba nie może robić w tej rundzie walki nic więcej; jest uważana za *cel nieruchomy*, przez co jest otwarta na wszelkie ataki (jest trafiana automatycznie i odnosi podwójne obrażenia). Jeśli czar został z jakiegoś powodu przerwany – na przykład ktoś magika uderzył – punkty magii, potrzebne do jego rzućenia zostają stracone.

•KOSZT W PUNKTACH MAGII•

Każdy czar „kosztuje” określoną, podaną w opisie ilość punktów magii, którą w chwili rzućania czaru odejmuje się od tej liczby punktów, którą posiada magik. Osoba, która ma 12 lub więcej punktów magii może użyć zaklęcia bez dodatkowych trudności – jego koszt jest po prostu odejmowany od całkowitej ilości posiadanych przez nią punktów. Jednak postacie, które mają mniej niż 12 punktów magii i chcą użyć czaru, muszą rzucić 2k6 i porównać wynik z aktualną ilością swoich punktów magii. Wyrzucenie liczby większej oznacza, że zaklęcie się nie udało, mniejszej – czar został rzucony poprawnie. Niezależnie od wyniku, koszt czaru jest odejmowany od posiadanego zasobu punktów magii.

•SKŁADNIKI•

Większość zaklęć, oprócz specjalnych gestów i magicznych formuł, wymaga jednego lub większej liczby materialnych składników, pochłanianych przez magiczną energię czaru. Są one wyszczególnione w opisach czarów. Czasem są to pospolite, łatwe do znalezienia substancje, innym znów razem – wyjątkowo rzadkie i ich zdobycie będzie wymagało wielkiego wysiłku.

•CZARY A PANCERZ•

Noszenie zbroi i/lub tarczy znacznie utrudnia prawidłowe korzystanie z magicznych umiejętności. Ochrony tego typu przeszkadzają w inkantacjach i dysharmonizują magiczne moce. Dlatego też właściwie nie spotyka się czarowników, którzy są wyposażeni w zbroje i tarcze. Magicy, noszący zbroje *nie mogą* korzystać z umiejętności *medytacji*. Poza tym zwiększa się liczba punktów magii, wymagana do rzućania przez nich czaru lub użycia magicznego pergaminu. Każdy *punkt pancerza*, uzyskany dzięki jakiemuś elementowi zbroi czy dzięki tarczy, dodaje *dwa* punkty magii do tych, które są pochłaniane przez czar. Tak więc bohater, posiadający *2 punkty pancerza* na korpuse, *2 punkty pancerza* na każdej z nóg oraz noszący tarczę, dającą jeszcze *1 punkt*, będzie musiał wydać dodatkowo 14 punktów magii, by rzucić zaklęcie lub wykorzystać pergamin.

•TESTY MAGII•

Postać, którą zaatakowano magicznie, może próbować wykonać *test magii*, żeby ten atak odeprzeć (zob. **Standardowe testy**). Stwierdzenie to nie dotyczy jednak wszystkich czarów. Na przykład ataków magicznymi pociskami (*Ognistą kulą*, *Suśniętym piorunem*, itp.) nie da się odeprzeć – zawsze trafiają w cel i nie można ich uniknąć. Postać nie może także zneutralizować pośrednich efektów magii – jeśli przeciwnik wywoła magiczną burzę, nie uniknie się przemoczenia, nawet po udanym teście.

Gdy *test magii* jest dopuszczalny, postać musi wykonać test Siły Woli, by zapobiec zadziałaniu czaru. Udany oznacza, że ofiara jest całkowicie odporna na czar, nieudany – zaklęcie działa zgodnie z opisem.

•WZMACNIANIE TESTÓW I CZARÓW•

Wydając dodatkowe punkty magii, osoba, która rzuca czar może zmniejszyć posiadaną przez przeciwnika szansę jego odparcia dzięki wykonaniu *udanego testu magii*. Gracz, wybierający taką możliwość musi zadeklarować, że jego magik wzmacnia swój czar i ta deklaracja musi być złożona *zanim* ofiara wykona swój rzut kostkami. Za każdy wydany punkt magii (ponad koszt czaru plus ewentualne



koszty noszenia zbroi), Siła Woli ofiary jest zmniejszana podczas tego (i tylko tego) testu magii o 5%. W przypadku czarów, które oddziałują na więcej niż jedną osobę, magik może zmniejszyć Siłę Woli większej liczby ofiar (nawet wszystkich), *pod warunkiem, że te dodatkowe punkty magii wyda na każdą z nich*.

Ktoś, kto został zaatakowany magicznie, może wydać posiadane przez siebie punkty magii na zwiększenie swej szansy wykonania udanego testu *magii*. Za każdy, wydany na ten cel punkt magii jego Siła Woli jest zwiększana o 5% podczas wykonywania tego testu. Gracze muszą zadeklarować ilość poświęconych punktów magii jeszcze przed wykonaniem rzutu kostkami. W normalnych okolicznościach wystarczy, żeby po prostu oznajmili Mistrzowi Gry, że ich bohaterowie wydają dodatkowe punkty magii na wzmocnienie czy obniżenie Siły Woli ofiary. W tych rzadkich przypadkach, gdy zaangażowanych jest dwóch graczy, jeden wzmacniający, a drugi obniżający szansę testu, obaj powinni w *tajemnicy* poinformować MG ile punktów wydają, i to *zanim* wykonany zostanie rzut kostką.

•TRAFIENIE CZAREM•

Wiele czarów opisano jako działające na *grupę* bohaterów czy innych istot. Mianem *grupy* określa się dowolną liczbę postaci, które są oddalone od siebie nie bardziej niż o 3 metry. Innymi słowy, postać, znajdującą się w odległości większej niż 3 metry od tych, które są celem czaru, nie należy już do grupy. Diagram na dole tej strony przedstawia niektóre możliwe sytuacje.

W przypadku bardzo dużych istot (powyżej 6 metrów) MG musi być przygotowany do samodzielnego rozszarżenia sytuacji, choć zaleca się, by takie istoty były zawsze traktowane jak cele pojedyncze.

Jeżeli magik życzy sobie, by zakłęcie swym działaniem objęło jedną szczególną postać z grupy, cel musi być łatwy do zidentyfikowania – jak na przykład konny wśród grupy piechurów, czy gigant w grupie orków. W innych przypadkach magik musi poświęcić dodatkową rundę na *celowanie* (tak jak w przypadku strzelania pociskami w grupy – patrz **Walka**).

•KOMPLETOWANIE PROFESJI•

Magicy wstępują na znacznie bardziej wymagającą ścieżkę kariery, niż ta, po której kroczą inni, poświęcający się bardziej przyziemnym profesjom. Ponieważ profesje magiczne wymagają specjalistycznej nauki i wielkiego doświadczenia, do zasad, regulujących ich zmiany zostały wprowadzone pewne zmiany (patrz **Mistrz Gry**).

Przed wszystkim, zanim bohater będzie mógł poświęcić się innej profesji magicznej, czy też przejść na następny poziom aktualnej, musi *w pełni skompletować* poziom, na którym obecnie się znajduje. W sumie oznacza to, że nikt nie może stać się na przykład czarodziejem pierwszego poziomu, nie będąc wcześniej uczniem czarodzieja. Pełne *skompletowanie* poprzedniego poziomu czy poprzedniej profesji wymaga:

- (1) nabycia wszystkich dostępnych rozwinąć *z planu rozwinąć* za normalną ilość *punktów doświadczenia*; nauczania się wszystkich dostępnych umiejętności za normalną ilość *punktów doświadczenia*;
- (2) nauczania się co najmniej dwóch czarów z poprzedniego poziomu (jeśli są takie). Postacie mogą zmieniać profesje bez wcześniejszego poznania wszystkich czarów, choć gracze mogą preferować wydawanie *punktów doświadczenia* właśnie na czary, a nie szybkie zmiany poziomów.

Ponadto, zanim bohater będzie mógł wybrać którąkolwiek z wyspecjalizowanych profesji czarodziejów (patrz dalej), musi mieć *kompletną* profesję czarodzieja pierwszego poziomu.

Kompletowanie profesji magicznych może być przerwane tak samo, jak innych, jednak bohaterowie nie będą mogli przejść na wyższe poziomy danej profesji, zanim do niej wrócą i nie ukończą poziomu przerwano.

Nieco inny jest również koszt zmiany profesji w *punktach doświadczenia*, co opisane jest dalej.

•PROFESJE MAGÓW•

Profesje magów to profesje, wiążące się z badaniami magicznymi, których oprowadzenie wymaga zdobycia znacznej wiedzy. Zaliczamy do nich kariery alchemika i czarodzieja, łącznie ze specjalizacjami: elementalistą, iluzjonistą, demonologiem i nekromantą. Kapłan i kapłan druidzki opisani są oddzielnie (zob. **Profesje kapłanów**).

•KOSZT W PUNKTACH DOŚWIADCZENIA•

Profesje magów są znacznie bardziej kosztowne, niż zwykłe. Z uwagi na dużą ilość czasu, którą trzeba poświęcić studiowaniu wiedzy magicznej, wymagane jest więcej punktów doświadczenia, żeby rozwiązać się przez kolejne poziomy tych profesji, niż by przejść na inną, niemagiczną profesję. Jeszcze więcej punktów doświadczenia muszą wydawać na rozwój czarodzieje, którzy zdecydowali się zagłębić w którejś ze specjalizacji. Poniższa tabela opisuje koszt wejścia na każdy poziom profesji magicznych.

Poziom	Koszt PD	Koszt PD za specjalizację
uczeń	100	-
1	100	200
2	200	400
3	300	600
4	400	800

•PUNKTY MAGII MAGÓW•

Bohaterowie, poświęcający się profesjom magicznym zdobywają punkty magii w trakcie rozwoju, na każdym poziomie zdolności magicznych. Jednak, na przykład ci, którzy otrzymali już odpowiednią ilość punktów magii na pierwszym poziomie czarodzieja nie dostaną już żadnych punktów, stając się iluzjonistą pierwszego poziomu.

•NAUKA CZARÓW•

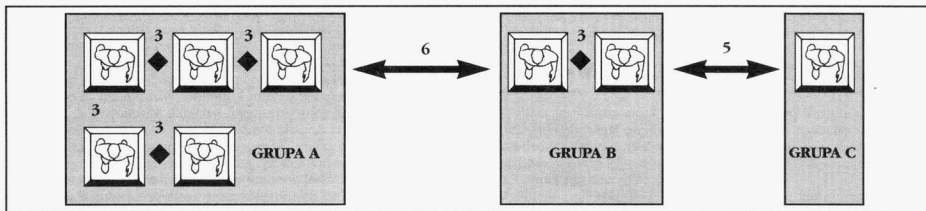
Nim bohater będzie mógł rzucić czar, musi się go najpierw nauczyć. Bohaterowie, którzy zaczynają swą karierę jako uczniowie czarodzieja, otrzymują na wstępie dwa czary prostej magii; ci natomiast, dla których ta profesja jest kolejną, a nie pierwszą – tylko 1 czar. Wszystkich następnych czarów bohater musi *nauczyć się w trakcie gry*.

Zanim mag będzie mógł nauczyć się czaru, muszą być spełnione cztery warunki: musi mieć dostęp do opisu tego czaru, musi mieć dostatecznie wysoki poziom, by móc go rzucić, musi mieć wystarczającą ilość punktów doświadczenia i musi wykonać udany test Inteligencji.

Po pierwsze – mag musi mieć dostęp do danego czaru (z ksiąg innego maga lub innego źródła). Bohater nie może nauczyć się czaru, chcąc po prostu, by wniknął do jego umysłu – musi zostać poinstruowany przez innego maga, jak tym czarem należy się posługiwać.

Po drugie, mag musi być zdolny do korzystania z danego zaklęcia. Musi mieć wystarczający poziom oraz odpowiednią specjalność. Czarodzieje nie mogą na przykład rzucać czarów iluzyjnych, dopóki specjalnie nie wykształcą się na iluzjonistów. Tak samo nie mogą nauczyć się czaru z wyższego poziomu niż ten, który do tej pory osiągnęli w swym rozwoju. Dlatego też nekromanta poziomu drugiego (nawet taki, który wcześniej był czarodziejem poziomu 4) nie może nauczyć się czaru nekromanckiego z poziomu 3 lub 4.

Po trzecie, bohaterowie muszą wydawać punkty doświadczenia w procesie nauki czarów. Czary *magii prostej* kosztują po 50 PD, a wszystkie inne 200 PD za poziom. Magicy muszą więc wybierać – czy chcą wydawać punkty magii na swój rozwój, czy na zdobywanie nowych czarów.



Wyjątek od tej zasady stanowią osoby, które zrezygnowały z profesji magicznej na rzecz, na przykład, którejś z profesji łotra. Zachowują one magiczne moce i wciąż są magami (czarodziej, który stanie się na pewien czas złodziejem nie przestaje być czarodziejem). Mimo wszystko jednak nie są w stanie w pełni skoncentrować się na zagadnieniach magii, co odbija się na ich możliwości gromadzenia nowej wiedzy magicznej. Dlatego też magowie, którzy aktualnie uprawiają profesje niemagiczne mogą uczyć się nowych czarów, jednak muszą wydać na nie dwukrotnie więcej PD, niż jest to wymagane normalnie. Jeśli taka osoba wróci do swej magicznej profesji, może się znów uczyć czarów po normalnym koszcie.



Na koniec, bohater musi wykonać udany test Inteligencji, którego trudność zależy od poziomu poznawanego czaru:

Modyfikatory testu Inteligencji	
Magia prosta	x 2 *
Poziom 1	zwykła *
Poziom 2	Inteligencja -10
Poziom 3	Inteligencja -20
Poziom 4	Inteligencja -30

* Wyrzucenie 96-100 zawsze oznacza niepowodzenie, niezależnie od wartości Inteligencji.

Wszystkie modyfikatory stosuje się do Inteligencji bohatera przed wykonaniem rzutu kostką. Jeśli będzie on udany, bohater opakuje zaklęcie i wydaje wymaganą ilość *punktów doświadczenia*. Nieudany rzut oznacza, że nie udało mu się zrozumieć zasad działania danego czaru, ale punkty doświadczenia nie są wydawane – bohater może je wykorzystać w przyszłości do nauczania się innego czaru, wydać je na rozwój lub zachować je na później.

Bohaterowie mogą dokonywać kolejnych prób uczenia się czaru, którego nie udało im się zrozumieć, jeśli zdobędą jego nową wersję lub podnieśnię się ich Inteligencja. Na przykład, jeśli bohater odkryje czar *Ognista Kula* na magicznym pergaminie i nie uda mu się go zrozumieć, nie nauczy się go, niezależnie od tego, jak długo będzie studiował ten pergamin. Natomiast jeśli odnajdzie nową książkę czy inny pergamin, może spróbować nauczyć się go ponownie. Nowe źródło umożliwia spojrzenie na formułę magiczną z innej perspektywy. Podobnie wzrost Inteligencji pozwoli mu zrozumieć koncepcje, które przedtem wydawały się zbyt skomplikowane.

• ŹRÓDŁA NOWYCH CZARÓW •

Nowe czary można zdobywać na kilka różnych sposobów. Poniżej przedstawiamy kilka pomysłów na to, w jaki sposób może się to zdarzyć.

Czarów można uczyć się następującymi metodami:

Od innych magów: Najpierw postać musi znaleźć innego maga, który zna poszukiwany czar i przekazać go, aby zechciał ją szkolić. Uczeń, jak zwykle, wydaje punkty doświadczenia, a nauczyciel pobiera także zapłatę w formie pieniędzy lub usług (czasami może to być wymiana czarów tego samego poziomu). Przeciętny koszt szkolenia wynosi ok. 500 złotych koron za poziom czaru. Czar prostej magii kosztuje w przybliżeniu 100 złotych koron. Bohaterowie mogą *targować się* o warunki, na których uczą się danych czarów, choć MG powinien zdawać sobie sprawę z tego, że magowie, będący bohaterami niezależnymi w zwykłych okolicznościach zgodzą się kształcić wyłącznie kogoś ich własnej rasy i charakteru.

Z magicznych ksiąg: Magiczne księgi to księgi czarów, zapisanych w jednym z tajemnych języków (**koń: Umiejętności i języki Starego Świata**). Księgi te są magicznymi przedmiotami i dotarcie do nich powinno być bardzo trudne. Większość znajduje się w bibliotekach

potężnych czarodziejów oraz gildii. Bohater, który chce nauczyć się czaru z takiej księgi, musi władać odpowiednią umiejętnością *języka tajemny*.

Z magicznych artefaktów: Niektóre artefakty obdarzają swego właściciela znajomością jednego czy kilku czarów. Często oferują tę wiedzę w ten sposób, że bohater nawet *nie musi wydawać żadnych punktów doświadczenia*, by ją otrzymać. W niektórych przypadkach magiczny artefakt obdarza swego właściciela znajomością czaru tylko na tak długo, jak długo pozostaje w jego posiadaniu.

Boska interwencja: Bogowie mogą bezpośrednio obdarzyć swych wyznawców czarami. Kapłani i druidzi zyskują wszystkie swoje zaklęcia właśnie w ten sposób (zob. **Profesje kapłanów**). Inne osoby także mogą otrzymać dar tego typu, jeśli wykonają dla danego boga jakąś szczególną usługę. W większości jednak przypadków bohaterowie, którzy nie są kapłanami ani druidami otrzymują w darze tylko zaklęcie jednorazowego użytku.

• MAKSYMALNA LICZBA ZNANYCH CZARÓW •

Bohaterowie mogą znać dowolną ilość czarów *prostej magii*, lecz liczba innych, znanych przez nich czarów jest ograniczona. Liczba czarów z poziomów 1-4, które mogą znać, jest równa Inteligencji bohatera, podzielonej przez 10 i pomnożonej przez poziom magii. Stąd też czarodziej 2. poziomu o Inteligencji 50 może znać maksymalnie 10 czarów ((50 : 10) x 2). Ta sama osoba, będąc na 3. poziomie może znać już 15 czarów ((50 : 10) x 3), jeśli jej Inteligencja się nie zwiększy.

Jeśli Inteligencja maga z jakiegoś powodu zostanie zredukowana (np. w rezultacie czaru *Wywołanie głupoty*), prowadzący go gracz musi ponownie obliczyć maksymalną ilość czarów, które mag może znać. Jeśli w wyniku tej zmiany mag może umieć mniej czarów, niż umiał dotychczas, Mistrz Gry losowo ustala, które czary zostały zapomniane. Bohater *nie przypomni sobie* utraconych w ten sposób czarów, jeśli jego Inteligencja powróci do poprzedniego poziomu. Musi ponownie powtórzyć procedurę odszukania i nauczania się danego czaru, lecz zyskuje modyfikator +10% do testu Inteligencji przy jego nauce.



• ALCHEMICY •

Alchemicy poza przygotowywaniem chemicznych preparatów potrafią także rzucać czary. Osoba, która chce zostać alchemikiem, musi najpierw terminować, zostając uczniem alchemika (zob. **Profesje podstawowe**). Dopiero po *skompletowaniu* tej profesji może osiągnąć pierwszy poziom alchemika.

Stając się alchemikiem 1. poziomu, bohater może korzystać z czarów *prostej magii*. I znów profesja aktualna musi być *skompletowana*, nim bohater będzie mógł osiągnąć następny poziom. Alchemicy nie mają dostępu do czarów czwartego poziomu *magii wojennej*, ani też do czarów żadnej ze specjalizacji czarodzieja.

• CZARODZIEJE •

W Starym Świecie istnieje kilka typów czarodziejów, ale rozwój ich wszystkich jest zhlizony. Osoba, która chce zostać czarodziejem, musi najpierw terminować jako uczeń czarodzieja (profesja podstawowa). Jako uczeń zdobywa kilka podstawowych umiejętności i uczy się rzucać czary *prostej magii*. Profesja ucznia musi być *całkowicie skompletowana*, zanim bohater będzie mógł stać się czarodziejem 1. poziomu.

Czarodzieje są biegli w potężnej *magii wojennej*. Mogą zdecydować, czy będą studiować ją intensywnie, czy też swe zainteresowania zwrócić w kierunku którejś ze specjalności – elementalistów, iluzjonistów, nekromancji czy nawet demonologii. Czarodzieje nie muszą się ograniczać i poświęcać tylko jednej dziedzinie – mogą zgłębiać kilka obszarów, powoli poszerzając swą wiedzę. Na przykład, bohater może zacząć się iluzjonizmem, a następnie zdecydować się na studiowanie nekromancji, a jeszcze później – demonologii. Jednak ktoś, kto studiował elementalist *nigdy* nie może zacząć się demonologią ani nekromancją, a ten, kto specjalizował się w tych dwóch ostatnich dziedzinach *nigdy* nie mogą zostać elementalistami.

•SPECJALIZOWANI CZARODZIEJE•

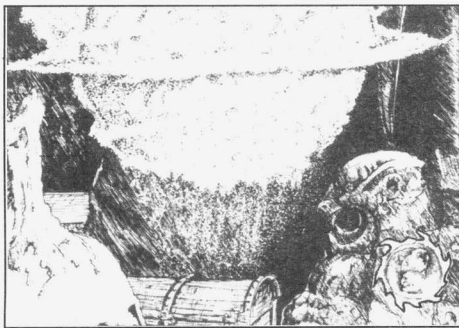
Czarodziej, który *skompletował* pierwszy poziom swej profesji może zdecydować się na specjalizację w innej dziedzinie magii, zamiast zostać czarodziejem drugiego poziomu. Taki sam wybór bohater ma również po *skompletowaniu* 2, 3 lub 4 poziomu swej profesji, lecz niezależnie od osiągniętego poprzednio poziomu umiejętności, w swej nowej specjalności zawsze rozpoczyna od poziomu pierwszego. Jednakże bohater, który zajął się jakąś specjalnością, a następnie porzucił ją po *skompletowaniu* jednego, dwóch lub trzech poziomów zawsze może do niej powrócić i osiągnąć następny poziom.

Specjalizowani czarodzieje to demonolodzy, elementaliści, iluzjoniści i nekromanci. Każda ze specjalności ma swą własną dziedzinę magii, do której czarów specjalista ma dostęp oprócz standardowych czarów *magii prostej i wojennej*.

•NEGATYWNE KONSEKWENCJE•

Zarówno studiowanie, jak i praktykowanie potwornych sztuczek demonologii i nekromancji szybko wyekspluwa swę pietno na umyśle i ciele maga. Również magów złych i chaotycznych, nawet tych, którzy podążają innymi ścieżkami magii, dotyka fizyczna i umysłowa degeneracja. Jest to odzwierciedlenie przez otrzymywanie na każdym poziomie jednej lub kilku *negatywnych konsekwencji*. Zawsze, gdy demonolog osiągnie nowy poziom, otrzymuje 1K6 *punktów obłędu* (patrz rozdział **Mistrz Gry – Obłęd**) oraz jedną z opisanych poniżej *chorób zawodowych*. Nekromanci również co poziom otrzymują jedną *chorobę zawodową*, a ponadto wznasta zagrożenie zarażenia się *grobową gnilizną* (zobacz **Choroby**). Magowie żli i chaotyczni mają trochę więcej szczęścia, gdyż otrzymują wyłącznie jedną *chorobę zawodową* co poziom. Inne negatywne konsekwencje, uzyskane na przykład w rezultacie wyzywania demonów, albo posługiwania się czarami, wyzywającymi demoniczne potęgi, opisano we wstępie do odpowiednich specjalizacji.

Część *chorób zawodowych* rozwija się, coraz bardziej pogarszając stan zdrowia postaci. Ich efekty można ująć w trzy stadia. Skutki pierwszego stadium odczuwalne są wkrótce po zapadnięciu na nią. Skutki bardziej zaawansowanych stadiów narastają i ujawniają się po 2K6 miesiącach, albo w chwili zmiany przez postać profesji lub poziomu umiejętności (w zależności od tego, co zdarzy się szybciej). W ten sposób, nawet jeśli bohater zacznie uprawiać mniej wyniszczającą profesję, choroba wciąż będzie się rozwijać.



Za każdym razem, gdy charakterystyka rozwoju postaci wymaga zapadnięcia na *chorobę zawodową* (a w przypadku demonologów lub czarodziejów złych i chaotycznych, gdy osiągną nowy poziom), MG powinien rzucić K100 i porównać otrzymany wynik z poniższą tabelą. Pełne opisy wszystkich chorób znajdują się dalej w tekście.

TABELA MAGICZNYCH CHOROÓB ZAWODOWYCH

		żli/chaotyczni	
demonolodzy	nekromanci	czarodzieje	choroba zawodowa
01-09	01-12	01-14	Alergia
10-18	13-25	15-28	Niechęć zwierząt
-	zawsze na 1 poziomie	29-31	Trupi wygląd
19-30	26-35	32-35	Deformacja
31-40	36-43	36-46	Obłęd
41-51	44-58	47-55	Nočný tryb życia
52-60	59-69	56-69	Paraliż
61-66	-	70-77	Utrata Siły
67-73	70-77	78-85	Utrata Wytrzymałości
74-80	-	86-87	Transformacja
81-92	78-92	88-94	Nieprzyjemny zapach
93-100	93-100	95-100	Utrata Żywności

•OPISY CHOROÓB ZAWODOWYCH•

Alergia: Postać odczuwa nasilające się bóle i podrażnienia przy dotykaniu lub przebywaniu w pobliżu pewnych materiałów. Mistrz Gry określa dowolną pospolitą substancję albo może wybrać jedną z następujących: skóra, sukno, futro, woda, rośliny.

Stadium 1: W przypadku fizycznego kontaktu z daną substancją postać cierpi na łzawienie i swędzenie oczu, może mieć także napad gwałtownego kichania. (WW -5, I -5, Zr -5, CP -5, Op -5, SW -5).

Stadium 2: Gdy postać znajduje się w odległości 1,5 metra od danej substancji, dostaje swędzące wysypki na skórze w odśloniętych miejscach (WW -10, I -10, Zr -10, CP -10, Op -10, SW -10 – tych modyfikatorów nie dodaje się do odpowiednich efektów stadium pierwszego).

Stadium 3: Gdy postać znajduje się w odległości 3 metrów od substancji, na którą jest uczulona dostaje bolesnej wysypki na całym ciele i czuje mdości (WW -10, US -5, S -1, Wt -1, I -10, Zr -10, CP -10, Op -10, SW -10, Ogd -5).

Niechęć zwierząt: Zwierzęta i dzieci z łatwością wykrywają złą osobowość postaci.

Stadium 1: Zwierzęta domowe i małe dzieci unikają postaci, jeśli tylko mogą.

Stadium 2: Wszystkie zwierzęta i małe dzieci okazują oznaki strachu i wstrętu wobec postaci (placz, szczerkanie itp.).

Stadium 3: Zwierzęta atakują postać, jeśli ją zobaczą.

Trupi wygląd: W miarę upływu czasu postać wygląda coraz bardziej trupio.

Stadium 1: Skóra postaci staje się śmiertelnie blada, a oczy podkrążone (Ogl -5).

Stadium 2: Skóra postaci ściąga się i staje prawie przezroczysta, oczy zapadają się głęboko, tworzą się wokół nich czerwone plamy (Ogl -10 – nie sumuje się z efektem stadium 1).

Stadium 3: Wypadają włosy, skóra nabiera sinego koloru, a ogólne zniekształcenia osiągają fazę, w której ciało jest nie różni się już od zwłok (Ogl -20 – nie sumuje się).

Deformacje: Niektóre części ciała przybierają odrażający wygląd. Chociaż te deformacje są często możliwe do ukrycia, szybko osiągają stan, w którym maskowanie jest prawie tak ohydne, jak samo zniekształcenie. Częściami ciała, które się deformują mogą być kończyny (na przykład szpony zamiast dłoni, kopyta zamiast stóp, pokryte



futrem nogi itp.), tułów (przygarbiona sylwetka, pokryte łuską ciało itp.), czy nawet głowa i twarz (plamy na skórze, brak uszu, kły zamiast zębów itd.). Mistrz Gry powinien wykazać się wyobraźnią, szczególnie jeśli bohater posiada także *trupia wygląd*...

Oblęd: Bohater natychmiast otrzymuje 1K6 punktów oblędu.

Nocny tryb życia: Organizm bohatera stopniowo przestaje tolerować światło dzienne i musi się on ukrywać przed słońcem.

Stadium 1: Jasne światło dzienne powoduje wielki ból oczu. Zbyt długie (K4 godziny) przebywanie w takim świetle oślepia bohatera do czasu, aż odpocznie on w ciemnościach przez K4 godziny.

Stadium 2: Bohater nie może ścierpieć przebywania w świetle dziennym silniejszym niż półmrok świtu lub zmierzchu. Zlekceważenie tego ograniczenia wywołuje redukcję wszystkich jego cech o 25%.

Stadium 3: Bohater może przebywać na otwartej przestrzeni tylko w nocy. Wystawienie się na światło dzienne o jakimkolwiek natężeniu redukuje o 50% wszystkie jego cechy do czasu odpoczynku w całkowitych ciemnościach przez K4 godziny.

Paraliż: Bohater cierpi na napady drgawek, chociaż może unikać tych ataków, zażywając często odpowiedni lek (zob. **Preparaty**). Zawsze, gdy znajduje się w stresującej sytuacji (na przykład walka) musi wykonać test połowy Sily Woli, albo nastąpi trwający K6x10 rund atak choroby.

Stadium 1: Drgawki obejmują dłonie i ramiona postaci, uniemożliwiają rzucanie czarów. Trzeba wykonać udany test Zręczności, aby nie upuścić trzymanych w rękach przedmiotów.

Stadium 2: Drgawki ogarniają głowę i tułów postaci.

Stadium 3: Bohater jest całkowicie ubezwłasnowolniony przez ataki drgawek. Nie kontroluje swoich ruchów i nie może mówić.

Utrata Siły: Bohater jest osłabiony przez uleganie nienaturalnym mocom i na stałe traci 1 punkt Siły.

Utrata Wytrzymalności: Bohater na stałe traci 1 punkt Wytrzymalności.

Nieprzyjemny zapach: Bohater zaczyna cuchnąć, na przykład jak gnijąca ryba, albo jak rozkładające się ciało, czy mulista woda. Jeśli zapach nie zostanie zamaskowany jakimiś perfumami, będzie odczuwalny już z odległości 3 metrów.

Stadium 1: Smród można zamaskować jednorazowym użyciem perfum w ciągu dnia.

Stadium 2: Perfum trzeba używać co godzinę, aby stłumić nieprzyjemny zapach.

Stadium 3: Jeżeli bohater nie użyje perfum co 10 tur (minut), smród będzie tak przenikliwy, że całkowicie wytlumi wszystkie inne zapachy.

Transformacja: W miarę upływu czasu bohater zaczyna przypominać jakąś inną istotę – stając się, na przykład, podobny do jaszczurki czy żaby. Odbywa się to etapowo, ale konkretny podział tych etapów pozostawiony jest MG, zależnie od wybranej istoty.

Utrata Żywności: Postać traci 1 punkt Żywności na stałe.

Żadnego punktu, utraconego na skutek *choroby zawodowej* (czy to Wytrzymalności, Siły, czy też Żywności) nie można zregenerować, choć cechy te nadal mogą wzrastać w wyniku rozwoju bohatera. Jednakże nie może on powtórnie nabyć któregoś z rozwinięć tylko dlatego, że dana cecha została zredukowana do niższego poziomu. Na przykład, demonolog, który rozpoczął swą profesję z Wytrzymalnością 4, nabył rozwinięcie o +1, dzięki czemu jego Wt wynosi 5. Jednak podczas przyzywania małego demona jego Wytrzymalność została zredukowana o 1 pkt. Jedynym sposobem na ponowne osiągnięcie Wt 5 jest teraz zmiana profesji na taką, która umożliwiała rozwinięcie Wt o +2; rozwinięcie +1 uważa się już za nabyte, nawet jeśli jego efekt został utracony.

•PREPARATY•

Zarówno efekty *paraliżu* jak i redukcji cech można ograniczyć, odpowiednio stosując specjalne preparaty medyczne. Nie działają one, jeżeli zostaną zażyte przed wystąpieniem choroby zawodowej. Jednak jeśli bohater już się nabawił którejś z tych chorób, może wykorzystywać te medykamenty, by zapobiec ich pogłębianiu się i/lub dalszej redukcji cech. Bohater *nie musi* ich sobie aplikować do czasu, aż któraś z cech spadnie do 1. Jednak jeśli wtedy odpowiedni preparat nie zostanie użyty, bohater zapadnie w stan śpiączki i w rezultacie umrze (patrz dalej). Mistrz Gry powinien postarać się, by te mikstury były wyjątkowo trudne do wytworzenia lub zdobycia – może to wymagać na przykład użycia co najmniej jednej spośród następujących umiejętności: *zielarstwo*, *farmacja*, *warzenie trucizn* i *chemia*. MG, w zależności od potrzeb, może stawiać własne wymagania, korzystając z podanych niżej preparatów jako przykładów.

Bohaterowie uzależniają się odżywianego jako lekaństwo preparatu po spożyciu K4+1 porcji. Uzależnieni w ten sposób odczuwają fizyczne cierpienia, jeśli nie otrzymają kolejnej dawki, co oznacza, że wszystkie ich cechy obniżane są o 50% po K4 dniach od przyjęcia ostatniej porcji. Cierpienia trwają przez 2K4+2 dni, a osoby, które nie otrzymują w tym czasie dawki preparatu zapadają w śpiączkę oraz stosuje się wobec nich wszystkie te redukcje cech, przed którymi preparat powstrzymywał. Postacie, pozostające w stanie śpiączki umierają po K3+1 tygodniach, jednak w tym czasie mogą zostać przebudzone przez wymuszone spożycie wymaganego preparatu. Będą one jednak *otumanione* (patrz **Trucizny**) przez K8+4 godziny po odzyskaniu świadomości.

Przywrócenie Siły: Ten preparat sporządzany jest z mięs i ścięgien dowolnej osoby lub potwora o Sile 6 lub większej. Umiejętności potrzebne do jego sporządzenia to *chemia* i *farmacja*. Przygotowanie jednej porcji zabiera pół godziny. Zniwelowanie utraty punktu Siły wymaga zażywania jednej porcji każdego dnia. Z jednej istoty o rozmiarach człowieka można sporządzić K10+10 porcji.

Przywrócenie Wytrzymałości: Ten preparat składa się z krwi, serca i płuc istoty o Wytrzymałości 6 lub większej. Umiejętności potrzebne do wyprodukowania tej substancji to *chemia* i *farmacja*. Należy zażywać jedną porcję każdego dnia, o świcie. Jedna istota o rozmiarach człowieka dostarcza składników na 8 dawek, które można przygotować za jednym zamachem przez K4 godziny.

Przywrócenie Żywności: Ten preparat należy syntetyzować ostrożnie, łącząc *jad na ludzi* (patrz **Trucizny**) ze smoczą kwią. Pół litra smoczey krwi i jedna porcja *jadu na ludzi* dają 1 porcję preparatu. Proces wytwarzania zajmuje 1 godzinę (lub 15 minut dla 1 porcji). Wymagane umiejętności to *warzenie trucizn* i *farmacja*. Jedna dawka musi być zażywana co dwa dni.

Łagodzenie paraliżu: Ten preparat jest sporządzany z jadu gigantycznego pajaka. Jeden pajak posiada ilość jadu wystarczającą na 2K10+6 porcji. Umiejętności potrzebne do syntezy to *warzenie trucizn* i *chemia*. Lek zażywa się dwa razy dziennie.



•UMIĘTNOŚĆ RZUCANIA CZARÓW•

Tę umiejętność zdobywa się (normalny koszt, równy 100 PD) na każdym poziomie każdej, związanej z czarami profesji. Tak więc czarodziej 2 poziomu, który jeszcze nie nabył umiejętności *rzucanie czarów* – *magia wojenna 2 poziomu*, nie może rzucać żadnych czarów z drugiego poziomu. Należy także pamiętać, że bohater musi nauczyć się dwóch czarów z każdego poziomu, zanim będzie mógł osiągnąć wyższy poziom lub wybrać inną profesję magiczną.

Punkty magii: Punkty magii bohater otrzymuje się tylko wtedy, gdy pierwszy raz wejdzie na dany poziom – niezależnie od tego, którą profesję magiczną uprawia.



• ALCHEMIK •



Schemat rozwinięć – poziom 1.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+2	+10		+10		+10			

Schemat rozwinięć – poziom 2.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+5	+20		+20	+10	+20	+10	+10	

Schemat rozwinięć – poziom 3.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+30	+20	+30	+20	+20	

Schemat rozwinięć – poziom 4.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+40	+30	+30	+30	+30	

Alchemicy studiują dziedzinę magii, czy nauki, zajmującej się materią i jej właściwościami. Są ekspertami w dziedzinie przyrządzania chemicznych substancji i rozpoznawania rud minerałów. Mogą okazać się niezwykle pomocni dla każdego kowala, potrafią również przygotowywać materiały wybuchowe do broni palnych – pod warunkiem, że posiadają umiejętność *chemii*. Alchemik musi mieć przy tym przedsięwzięciu oczyszczoną saletę, siarkę i węgiel drzewny, które powinien zniszczać w odpowiednich proporcjach. Potrzebne mu jest 8 godzin, by w ten sposób wyprodukować 3 kg prochu strzelniczego z 2 kg salety, 0,5 kg siarki i 0,5 kg węgla drzewnego, zakładając, że ma dostęp do laboratorium.

Wielu alchemików uważa jednak, że wykorzystywanie umiejętności dla tak zwyczajnych, codziennych spraw jest poniżej ich godności i poświęca się zdobywaniu czystej wiedzy. Szczególnie popularną, choć również i wyjątkowo bezowocną dziedziną badań jest poszukiwanie sposobów na zamianę pospolitych substancji w złoto.

Alchemicy potrafili także korzystać z magii, choć ich zdolności w rzucaniu czarów są mniejsze, niż czarodzieja tego samego poziomu. Mogą korzystać z czarów o poziom niższych niż ich własny, czyli na przykład alchemik 3 poziomu może rzucać czary 1 i 2 poziomu, a 1 poziomu – wyłącznie czary *prostej magii*.

Alchemicy są najbardziej akademicką grupą spośród wszystkich Uczonych. Wielu z nich pracuje na uniwersytetach (w Imperium), albo prowadzi swe własne szkoły. Wstąpić na taką uczelnię może każdy, kto *skompletował* profesję ucznia alchemika.

Po zakończeniu okresu terminowania uczniowie poddają się dodatkowemu, miesięcznemu szkoleniu, pod koniec którego wydają 100 PD i stają się alchemikami 1 poziomu. Po nabyciu umiejętności *rzucania czarów*, mogą używać czarów *prostej magii*, których nauczyli się od swego nauczyciela (MG bezwzględnie powinien pozwolić nowemu alchemikowi nauczyć się chociaż jednego czaru *prostej magii*).

Umiejętności – poziom 1

Język tajemny – magiczny

Rzucanie czarów – tylko *prosta magia*

Chemia

Metalurgia

Umiejętności – poziom 2

Rzucanie czarów – *magia wojenna 1 poziomu*

Zielarstwo

Wykrywanie magii

Warzenie trucizn

Wiedza o pergaminach

Umiejętności – poziom 3

Rzucanie czarów – *magia wojenna 2 poziomu*

Wykrywanie istot magicznych

Wytwarzanie eliksirów

Medytacja

Rozpoznawanie runów

Umiejętności – poziom 4

Rzucanie czarów – *magia wojenna 3 poziomu*

Język tajemny – krasnoludzki lub elficki

Rozpoznawanie magicznych przedmiotów

Tworzenie pergaminów

Punkty magii

Ludzie i leśne elfy: 2K4 na pierwszym poziomie i 4K4 za każdy następny poziom. Krasnoludy i halflingi: 1K4 na pierwszym poziomie i 2K4 za każdy następny poziom.

Przedmioty

K4 książek z następującej listy:

Traktat o rzeczy właściwościach

De Lapis Philosophorum

O uszlachetnianiu metali pospolitych

Siarka i jej natura

Podstawy alchemii

Broń ręczna

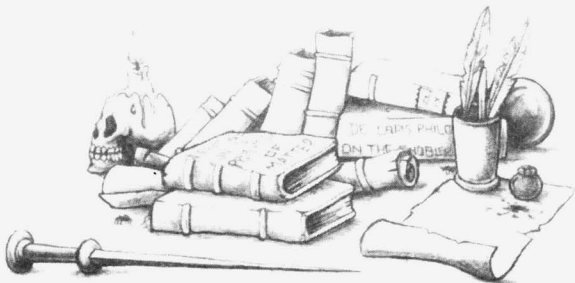
Laska czarodziejska

10K6 złotych koron

Profesje wyjściowe

Alchemik – następnego poziomu

Czarodziej – poziom 1





• CZARODZIEJ •

Schemat rozwinięć – poziom 1.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+2	+10				+10			

Schemat rozwinięć – poziom 2.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Schemat rozwinięć – poziom 3.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Schemat rozwinięć – poziom 4.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Czarodzieje są najliczniejszą spośród uprawiających magiczne profesje. Wielu z nich poświęciło się poszukiwaniu przygód, by wykorzystać swe zdolności do odzyskania utraconej i zapomnianej wiedzy magicznej, legendarnych magicznych artefaktów i, oczywiście, dużych sum pieniędzy. Po *skompletowaniu* pierwszego poziomu swej profesji czarodzieje mogą zdecydować się na specjalizację w którejś z gałęzi magii (czyli demonologii, elementalizmu, nekromancji lub iluzjonizmie – patrz dalej). Wielu jednakże uważa za bardziej korzystne posiadanie szerokiego zakresu czarów, pozostając czarodziejami niewyspecjalizowanymi.

Przyjmuje się, że ten sam czarodziej, który szkolił postać w okresie terminowania, będzie ją dalej nauczał, gdy zechce ona kontynuować swą magiczną karierę. Okres dodatkowego treningu potrzebnego, by zostać czarodziejem 1 poziomu wynosi 1K3 miesiące. Po tym czasie postać wydaje 100 PD i (jeżeli nabydzie umiejętność *rzucania czarów*), będzie mogła rzucić wszystkie zaklęcia z 1 poziomu magii wojennej, które pozna.

Umiejętności – poziom 1

Rzucanie czarów – *magia wojenna 1 poziomu*
 Rozpoznawanie roślin
 Wykrywanie magii
 Rozpoznawanie runów
 Wiedza o pergaminach

Umiejętności – poziom 2

Rzucanie czarów – *magia wojenna 2 poziomu*
 Szacowanie
 Zielarstwo
 Wykrywanie istot magicznych
 Medytacja

Umiejętności – poziom 3

Rzucanie czarów – *magia wojenna 3 poziomu*
 Wiedza o demonach
 Rozpoznawanie magicznych przedmiotów
 Rozpoznawanie ożywieńców
 Warzenie trucizn

Umiejętności – poziom 4

Język tajemny – krasnoludzki lub elficki
 Rzucanie czarów – *magia wojenna 4 poziomu*
 Wytwarzanie eliksirów
 Tworzenie magicznych pergaminów

Punkty magii

Ludzie i elfy: +4K4 punkty co poziom.
 Krasnoludy i halflingi: +2K4 punkty co poziom.

Przedmioty

Broń ręczna
 Łaska czarodziejska
 10K6 złotych koron

Profesje wyjściowe

Czarodziej – następnego poziomu
 Demonolog – poziom 1
 Elementalista – poziom 1
 Iluzjonista – poziom 1
 Nekromanta – poziom 1









„CIENIE NAD
BOEGENHAFEN“
© 1986 WIL REES





• DEMONOLOG •

Schemat rozwinąć – poziom 1.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+2	+10				+10			

Schemat rozwinąć – poziom 2.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Schemat rozwinąć – poziom 3.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Schemat rozwinąć – poziom 4.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Demonologia to bardzo rzadko spotykana specjalizacja czarodziejska. Demonologowie zajmują się mocami, które mogą zostać przyciągnięte z wielu innych światów czy sfer – miejsc, w których żyją potężne i przerażające istoty. Poza czarami, dostępnymi zwykłym czarodziejom mogą również korzystać z całego szeregu specjalnych czarów, które dają im moc przyzywania i odsyłania demonów, a nawet w niektórych okolicznościach – nawet rozkazywania im.

Bohater, który pragnie zostać demonologiem musi mieć zły albo chaotyczny charakter.

Demonologowie muszą być samotnikami i pustelnikami. Otaczani są takim wstrętem i nieufnością, budzą taki strach, że bohaterowi na tyle głupiemu, by podjąć się tej odrażającej profesji będzie bardzo trudno znaleźć jakiegokolwiek nauczyciela. Demonologowie ogromną część swych wysiłków poświęcają na ukrywanie się przed łowcami czarownic i rycerzami zakonnymi. Ich profesja jest bardzo tajemnicza, nakazuje unikanie wszelkich kontaktów ze światem zewnętrznym – nie są to więc postacie, które dobrze pasują do normalnego społeczeństwa.

U wielu demonologów rozwijają się *choroby zawodowe*, które oddzielają ich od reszty ludzkości (zob. **Negatywne konsekwencje**). Te *choroby* pozwalają identyfikować ich jako praktykujących mroczne sztuki i utrudniają im poruszanie się wśród ludzi – często są wypędzani z miast czy wiosek, czy nawet zabijani przez miejscową ludność. Czasem demonologowie znajdują pracę u złego lub chaotycznego władcy, czy też mogą zatrudnić się w grupach bandytów lub piratów. Jednak niezależnie od tego, gdzie aktualnie są, zawsze żyją w strachu przed normalnymi ludźmi, w szczególności łowcami czarownic.

Demonologowie płacą wysoką cenę za swoje zdolności magiczne. Nauczenie się ich sztuki związane jest z koniecznością studiowania przez rok pod kierunkiem doświadczanego nauczyciela. Pod koniec tego okresu zdobywają umiejętność *rzucania czarów*

magii demonicznej (nabytą w normalny sposób) i pojawia się u nich pierwsza *choroba zawodowa*. Na każdym następnym poziomie rozwoju rozwija się u nich kolejna *choroba zawodowa*.

Obłąd: Obłąd jest zawodowym ryzykiem wszystkich demonologów. Ciągłe obcowanie z istotami z innych sfer egzystencji ma niszczący wpływ na jego psychikę, powodując, że nabawia się on chorób psychicznych. Przejście na każdy nowy poziom automatycznie powoduje otrzymanie K6 *punktów obłądu* (patrz **Obłąd**).

Umiejętności – poziom 1

Język tajemny – demoniczny
Rzucanie czarów – *magia demoniczna 1 poziomu*
Wiedza o demonach

Umiejętności – poziom 2

Rzucanie czarów – *magia demoniczna 2 poziomu*
Rozpoznawanie ożywieńców
Medytacja

Umiejętności – poziom 3

Rzucanie czarów – *magia demoniczna 3 poziomu*
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów
Wykrywanie istot magicznych

Umiejętności – poziom 4

Astronomia
Rzucanie czarów – *magia demoniczna 4 poziomu*
Wytwarzanie eliksirów
Tworzenie magicznych pergaminów

Punkty magii

Ludzie i elfy: +4K4 punkty za poziom Krasnoludy i halflingi: +2K4 punkty za poziom

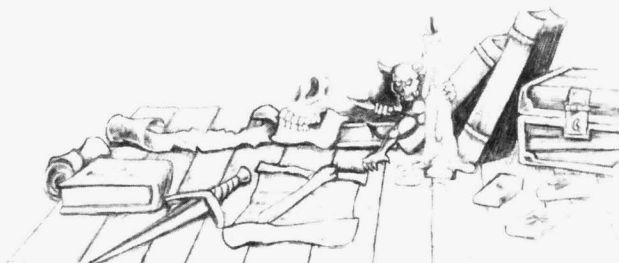
Musi mieć charakter zły lub chaotyczny.

Przedmioty

Broń ręczna
Laska czarodziejska
10K6 złotych koron

Profesje wyjściowe

Demonolog – następnego poziomu
Iluzjonista – poziom 1
Nekromanta – poziom 1
Czarodziej – poziom 2





Elementaliści są wyspecjalizowanymi czarodziejami, którzy zajmują się siłami przyrody oraz żywiołami ziemi, powietrza, ognia i wody. Poza tym, że potrafią w pewnym stopniu kontrolować siły przyrody, są również w stanie przynajmniej częściowo kontrolować cztery żywioły oraz istoty znane jako żywiołaki (zobacz **Bestiariusz – Żywiołaki**).

Jako czarodzieje przyrody, elementaliści mają bliski kontakt z istotami żywymi i – choć samotni – są przeważnie łagodni i niezbyt skorzy do gniewu. Energie magiczne, które wykorzystują, są całkowicie przeciwstawne tym, które rządzą magią demoniczną i nekromantyczną. Postać, która kiedykolwiek była elementalistą *nigdy* nie może zostać demologiem ani nekromantą.

Znalezienie nauczyciela *magii elementальной* nie jest tak proste, jak znalezienie czarodzieja, choć zdecydowanie łatwiejsze od odszukania demologa czy nekromanty. Wiele elementalistów prowadzi pustelniczy tryb życia, mieszkając w odosobnionych miejscach blisko źródeł wielkich energii przyrody (wodospadów, oceanów, wulkanów, szczytów górskich itp.). Bohaterowie, którzy zechcą uczyć się *magii elementальной* muszą przekonać swych ewentualnych nauczycieli o szczerości zamiarów, demonstrując w jakiś sposób swą miłość do przyrody. MG może zechcieć, by bohater wykonał test Oglady, zmodyfikowany o -10% na każdy poziom, jaki został przez niego osiągnięty w innych dziedzinach magii. Jeśli ten test się uda, bohater zostanie przyjęty na ucznia i będzie musiał uczyć się przez 1K4+1 miesięcy. Pod koniec tego czasu powinien wydać 200 PD, by stać się elementalistą 1 poziomu, zdolnym rzucać wszystkie czary elementalne, o których wiedza została mu przekazana przez nauczyciela.

• ELEMENTALISTA •

Schemat rozwinięć – poziom 1.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+2	+10				+10			

Schemat rozwinięć – poziom 2.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Schemat rozwinięć – poziom 3.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Schemat rozwinięć – poziom 4.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Umiejętności – poziom 1

Jezyk tajemny – magii elementальной
Rzucanie czarów – *magia elementальной 1 poziomu*
Różdżkarstwo
Zielarstwo
Metalurgia

Umiejętności – poziom 2

Astronomia
Rzucanie czarów – *magia elementальной 2 poziomu*
Rozpoznawanie ożywieńców
Medytacja

Umiejętności – poziom 3

Jezyk tajemny – druidyczny
Rzucanie czarów – *magia elementальной 3 poziomu*
Wiedza o demonach
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów
Wykrywanie istot magicznych

Umiejętności – poziom 4

Jezyk tajemny – krasnoludzki lub elficki
Rzucanie czarów – *magia elementальной 4 poziomu*
Wytwarzanie eliksirów

Punkty magii

Ludzie i elfy: +4K4 co poziom
Krasnoludy i halflingi: +2K4 co poziom

Przedmioty

Broń ręczna
Laska czarodziejska
10K6 złotych koron

Profesje wyjściowe

Elementalista – następnego poziomu
Iluzjonista – poziom 1
Czarodziej – poziom 2





• ILUZJONISTA •

Schemat rozwinięć – poziom 1.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+2	+10				+10			

Schemat rozwinięć – poziom 2.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Schemat rozwinięć – poziom 3.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Schemat rozwinięć – poziom 4.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Iluzjoniści są podgrupą czarodziejów, specjalizującą się w zadziwiającej magii, która omamia zmysły. Różnica między czarodziejami, a iluzjonistami jest niewielka, przynajmniej w świadomości zwykłych ludzi – różnią się głównie tym, jakie czary mogą rzucać.

Znalezienie nauczyciela *magii iluzyjnej* jest stosunkowo proste (w porównaniu z demonologami, elementalistami i nekromantami). Natura *magii iluzyjnej* jest jednak oszukiwanie, a działalność niektórych, pozbawionych skrupułów iluzjonistów wywołała wśród ogółu społeczeństwa nastroje niepewności i nieufności wobec nich. Stąd też większość iluzjonistów można zaklasyfikować do jednej z dwóch kategorii: sekretnych i jawnych. Ci pierwsi nie afiszują się ze swą działalnością, pracują w samotności. Ci drudzy próbują przebić mur ludzkiego strachu, w każdej sytuacji zachowując się wzorowo. Dlatego też bohaterowie, którzy zechcą stać się iluzjonistami będą musieli przekonać nauczyciela o swej uczciwości, albo też będą musieli włożyć znaczną ilość czasu i wysiłku (nie wspominając o pieniądzach), by odszukać takiego iluzjonistę, który będzie uczył każdego.

Po znalezieniu nauczyciela, bohater musi odbyć naukę, trwającą 1K3+1 miesięcy. Pod koniec tego okresu musi wydać 200 PD, by stać się iluzjonistą pierwszego poziomu, czyli kimś, zdolnym do rzucania przejętych od nauczyciela czarów iluzyjnych.

Umiejętności – poziom 1

Język tajemny – magii iluzyjnej
Rzucanie czarów – *magia iluzyjna 1 poziomu*
Szacowanie

Umiejętności – poziom 2

Rzucanie czarów – *magia iluzyjna 2 poziomu*
Hipnoza
Medytacja

Umiejętności – poziom 3

Rzucanie czarów – *magia iluzyjna 3 poziomu*
Rozpoznawanie ożywieńców
Wykrywanie istot magicznych

Umiejętności – poziom 4

Rzucanie czarów – *magia iluzyjna 4 poziomu*
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów
Wytwarzanie eliksirów
Tworzenie magicznych pergaminów

Punkty magii

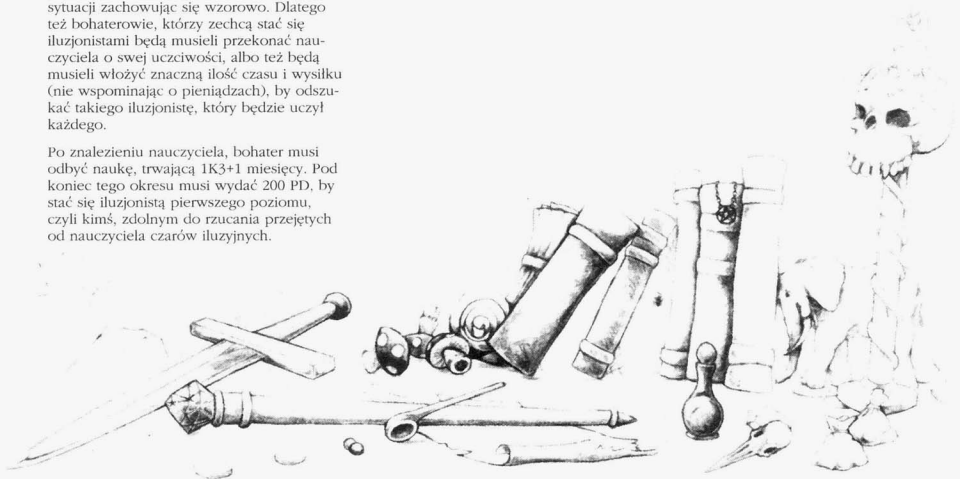
Ludzie i elfy: +4K4 punkty co poziom
Krasnoludy i halflingi: +2K4 punkty co poziom

Przedmioty

Broń ręczna
Laska czarodziejska
10K6 złotych koron

Profesje wyjściowe

Iluzjonista – następnego poziomu
Demonolog – poziom 1
Elementalista – poziom 1
Nekromanta – poziom 1
Czarodziej – poziom 2





Nekromanci są złymi czarodziejami, zajmującymi się magiczną mocą, która jest czerpana ze świata umarłych. Mogą obcować z duszami zmarłych, a także wzywać ożywieńców. Ze względu na samą naturę ich pracy, większość ludzi ich unika, nienawidzi i boi się nawet bardziej, niż demonologów. Nekromanci nigdy nie mogą pracować otwarcie, z wyjątkiem obszarów największego bezprawia w Starym Świecie – części Bretonnii i Złych Ziemi. Wszędzie indziej ukrywają się w opuszczonych wioskach czy miastach, gdzie miejscowe cmentarze zapewniają im surowiec do uprawiania ich odrażającej sztuki.

Nekromanci zawsze są źli lub chaotyczni; nikt o innym charakterze nie śmiałyby manipulować duszami zmarłych. Podobnie jak demonologowie, nekromanci są stale prześladowani przez łowców czarownic, a większość ludzi czuje głęboką odrazę do nekromanckiej sztuki. Nekromanci, chcący otwarcie oddawać się swym praktykom, zawsze wydawani są miejscowym władzom.

Choroby: Osoby, podążające mroczną ścieżką nekromancji tracą swe człowieczeństwo i – w końcu – rozum. Ten proces jest powolny, lecz nieuchronny. Wcześniej czy później osoby, poświęcające się tej profesji pograżają się w odmetach nieprawości i nie mogą już działać efektywnie jako postacie, prowadzone przez graczy, stając się bohaterami niezależnymi, którymi kieruje MG.

Nekromanci zazwyczaj nie przestrzegają zasad higieny i cierpią na różne fizyczne dolegliwości. Wszyscy stopniowo nabawiają się **trupiego wyglądu** (patrz **Negatywne konsekwencje**). W trakcie swych badań często zarażają się **grobową gnilizną** (patrz **Choroby**). Prawdopodobieństwo zarażenia wzrasta na każdym poziomie. Bohater, który zarazi się tą chorobą i zostanie wyleczony, może zarazić się nią ponownie, osiągając następny poziom.

Nekromanci zawsze cierpią na **trupozę** – rodzaj choroby psychicznej, charakterystycznej właśnie dla nich – osoby zdrowe nie spędzają czasu na zabawianiu się brudnymi

• NEKROMANTA •

Schemat rozwinięć – poziom 1.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+2	+10				+10			

Schemat rozwinięć – poziom 2.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Schemat rozwinięć – poziom 3.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Schemat rozwinięć – poziom 4.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

i zakazonymi trupami. *Trupoza* zaczyna się jako żądza odkrycia tajemnicy nieśmiertelności dzięki studiowaniu nekromancji, ale gdy bohater osiąga wyższe poziomy, choroba rozwija się, stając się czystą manią badania zwłok. Bohaterowie opętani są obsesją śmierci: zdolni są do ogromnych poświęceń, by tylko oglądać oraz badać trupy i rozkoszować się przeobrażaniem ich w zombich i szkielety.

Z uwagi na to, że nekromanci działają tajemnie, bardzo trudno jest znaleźć nauczyciela zakazanych sztuk nekromancji. Większość nekromantów cierpi na jakiś rodzaj paranoi, więc trudno ich zmusić, by omawiali zagadnienia swej sztuki z kimś, kto może być łowcą czarownic w przebraniu. Bohater, który zdoła przekonać nekromantę, by go uczył, rozpoczyna długie terminowanie – trwające 5-8 miesięcy, podczas którego harmonizuje się ze sferą zmarłych. W tym czasie coraz głębiej pograża się w trupozie. Pod koniec terminowania potrafi już rzucać wszystkie nekromanckie czary, których nauczył się od swego mistrza.

Konsekwencje

Trupi wygląd

Trupoza

10% szansy na zarażenie się *grobową gnilizną*

Umiejętności – poziom 1

Język tajemny – nekromancji

Rzucanie czarów – *magia nekromancka 1 poziomu*

Rozpoznawanie ożywieńców

Konsekwencje

1 *choroba zawodowa* – rzuć wg **Tabeli magicznych chorób zawodowych**

30% szans na zarażenie się *grobową gnilizną*

Umiejętności – poziom 2

Rzucanie czarów – *magia nekromancka 2 poziomu*

Wiedza o demonach

Medytacja

Konsekwencje

1 *choroba zawodowa* – rzuć wg **Tabeli magicznych chorób zawodowych**

50% szans na zarażenie się *grobową gnilizną*

Umiejętności – poziom 3

Rzucanie czarów – *magia nekromancka 3 poziomu*

Wykrywanie istot magicznych

Farmacja

Konsekwencje

1 *choroba zawodowa* – rzuć wg **Tabeli magicznych chorób zawodowych**

70% szans na zarażenie się *grobową gnilizną*

Umiejętności – poziom 4

Rzucanie czarów – *magia nekromancka 4 poziomu*

Rozpoznawanie magicznych przedmiotów

Wytwarzanie eliksirów

Tworzenie magicznych pergaminów

Punkty magii

Ludzie i elfy: +4K4 punkty co poziom
Krasnoludy i halflingi: +2K4 punkty co poziom

Przedmioty

Broń ręczna

Laska czarodziejska

10K6 złotych koron

Profesje wyjściowe

Nekromanta – następnego poziomu

Demonolog – poziom 1

Czarodziej – poziom 2

•PROFESJE KAPŁANÓW•

Profesje kapłańskie to takie, które wymagają poświęcenia się jakimś wyznaniu czy kultowi. Są to profesje kapłana i kapłana druidzkiego.

•JAK STAĆ SIĘ KAPŁANEM•

Bohater, który chce zostać kapłanem musi na początek *skompletować* odpowiednią profesję podstawową (nowicjusza dla kapłanów lub druida dla kapłanów druidzkich), nabywając wszystkie rozwinięcia ze *schematu rozwinięć* i zdobywając wszystkie umiejętności. Musi również zgromadzić 100 PD, potrzebnych do zmiany profesji.

Zmiana profesji nie jest automatyczna, jak w innych przypadkach. Bohater nie wydaje 100 PD na zmianę profesji – nabyla za nie *jeden* rzut w odpowiedniej **Tabeli rozwoju kapłanów**. Wynik rzutu musi być przyjęty – jest on odbiciem woli bogów, a nie stosowanie się do niej może skończyć się dla bohatera poważnymi kłopotami (patrz **Religie i wierzenia – Gniew bogów**).

•ROZWÓJ PROFESJI•

Tej samej procedury używa się, kiedy kapłan lub kapłan druidzki chcą osiągnąć kolejny poziom. Profesja niższego poziomu musi zostać *całkowicie skompletowana* przez nabycie wszystkich dostępnych umiejętności i rozwinięć (plus minimum dwa czary). Ponadto bohater musi wydać 100 PD za nowy poziom, by zdobyć jeden rzut wg **Tabeli rozwoju** – tak więc np. kapłan 2 poziomu musi zapłacić za ten rzut 300 PD.

Poniższe zestawienie zbiera koszty rzutu wg **Tabeli rozwoju** w zależności od poziomu kapłana:

By stać się	Koszt w PD
nowicjuszem lub druidem	-
kapłanem/druidem 1 poziomu	100
kapłanem/druidem 2 poziomu	200
kapłanem/druidem 3 poziomu	300
kapłanem/druidem 4 poziomu	400

•BOGOWIE•

Każdy nowicjusz musi wybrać *jednego* boga i być zdecydowanym poświęcić życie jego służbie. Bohater musi mieć taki sam charakter, co wybrany bóg lub zmienić swój charakter na charakter boga. Spis popularnych w Starym Świecie bogów znajduje się w rozdziale **Religie i wierzenia**. Bohaterowie w żadnym wypadku nie mogą poświęcić się profesji kapłana innego wyznania, a jeśli dobrowolnie zmienia charakter czy odrzuca swego boga, natychmiast traci wszystkie kapłańskie zdolności, a prawdopodobnie odczuwa również skutki przekleństwa (Zob. **Gniew bogów**).

Druidzi i kapłani druidzcy są wyznawcami Dawnej Wiary i muszą być neutralnego charakteru. Szczegóły na temat Dawnej Wiary są zawarte w rozdziale **Religie i wierzenia**.

Druidzi także nigdy nie mogą stać się nowicjuszami ani kapłanami innego boga, a jeżeli odwrócić się od Dawnej Wiary, wszystkie ich zdolności będą stracone i prawdopodobnie zostaną obłożeni klątwą.

•PUNKTY MAGII I CZARY•

Kapłani zyskują punkty magii oraz używają ich w podobny sposób, jak magowie. Przecięcie mogą jednak mieć ich nieco więcej niż ludzcy czarodzieje: nowicjusz nie otrzymuje żadnych punktów magii, ale na każdym następnym poziomie zyskuje ich aż 2K8. Kapłani otrzymują punkty magii od bogów, nie dzięki nauce i badaniom; bogowie mogą więc zdecydować o zmniejszeniu ilości punktów magii, zyskiwanych lub odzyskiwanych przez kapłanów, którzy nie zachowywali się tak, jak powinni to czynić.

Należy zauważyć, iż kapłani, podobnie jak magowie, mogą zwiększać swą moc tylko dzięki osiągnięciu wyższego poziomu doświadczenia. Tak więc bohater, który osiągnął 2 poziom kapłana, nie zyska punktów magii dzięki zmianie profesji na przykład na ucznia czarodzieja. Tylko po przejściu na 3 poziom profesji magicznej będzie mógł zwiększyć swój ich zasób.

Podobnie zyskiwane od bogów, a nie na drodze nauki są również czary, bóstwo może więc zabronić bohaterowi używania jakiegos określonego czaru czy czarów. Kapłani muszą płacić za czary punktami doświadczenia w taki sam sposób jak magowie – symbolizuje to fakt, iż bogowie obdarowują ich czarami w zamian za uczynki. Bohaterowie nie muszą wykonywać testu Inteligencji, by nauczyć się czarów, lecz muszą modlić się do boga, by je od niego dostać. O powodzeniu decyduje test Siły Woli modyfikowany o poziom czaru w sposób pokazany poniżej:

Poziom czaru	Modyfikator testu Siły Woli
Prosty	x2 *
1	x0 *
2	-10
3	-20
4	-30

(*) – Wyrzucenie 96-00 *zawsze* oznacza nieudaną próbę, niezależnie od modyfikatorów.

Gdy test zostanie wykonany, Mistrz Gry może nałożyć dodatkowe modyfikatory, uwzględniające to, jak bohater się zachowywał: jeśli był świetlistym przykładem wiary, może otrzymać w nagrodę jakiś modyfikator dodatni, natomiast osoba mało gorliwa prawdopodobnie zostanie ukarana modyfikatorem ujemnym.

Jeżeli test powiedzie się, gracz wydaje odpowiednią ilość PD i może zanotować sobie nazwę czaru na Karcie swego bohatera. Jeżeli test się nie powiedzie, bohater nie traci PD, ale nie może modlić się o ten czar ponownie do czasu, aż uzyska więcej PD (sumę równą liczbie, jaką czar powinien kosztować), albo aż rozwinię swoją Siłę Woli.

Czary dostępne dla kapłanów różnią się w zależności od boga, którego konkretna osoba wyznaje, co wyjaśnione zostało w rozdziale **Religie i wierzenia**. Należy zauważyć, iż kapłani muszą zdobyć co najmniej dwa czary na każdym poziomie, nim będą mogli ten poziom uznać za *skompletowany*.

•MAKSYMALNA LICZBA ZNANYCH CZARÓW•

Bohaterowie mogą znać dowolną ilość czarów *prostej magii* (zależnie od wyznania). Czarów z poziomów 1-4 mogą znać ilość, równą (Siła Woli : 10) x poziom bohatera. Tak więc kapłan 2 poziomu z SW równą 50 może znać maksymalnie 10 ((50 : 10) x 2) czarów.

Jeżeli Siła Woli kapłana zostanie z jakiegos powodu zredukowana, należy powtórnie przeliczyć maksymalną liczbę czarów, które ten kapłan może znać. Jeśli jest ona mniejsza od liczby czarów aktualnie znanych, MG musi losowo wybrać czary, które uległy zapomnieniu. Kapłan nie może przypomniać sobie utraconych w ten sposób czarów, gdy jego Siła Woli powróci do pierwotnego poziomu. Musi przeżyć ponownie proces zdobywania wystarczającej ilości PD oraz odbyć modlitwy do swego boga. Zyskuje jednak modyfikator +10% do Siły Woli podczas testu przy powtórnej nauce danego czaru.

•UMIĘTNOŚĆ RZUCANIA CZARÓW•

W *schematach rozwinięć* kapłana i kapłana druidzkiego umiejętność *rzucania czarów* wymieniona jest na każdym poziomie. Musi ona być zdobyta, zanim te osoby będą mogły rzucać czary z aktualnego poziomu. Umiejętność ta nazywa się *rzucanie czarów* – *kapłańskich* lub *rzucanie czarów* – *druuidzkich*. Kapłani mogą korzystać z mieszaniny różnych rodzajów magii, w zależności od konkretnej religii, dlatego też umiejętność *języka tajemnego* (otrzymywana na 1 poziomie) dotyczy tych właśnie rodzajów magii. Na przykład kapłan Morra 2 poziomu może rzucać czary *prostej magii* oraz *magii nekromantycznej* władą *językiem tajemnym* – *magicznym nekromancjum*. Natomiast kapłan druidzki władą zaklękami *prostej magii*, *magii wojennej*, *magii elementarnej* oraz *magii druidycznej*, ale nie zna innego *języka tajemnego* oprócz druidycznego.



•KAPŁAN•

Kapłani są duchowieństwem Starego Świata, upoważnionym przez swe świątynie do odbywania służby bogu i zaspokajania duchowych potrzeb wiernych. By wypełnić swe obowiązki, obdarzeni są dostępem do boskiej obecności dzięki pośrednictwu modlitwy oraz kilku magicznych mocy. Mocy te płyną z modlitwy i poświęcenia się bogu, a nie z wiedzy i siły woli, chociaż, jeśli wziąć pod uwagę poziomy i korzystanie z czarów, są nieco podobni do czarodziejów.

•RELIGIE•

Pełne informacje na temat najważniejszych bogów można znaleźć w rozdziale **Religie i wierzenia**. Bohaterowie powinni znać imiona i sfery wpływów wszystkich bogów, a ty, Mistrzu Gry, powinienes umożliwić graczom, prowadzącym kapłanów wybranie sobie jednego spośród nich.

Każdy kult ma swoje specyficzne *przykazania* (reguły, których muszą przestrzegać kapłani tego kultu), *czary*, *umiejętności*, *prisy* (których kapłan powinien się podjąć, jeśli chce rozwijać tę profesję – patrz **Tabela rozwoju kapłanów** poniżej) oraz *blagosławieństwo* (specjalne korzyści, które bogowie mogą ofiarować szczególnie zasłużonym wyznawcom).

Należy zauważyć, iż bohaterowie powinni okazywać należyty respekt wobec *uszytym* bogom – choć kapłani są usprawiedliwieni, gdy nie okazują szacunku bogom, którzy są wrodzy im własnym.



•JAK STAĆ SIĘ KAPŁANEM•

Bohaterowie, którzy chcą zostać kapłanami muszą najpierw *skompletować* profesję podstawową nowicjusza (zdobywając wszystkie rzemiecinia i umiejętności). Ponieważ czary, z których kapłan może korzystać zależą od boga, nie zmienia on automatycznie profesji z nowicjusza na kapłana 1 poziomu. Po *skompletowaniu* profesji nowicjusza, bohater musi zgromadzić 100 PD, potrzebnych do zmiany profesji i zwrócić się do boga. Powinien udać się do świątyni i modlić o wskazanie dalszej drogi, wymieniając 100 PD na jeden rzut wg **Tabeli rozwoju kapłana**. Wynik trzeba przyjąć – jeśli bohater tego nie zrobi, narazi się na gniew boga (zob. **Gniew bogów**).

MG powinien zmodyfikować rzut w zależności od tego, jak wiernie bohater stosuje się do boskich przykazań itd. Kapłanowi, który prowadzi życie wzorowe, zgodne z przykazaniami swojej religii, należy przyznać modyfikator +10%; i na odwrót – niezbyt głęboko wierzącego trzeba ukarać modyfikatorem -10%. MG powinien także rozpatrzyć możliwości innych modyfikacji, gdy kapłan próbuje przejść na następny poziom. Na

przykład kapłan, który bohaterowo bronił świątyni przed przeważającymi siłami wroga, może otrzymać modyfikator +15% do rzutu.



MG ma też prawo zignorować rezultat rzutu kostką – bohaterowie, którzy ustawicznie łamią zawarte w przykazaniach reguły czy też hańbią swą religię w inny sposób, powinni, jeśli zachowanie graczy usprawiedliwia tak drastyczne środki, automatycznie ściągnąć na siebie *gniew bogów*. Jednak należy to czynić bardzo rzadko, wyłącznie w przypadkach takiego postępowania, którego nawet bogowie nie mogą zignorować. Z drugiej strony, jeśli kapłan stale jest „święty”, może otrzymać w nagrodę *blagosławieństwo* – jednak i to powinno być wyjątkowo rzadkością.

Tę samą procedurę używa się przy osiągnięciu przez kapłana nowego poziomu. Bohater szuka wskazówek w świątyni i wymienia 100 PD za poziom na rzut wg **Tabeli rozwoju kapłana**. MG powinien modyfikować wynik, zależnie od jego postępowania.

TABELA ROZWOJU KAPŁANA

Rzut K100

Wynik

05 lub mniej

Bóg uznaje postępowanie bohatera za obraźliwe; bohater automatycznie odczuwa skutki *gniewu bogów*.

06-10

Bohater jest niegodny stanu kapłańskiego; bóg nakazuje mu poświęcenie się nowej profesji podstawowej. Rzut K6:

1-2 Łotr

3-4 Ranger

5-6 Wojownik

Nową profesję podstawową określa się losowo wg. stosownej **Tabeli profesji**. Bohater nigdy nie może już zostać nowicjuszem.

11-20

Bohater musi dowieść przez podjęcie próby, że jest godny awansu. Przykłady prób znajdują się w opisach odpowiednich bogów w rozdziale **Religie i wierzenia**.

21-35

Bohater został uznany za nie przygotowanego do dalszego rozwoju. Musi zgromadzić kolejne 100 PD i spróbować ponownie (nawet jeśli ma jeszcze wystarczającą ilość wolnych PD, by wydać od razu kolejne 100).

36-80

Bohater został uznany za godnego awansu i może osiągnąć kolejny poziom profesji kapłana.

81-95

Bohater jest ulubieńcem boga; oprócz osiągnięcia następnego poziomu kapłana, otrzymuje K10 x 10 PD jako dar od boga.

95-104

Bóg obdarza bohatera wyjątkowymi łaskami; może on wejść na następny poziom kapłana, a oprócz tego, jako dar od boga, otrzymuje K10 x 10 PD oraz 1 punkt przeznaczenia.

105 lub więcej

Oprócz zezwolenia na wejście na następny poziom, bohater otrzymuje 1 punkt przeznaczenia i *blagosławieństwo*. Zapoznaj się ze szczegółami na ten temat w opisie odpowiedniego boga w rozdziale **Religie i wierzenia**.



Kiedy kapłan skompletuje 4 poziom, wykonuje kolejny rzut wg **Tabeli rozwoju kapłana**. Musi zaakceptować wynik jak zwykle, lecz zamiast osiągnięcia kolejnego poziomu, może wybrać dowolną z profesji wyjściowych bez utraty zdolności do rzucania czarów. Gracze, którzy osiągną tak odległe wyżyny muszą pamiętać, że ich bohaterowie wciąż są kapłanami; zmiana profesji w żaden sposób nie ma wpływu na zobowiązania wobec boga.

Umiejętności – poziom 1

Język tajemny – magiczny (odpowiednio wg religii)
Rzucanie czarów – kapłańskich 1 poziomu
Medytacja
Krasnomówstwo
plus wszystkie wymienione w opisie boga

Umiejętności – poziom 2

Rzucanie czarów – kapłańskich 2 poziomu
Rozpoznawanie ożywieńców
Wykrywanie magicznych przedmiotów
plus wszystkie wymienione w opisie boga

Umiejętności – poziom 3

Rzucanie czarów – kapłańskich 3 poziomu
Wykrywanie istot magicznych
Tworzenie magicznych pergaminów
plus wszystkie wymienione w opisie boga

Umiejętności – poziom 4

Rzucanie czarów – kapłańskich 4 poziomu
Wytworzenie eliksirów
plus wszystkie wymienione w opisie boga

Schemat rozwinięć – poziom 1.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+2	+10				+10			

Schemat rozwinięć – poziom 2.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	

Schemat rozwinięć – poziom 3.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	

Schemat rozwinięć – poziom 4.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Punkty magii

+2K8 co poziom (włącznie z krasnoludami i halflingami)

Przykazania

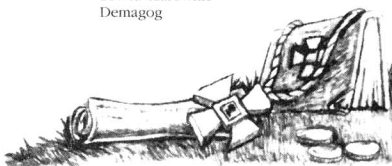
zależnie od religii

Przedmioty

Kapłańskie szaty
Symbol religii
K6 złotych koron

Profesje wyjściowe

Kapłan – następnego poziomu
Łowca czarownic
Demagog



•KAPŁAN DRUIDZKI•

Kapłani druidzcy, jak wynika z nazwy, tworzą duchowieństwo Dawnej Wiary (patrz **Religie i wierzenia**). Gracze, prowadzący druidów powinni zapoznać się z informacjami zawartymi w tym rozdziale. Druidzi w wielu aspektach przypominają kapłanów – także rozwijają się przez cztery poziomy mocy i zyskują określone magiczne zdolności, przestrzegając konkretnych zasad życiowych. Zwykle wędrują samotnie, a czasami żyją jak pustelnicy w głębiach lasów. Niektórzy kapłani druidzcy opiekują się *świętymi gajami*, które służą Dawnej Wierze jako świątynie i kapliczki, podczas gdy inni podróżują, krzewiąc swe przekonania i w miarę swoich sił chroniąc dziką, nieskażoną przyrodę.

•DRUIDZI I DAWNA WIARA•

Profesja podstawowa druida ma ten sam związek z profesją kapłana druidzkiego, jak profesja nowicjusza z kapłanem. Wszyscy ci, którzy chcą zostać kapłanami druidzkimi, muszą najpierw całkowicie *skompletować* profesję podstawową druida (zdobywając wszystkie rozwinięcia i umiejętności). Tylko w taki sposób mogą podążać drogą Dawnej Wiary.

Korzenie Dawnej Wiary sięgają czasów prehistorycznych. Wciąż ma ona silny związek z wieloma starożytnymi miejscami, takimi jak kurhany i kamienne kęgi, których znaczenie zostało dawno przez innych zapomniane. Druidzi muszą być ludźmi, ale jest to jedyne ograniczenie dla tej profesji. Osoba, która była

druidem, ale wybrała inną profesję, zatrzymuje wszystkie zdolności druidzkie pod warunkiem, że nie zostanie wyznawcą innej religii. Jeżeli druid zmieni religię, traci wszystkie swe zdolności, a oprócz tego nigdy nie może zostać nowicjuszem ani kapłanem nowego wyznania.



Szczegóły na temat *przykazań*, dotyczących druidów, jak również przykłady *prób i błogosławieństw* można znaleźć w rozdziale **Dawna Wiara**. Rozdział ten zawiera również tabelę losowego określenia ducha opiekuńczego, którego wszyscy druidzi otrzymują w chwili osiągnięcia 1 poziomu profesji kapłana druidzkiego.

•JAK ZOSTAĆ KAPŁANEM DRUIDZKIM•

Nawet, gdy bohater skompletuje profesję druida i zgromadzi wystarczającą ilość PD, by ją zmienić, taka zmiana, na kapłana druidzkiego, nie następuje w sposób automatyczny. Druid ma zestaw przykazań, których musi przestrzegać i jeżeli je lekceważy, albo rozmyślnie narusza, wówczas będzie narażony na takie same skutki, jak opisane w **Gniewie bogów**.

Druidzi nie muszą zostawać kapłanami druidzkimi. Są jedynie wyznawcami religii i nie wszyscy z nich chcą, czy też zdołają stać się



duchownymi. Druid może zmienić profesję w dowolnej chwili, gdy uzbiera 100 PD i spośród możliwych wybierze nową. By stać się kapłanem druidzkim 1 poziomu, druid musi *całkowicie skompletować* profesję podstawową i zgromadzić 100 punktów doświadczenia. Potem musi udać się samotnie do lasu i spędzić tam tydzień, poszcząc i medytując w osolobnieniu. Następnie gracz wymienia 100 PD za jeden rzut wg **Tabeli rozwoju druida**. Druidzi mają tylko jedną szansę na

zostanie kapłanem druidzkim, a wynik rzutu musi zostać zaakceptowany lub bohater ściąganie na siebie *gniew bogów*.

MG może zmodyfikować rzut zależnie od własnej oceny zachowania bohatera – tego, czy przestrzegał on zasad Dawnej Wiary, przykazań itp. Druid, wiodący wzorowe życie powinien otrzymać w nagrodę modyfikator +10% do rzutu. I na odwrót – ten, który łamał reguły naraził się zapewne na modyfikator -10%. Podczas próby osiągnięcia przez bohatera wyższego poziomu, MG winien rozpatrzyć również wszystkie inne stosowne modyfikacje. Na przykład druid lub kapłan druidzki, który bardzo gorliwie troszczy się o jakiś obszar leśny, może otrzymać modyfikator +5%.

MG może też całkowicie zignorować rzut kostką – bohater, który ciągle łamie przykazania lub przynosi hańbę swojemu duchowi opiekuńczemu, ściągając na siebie automatycznie *gniew bogów*. I na odwrót – jeśli wydaje się on być uosobieniem Dawnej Wiary, powinien automatycznie zostać *blogosławiony*.

Analogiczna procedura używana jest wtedy, gdy kapłan druidzki skompletuje poziom. Udać się on do świętego gaju, gdzie może obcować z naturą i wymienić 100 PD za poziom na rzut wg **Tabeli rozwoju druida**. I znow, MG powinien zmodyfikować wynik, zależnie od postępowania bohatera.

Umiejętności – poziom 1

Język tajemny – druidyczny
Rzucanie czarów – druidycznych 1 poziomu
Leczenie ran
Zielarstwo
Medytacja
Jeździectwo
plus wszystkie wymienione w rozdziale **Dawna Wiara**

Umiejętności – poziom 2

Rzucanie czarów – druidycznych 2 poziomu
Posłuch u zwierząt
Leczenie chorób
Wróżenie
Wykrywanie magii
plus wszystkie wymienione w rozdziale **Dawna Wiara**

Umiejętności – poziom 3

Astronomia
Rzucanie czarów – druidycznych 3 poziomu
Wykrywanie istot magicznych
Warzenie trucizn

Umiejętności – poziom 4

Rzucanie czarów – druidycznych 4 poziomu
Wytwarzanie eliksirów
Rozpoznawanie runów

Punkty magii

+2K8 punktów co poziom

Przykazania

Patrz rozdziały o druidach i Dawnej Wierze.

Przedmioty

Brań rączna
Białe szaty

Profesje wyjściowe

Brak

Schemat rozwinąć – poziom 1.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+2	+10					+10	+10	+10

Schemat rozwinąć – poziom 2.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+10	+10	+20	+10

Schemat rozwinąć – poziom 3.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+20		+20	+20	+20	+20	+30	+20

Schemat rozwinąć – poziom 4.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+30	+30	+30	+30	+30	+30

TABELA ROZWOJU DRUIDA

Rzut K100	Wynik
10 lub mniej	Bohater został uznany za niegodnego służenia Starej Wierze jako kapłan druidzki – musi zmienić swą profesję na losowo określoną profesję Obieżyświata. Jeśli tak wybraną profesję bohater miał już wcześniej i wypełnił jej <i>schemat rozwinąć</i> , może wybrać dowolną profesję spośród jej <i>profesji wyjściowych oprócz</i> druida. Ta zmiana profesji nie pociąga za sobą dalszych wydatków punktów doświadczenia, bohater jednak już nigdy nie może zostać druidem ani kapłanem druidzkim.
11-25	Bohater, chcąc udowodnić, iż jest godnym zostania kapłanem druidzkim, czy przejścia na wyższy poziom tej profesji, musi poddać się <i>próbie</i> . Kilka możliwości w tym zakresie zawiera rozdział Dawna Wiara w Religiach i wierzeniach .
26-40	Bohater został uznany za godnego awansu, ale jeszcze nie jest do niego gotów. Gdy zgromadzi kolejne 100 PD, może spróbować ponownie.
41-80	Bohater został uznany za godnego i może osiągnąć wyższy poziom. Gracze, których bohaterowie stają się kapłanami druidzkimi powinni zanotować sobie schemat rozwinąć 1 poziomu i podjąć działania, zmierzające do zdobycia niezbędnych <i>przedmiotów</i> . Kapłan druidzki otrzymuje również ducha opiekuńczego; rzuc raz wg Tabeli duchów opiekuńczych (patrz Dawna Wiara). Zdobywa także, bez kosztów w PD, pierwszą umiejętność wymienioną obok swego ducha opiekuńczego.
81-95	Bohater nie tylko został uznany za godnego rozwoju, ale także otrzymał dar. Rozwija się jak wyżej i otrzymuje w dowód przychylności K10 x 10 PD. Nowi kapłani druidzcy otrzymują również obie umiejętności, podane w Tabeli duchów opiekuńczych .
96-104	Oprócz osiągnięcia nowego poziomu, bohater otrzymuje specjalny dar – zdobywa K10 x 10 punktów doświadczenia, obie umiejętności z Tabeli duchów opiekuńczych oraz 1 punkt przeznaczenia.
105 lub więcej	Bohater jest <i>blogosławiony</i> i osiąga kolejny poziom jak wyżej, zdobywając K10 x 10 punktów doświadczenia, obie umiejętności, wymienione przy ich duchu opiekuńczym (jeśli już ich nie posiada), 1 punkt przeznaczenia i <i>blogosławienstwo</i> .





„WIEŻA HROTHYOGGA“
© 1986 JOHN BLANCHE



•CZARY MAGII PROSTEJ•

Magia prosta oferuje szeroki zestaw nieofensywnych czarów, wykorzystywanych przez wszystkich magików. Mówiąc krótko – rzucenie tych czarów kosztuje tylko kilka punktów magii i wymagają one jedynie kilku niedroгих składników.

BAGIENNE OGNIKI

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: 2 świetliki

W odległości co najwyżej 100 metrów od osoby rzucającej zaklęcie pojawiają się liczne świetelka, wyglądające jak odległe pochodnie albo latarnie. Mogą one zostać skierowane w dowolną stronę. W naturalny sposób podążają korytarzami lub ścieżkami, nie muszą być kontrolowane ani nadzorowane w żaden sposób. Jeśli pozostają w zasięgu wzroku, rzucający może dokładnie kontrolować ich ruch – musi się jednak skoncentrować na tej czynności (nie może wtedy wykonywać żadnych innych działań).

Światełka poruszają się z różnymi szybkościami, ale nie wolniej niż 8 i nie szybciej niż 16 metrów na rundę. Czar działa przez 1 godzinę, po czym światełka błędą i zanikają. Zaklęcie to jest użyteczne w przypadku tworzenia fałszywych tropów i mylenia pościgów. W chwili, gdy tropiacy zorientują się, że coś jest nie tak, magik może być już bardzo daleko.

DAR JĘZYKÓW

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1 na turę
Zasięg: słuchu
Czas trwania: co najmniej 1 тура
Składniki: język dowolnej istoty

Ten czar działa tylko na osobę, która go rzuciła, dając jej możliwość mówienia i rozumienia dowolnego słyszanego języka. Działa przez jedną turę za wydany punkt magii, ale można przedłużyć jego działanie za cenę następnych punktów magii.

DŹWIĘKI

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1
Zasięg: słuchu
Czas trwania: 1 runda
Składniki: mała tuba

Postać, rzucająca ten czar może przywołać dowolny dźwięk – bardzo głośny hałas, odbijający się echem w dużej odległości (powyżej 700 metrów na otwartej przestrzeni, a pod ziemią jeszcze dalej), lub coś bardzo cichego – jak ciężki oddech. Osoba, rzucająca czar może określić rodzaj dźwięku oraz jego głośność; czar generuje dowolne odgłosy za wyjątkiem mowy; trwa tylko przez jedną dziesięciosekundową rundę. Dźwięk płynie ze źródła, mogącego znajdować się gdziekolwiek w odległości co najwyżej 24 metrów od magika.

MAGICZNE ZAMKNIĘCIE

Poziom czaru: P
Punkty magii: 3 za tydzień
Zasięg: 1 metr
Czas trwania: co najmniej 1 tydzień
Składniki: odrobina kleju

Ten czar może zostać rzucony na każde zamknięcie lub rygiel z odległości 1 metra. Zaczarowanego zamka nie można otworzyć ani roztrząsać. Jednak zaklęcie to nie zabezpiecza drzwi lub skrzyni z zaczarowanym zamkiem przed roztrząsaniem lub wyważeniem w całości.

MAGICZNY ALARM

Poziom czaru: P
Punkty magii: 2
Zasięg: dotyk
Czas trwania: do chwili aktywizacji
Składniki: mały dzwoneczek

Ten czar można rzucić na dowolne miejsce. Jeśli jakaś istota żywa zbliży się do tego miejsca na odległość 1 metra, magik zostanie o tym poinformowany niezależnie od tego, gdzie aktualnie się znajduje. Jeśli w tym czasie osoba, która rzuciła czar będzie spać – zostanie obudzona. Będzie jednak wiedzieć tylko, iż coś zmąciło działanie zaklęcia, nie pozna natomiast żadnych szczegółów. Magik może założyć tylko jeden *Magiczny alarm* w tym samym czasie. Czar działa do chwili aktywizacji lub rzucenia innego *Magicznego alarmu*.

MAGICZNY PŁOMIEŃ

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: dopóki nie zostanie zgaszony
Składniki: żadne

Na otwartej doli magika zaczyna tlić się mały, niebieskawy płomień. Płomień będzie płonął, dopóki rzucający nie zaciśnie pięści. Płomień jest za mały, by wywołać reakcję psychologiczną u istot bojących się ognia, by zadawać obrażenia lub służyć jako broń. Można nim jednak zapalić łatwopalne substancje, pochodnie, lampy, itp. – dostarcza iluminacji takiej jak świeca (zob. **Światło i ciemność**). Bohater, który rzucił zaklęcie, powinien zachować dużą ostrożność, ponieważ od płomienia może zapalić się jego szata.



OTWARCIE

Poziom czaru: P
Punkty magii: 3
Zasięg: 1 metr
Czas trwania: chwila
Składniki: mały srebrny kluczyk

Ten czar, rzucony z odległości nie większej niż 1 metr otwiera każdy niemagiczny zamek (zatrzask, rygiel, kłamkę itp.). Dodatkowo, przez następną rundę takich drzwi (wieka, pokrywę etc.) w żaden sposób nie da się zamknąć bez użycia magii. Czar nie działa na rygle, zamki lub kłamki, zamknięte za pomocą magii.

PŁONĄCE ŚWIATŁO

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1 za godzinę
Zasięg: dotyk
Czas trwania: co najmniej 1 godzina
Składniki: dowolny wybrany przedmiot

Ten czar jest rzucony na jeden przedmiot, który osoba rzucająca musi trzymać w ręku. Przedmiot zaczyna płonąć jasnym światłem,



równoważnym światłu latami (patrz **Światło i ciemność**). Światło płonie przez 1 godzinę, ale ten czas można przedłużyć, wydając kolejne punkty magii. Gdy zakończy się działanie czaru – przedmiot znika.



PRZEKLEŚTWO

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1
Zasięg: 12 metrów
Czas trwania: do czasu rozproszenia
Składniki: włosy, paznokcie itp. należące do ofiary

Magik może rzucić przekleństwo na wybraną ofiarę, znajdującą się w chwili rzucania czaru w odległości nie większej niż 12 metrów. Ofiara może przeprowadzić test swej Siły Woli, gdy jednak się on nie powiedzie – przekleństwo zaczyna działać. *Przekleństwo* może zostać usunięte automatycznie przez bohatera, który je rzucił, albo też przez magika wyższego poziomu za pomocą czaru *Usunięcie przekleństwa*. Poniżej podane są przykładowe przekleństwa: rzucający może sam określić efekty danego *Przekleństwa*, jednak MG musi upewnić się, że wywołuje ono skutki podobne do podanych tutaj – niewygodne, może żenujące, lecz niespecjalnie niebezpieczne.

Brodawki	Wypadanie włosów
Czyraki, hemoroidy	Dokuczliwa wysypka
Jaśniejące włosy	Cuchnący oddech
Zatwardzenie lub biegunka	Wiatry
Śmierdzące nogi	

STREFA CIEPŁA

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: kawałek zwierzęcego futra

Ten czar tworzy wokół magika magiczną strefę o średnicy 12 metrów, utrzymującą się przez 1 godzinę, chyba że zostanie zniszczona lub bohater się poruszy. Wewnątrz strefy temperatura podnosi się o 10°C.

Osoba, podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucać żadnych innych zaklęć, ani korzystać z umiejętności *medytacji* celem odzyskania utraconych punktów magii. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie, jeżeli tak się stanie – obie zostaną natychmiast zniszczone.

STREFA CISZY

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: kulka wosku

Ten czar tworzy magiczną strefę o średnicy 12 metrów, otaczającą osobę, która go rzuciła. Strefa utrzymuje się przez 1 godzinę,

chyba, że zostanie zniszczona lub magik się poruszy. Do wnętrza strefy nie przenika żaden, nawet najgłośniejszy hałas.

Osoba, podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucać żadnych innych zaklęć, ani korzystać z umiejętności *medytacji* celem odzyskania utraconych punktów magii. Dwie lub więcej strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie, jeżeli tak się stanie – obie zostaną natychmiast zniszczone.

STREFA ZIMNA

Poziom czaru: P
Punkty magii: 1
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: płonąca pochodnia

Ten czar tworzy magiczną strefę o średnicy 12 metrów, w której centrum znajduje się magik. Strefa ta utrzymuje się przez 1 godzinę, chyba że zostanie zniszczona lub magik się poruszy. Wewnątrz strefy temperatura obniża się o 10°C. Osoba, podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucać żadnych innych zaklęć ani korzystać z umiejętności *medytacji* celem odzyskania utraconych punktów magii. Dwie strefy lub więcej, nieważne jakiego typu, nie mogą zachodzić na siebie. Jeżeli tak się stanie – zostaną natychmiast zniszczone.

TWORZENIE MAŁEJ ISTOTY

Poziom czaru: P
Punkty magii: 2
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: nieistotny
Składniki: żadne

Ten czar pozwala bohaterowi stworzyć małe zwierzę w kapeluszu bądź kieszeni. Jest to normalny przedstawiciel swojego gatunku i może zostać zjedzony – jeśli tylko jest jadalny.

Mag musi losowo określić gatunek istoty, którą ten czar stwarza. Za każdym razem, gdy rzuci czar, pojawi się istota właśnie tego gatunku. Czar może być rzucany kilka razy z rzędu, dzięki czemu mag może wyciągnąć z kapelusza czy kieszeni kilka zwierzątek.

Rzut kostką	Istota
1	Biała mysz
2	Biały królik
3	Białe gołęb
4	Wąż
5	Ryba
6	Jaszczurka



UŚPIENIE

Poziom czar: P
 Punkty magii: 2
 Zasięg: dotyk
 Czas trwania: K6 tur
 Składniki: odrobina puchu

Ten czar można rzucić na dowolną, dotykaną właśnie istotę – ofiara może nie wiedzieć, że znajduje się pod działaniem magii. Musi ona wykonać udany test Siły Woli, gdyż w przeciwnym wypadku zapada w przypominającą śpiączkę sen, trwający K6 tur gry. Czar ten działa wyłącznie przeciw pojedynczym humanoidom poniżej 3 metrów wzrostu – nie oddziałuje na istoty większe.

Jeśli bohater zechce użyć tego czaru podczas walki, musi wykonać udane trafienie otwartą dłoń (stosują się tu zwykle modyfikatory dla walki bez broni). Dotyk nie zadaje obrażeń, ale ofiara zapada w głęboki sen.

USUNIĘCIE PRZEKLEŚTWA

Poziom czar: P
 Punkty magii: 1
 Zasięg: dotyk
 Czas trwania: chwila
 Składniki: żadne

Ten czar może usunąć *Przekleństwo*, rzucone przez magika z tego samego lub niższego poziomu. Jedno zaklęcie może zneutralizować tylko jedno przekleństwo.

WZMOCNIENIE DRZWI

Poziom czar: P
 Punkty magii: 3 za tydzień
 Zasięg: 1 metr
 Czas trwania: co najmniej 1 tydzień
 Składniki: mały zamek

Ten czar, rzucony na drzwi (skrzynię itp.) z odległości nie większej od 1 metra, wzmacnia je tak, iż stają się trudniejsze do wyłamania lub wyważenia. Zyskują one 1 punkt Wytrzymałości. Czar ten można rzucać wielokrotnie (do 3 razy) na pojedynczą skrzynię lub drzwi i w efekcie uzyskać modyfikator Wytrzymałości tej skrzyni, równy +3.

ZABEZPIECZENIE PRZED DESZCZEM

Poziom czar: P
 Punkty magii: 1
 Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
 Czas trwania: 1 godzina
 Składniki: miniaturowy parasol

Ten czar powoduje, iż deszcz przestaje padać na bohatera. Nawet w przypadku najpotężniejszej ulewy bohater może pozostać idealnie suchy. Zaklęcie działa przez 1 godzinę, chyba że zostanie wcześniej rozproszone przez osobę, która je rzuciła.

**•CZARY MAGII WOJENNEJ•**

Są to czary, wykorzystywane przez niewyspecjalizowanych czarodziejów; dostępne są również alchemikom i niektórym kapłanom. Tworzą obszerny zestaw możliwości defensywnych i ofensywnych, zapewniając magikowi różnorodne opcje, znajdujące zastosowanie w różnych sytuacjach.

•POZIOM•**AURA OPORU**

Poziom czar: 1
 Punkty magii: 2
 Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
 Czas trwania: 1 godzina za poziom
 Składniki: para magnesów

Czary *Aury* zapewniają ochronę przeciw obrażeniom zwiększając liczbę punktów pancerza na wszystkich częściach ciała magika o +1.

Aury mogą być rozpraszane za pomocą magii (np. *Rozproszenie aury*), są również automatycznie niszczone przez trafienie magiczną bronią, więc nie zapewniają całkowitej nietykalności. Postaci mogą posiadać tylko jedną *Aurę* w jednym czasie i mogą rozproszyć swą własną *Aurę* na życzenie.

**KRADZIEŻ ROZUMU**

Poziom czar: 1
 Punkty magii: 4
 Zasięg: 24 metry
 Czas trwania: K6 rund
 Składniki: fiolka alkoholu

Ten czar można rzucić na każdą istotę znajdującą się w odległości nie większej niż 24 metry. Aby odeprzeć działanie zaklęcia, ofiara musi wykonać udany test Siły Woli. W przeciwnym wypadku staje się całkowicie bezmyślna, niezdolna do niczego z wyjątkiem siedzenia na ziemi, mamroczenia coś beładnie, śliniac się i jedząc trawę. Bezmyślna istota nie może się bronić i traktowana jest jako cel nieruchomy dla tych, którzy ją atakują (patrz rozdział *Walka*). Nie może się również ruszać z własnej woli, choć może być wleczona za drużyną z połową normalnej szybkości.

Efekt tego czaru jest tylko okresowy i zanika po K6 rundach walki. Jeśli trzeba, Mistrz Gry może określić ten czas w tajemnicy, by gracze nie wiedzieli, kiedy czar się dokładnie kończy.

LECZENIE LEKKICH ZRANIEŃ

Poziom czar: 1
 Punkty magii: 3
 Zasięg: jedna osoba
 Czas trwania: trwały do czasu otrzymania przyszłych ran
 Składniki: kawałek płótna opatrunkowego



Za pomocą tego zaklęcia osoba rzucająca czar może uzdrowić samą siebie lub przez dotyk inną postać czy każdą niemagiczną istotę. Czar działa natychmiast, przywracając K6 punktów Żywotności. Czar nie *uzdrowi* postaci ciężko rannej (mniej niż 2 punkty Żyw). Jeśli zostanie rzucony na kogoś takiego, nie zadziała.

Magik, któremu nie uda poprawne rzucenie tego czaru (patrz **Koszt w punktach magii**) zadaje K6 obrażeń.

LOT

Poziom czar: 1

Punkty magii: 3

Zasięg: tylko osoba rzucająca czar

Czas trwania: 1 runda

Składniki: pióro ze skrzydła drapieżnego ptaka

To zaklęcie daje postaci zdolność magicznego lotu. Magik może przebiec niezwłocznie 48 metrów w dowolnie wybranym kierunku, nie może jednak przenikać przez mury i inne stałe przedmioty. Bohater może kontynuować lot, wydając 3 punkty magii na rundę, lecz nie może podczas tego lotu rzucać żadnych innych czarów.

Podczas lotu postacie mogą być obciążone maksymalnie do połowy ich udźwigu (patrz **Zbroja i obciążenie**). Jeśli niosą więcej, ten czar nie działa.

ODPORNOŚĆ NA TRUCIZNY

Poziom czar: 1

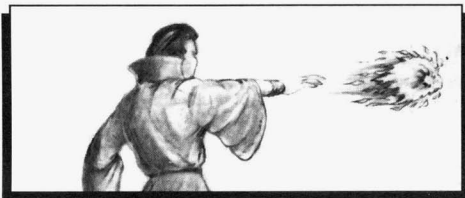
Punkty magii: 2

Zasięg: zobacz opis

Czas trwania: K6 x 10 tur na poziom rzucającego

Składniki: ogon skorpiona

Ten czar może zostać rzucony na samego siebie lub też na jakąś inną postać, znajdującą się w odległości nie większej niż 6 metrów. Zapewnia on całkowitą odporność na trucizny i jady na okres od 10 minut do godziny na poziom osoby, która czar ten rzuca.



OGNIŚĆ KULĄ

Poziom czar: 1

Punkty magii: 1 za jedną kulę ognia

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: chwila

Składniki: kula siarki

Za pomocą tego zaklęcia magik może dosłownie rzucić kulą ognia w swojego wroga, zadając mu poważne obrażenia i oszołamiając go. Postać może rzucić w czasie rundy walki jedną kulę na każdy osiągnięty poziom, pod warunkiem, że każdy atak jest skierowany w tego samego wroga, bądź tę samą grupę przeciwników. Ograniczenia w celowaniu stosuje się w ten sam sposób, jak w przypadku zwykłej walki strzeleckiej (patrz **Trafienie czarów**).

Kule ognia trafiają automatycznie w cel. Jeśli kula zostanie wystrzelona w grupę, trafi 1K3 istoty na poziom osoby rzucającej czar. Każde trafienie zadaje 1K10 obrażeń z Siłą 3 każdemu celowi (niezależnie od pancerza). Cele *łatwo palne* odnoszą dodatkowo 1K8 obrażeń.

Istoty, które są *podatne* na strach przed ogniem muszą wykonać test *strachu*.

Kule ognia są *pociskami magicznymi*. Ofiara, trafiona kulą ognia może używać częściowo zneutralizować uderzenie, testując swą Inicjatywę. Udany rezultat oznacza, iż otrzymuje tylko połowę obrażeń.

PODMUCH WIATRU

Poziom czar: 1

Punkty magii: 2

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: dopóki osoba rzucająca czar jest skoncentrowana

Składniki: zwierzęcy pęcherz

Ten czar wytwarza przerażający podmuch wiatru, ukierunkowany na dowolną istotę lub grupę, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów. Ofiary trafia równowagę na jedną rundę, podczas której nie mogą robić nic, poza jej odzyskiwaniem. W następnych rundach nie mogą ani się poruszać, ani też strzelać pociskami (choć – zobacz niżej). Należy zauważyć, iż dwie grupy, walczące ze sobą w bezpośrednim starciu muszą być potraktowane jako *jedna grupa* i dlatego też *obie* strony będą podlegać działaniu czaru (patrz **Trafienie czarów**). Mogą one kontynuować walkę, choć wszystkie zadawane obrażenia będą obniżone do połowy, zaokrąglając w dół.

Czar trwa do chwili, aż osoba, która go rzuciła rzuci inny czar, poruszy się, zaangażuje w bezpośrednie starcie czy też zażyży sobie, by czar przestał działać. Cele znajdujące się w budynkach, za ścianami, przeszkodami i osłonami nie podlegają działaniu czaru.

Postacie i istoty, objęte działaniem *Podmuchu wiatru* mogą poruszać się z połową swego normalnego tempa ruchów, jeśli wykonają udany test Siły x 5.

REKA-MŁOT

Poziom czar: 1

Punkty magii: 2

Zasięg: tylko osoba rzucająca czar

Czas trwania: K6 x 10 tur lub do czasu, gdy postać zostanie zraniona

Składniki: mały srebrny młoteczek

Ten czar zwiększa potencjał bojowy bohatera. Powoduje on, iż może on walczyć z podwojoną ilością Ataków i Siłą o 2 większą od normalnej. Czar trwa przez K6 x 10 tur lub też do chwili, gdy postać odniesie jakiegokolwiek obrażenia, kiedy to jest on automatycznie rozpraszany.

SILA WALKI

Poziom czar: 1

Punkty magii: 1

Zasięg: tylko osoba rzucająca czar

Czas trwania: do następnego wschodu słońca

Składniki: skalp giganta

Ten czar czasowo zwiększa jedną z cech bojowych postaci – WW lub US o +10; albo Sz, S, Wt, I lub A o +1; albo Żyw o 1K6+1 (wedle wyboru rzucającego czar).

Efekt trwa od chwili rzucenia czaru do najbliższego poranka. Każda próba rzucenia kolejnego czaru na tę samą osobę powoduje rozproszenie poprzedniego, jednak nowy czar będzie działał normalnie.

WYWOŁANIE NIECHĘCI

Poziom czar: 1

Punkty magii: 4

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: 1K6 rund

Składniki: dowolna część martwego goblinoida

Ten czar może zostać rzucony przeciwko grupie postaci albo istot, które normalnie są *podatne* na *niechęć*, tak jak gobliny. Ofiary muszą wykonać udany test Siły Woli, aby oprzeć się działaniu zaklęcia. W przeciwnym wypadku atakują się wzajemnie, chyba że pojawią się inne istoty, które normalnie uważane są za wrogów. Powoduje to automatyczne rozproszenie czaru, który w innym przypadku działa przez K6 rund walki.

•POZIOM 2•

AURA OCHRONY

Poziom czar: 2

Punkty magii: 3

Zasięg: tylko osoba rzucająca czar

Czas trwania: 1 godzina na poziom

Składniki: mały, żelazny pierścień



Czar zapewnia ochronę przed obrażeniami przez zwiększenie punktów pancerza na wszystkich częściach ciała bohatera o +2.

Aury mogą być rozpraszane magicznymi metodami (np. przez *Rozproszenie aury*), są również automatycznie rozpraszane przez trafienia magicznymi broniąmi, nie gwarantują więc całkowitej nietykalności. Bohaterowie mogą jednocześnie nosić tylko jedną *Aurę* i mogą ją sami rozproszyć na życzenie.

MISTYCZNA MGŁA

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 4

Zasięg: wzroku

Czas trwania: 2K6 rund

Składniki: kula wełnianej waty

Ten czar tworzy obszar magicznej mgły o średnicy 12 metrów gdziekolwiek w zasięgu wzroku rzucającej czar osoby. Istoty, znajdujące się wewnątrz mgły nie widzą nic ani na zewnątrz, ani w środku, a istoty na zewnątrz mgły nie widzą, co się znajduje w jej wnętrzu.

Osoby, znajdujące się wewnątrz mgły muszą poruszać się z szybkością równą połowie normalnego tempa ruchów, gdyż w przeciwnym wypadku będą się błąkać w mgłę w losowych kierunkach. Czar trwa przez 2K6 rund walki, zanikając pod koniec ostatniej rundy. Czas trwania czaru MG powinien określić w tajemnicy.



ŚWIETLISTY PIORUN

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 2 za jeden świetlisty piorun

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: chwila

Składniki: kamerton

Ten czar jest silniejszą wersją *Ognistej kuli*, umożliwiającą rażenie piorunami zamiast kulami ognia. W rundzie walki można rzucić tylko jeden piorun na poziom, przy czym wszystkie muszą być wycelowane w tę samą istotę bądź grupę. Ograniczenia celowania są tutaj takie same, jak w przypadku zwykłej walki strzeleckiej (patrz *Trafienie czarów*).

Świetliste pioruny mają zasięg 48 metrów i automatycznie trafiają w cel. Jeśli zostaną wyszłazane w grupę, trafiają 1K3 istoty na poziom rzucającego. Każde trafienie powoduje 1K10 obrażeń z Siłą 4 (niezależnie od pancerza) i 1K8 dodatkowych obrażeń, jeśli cel jest *latuopalny*.

Bohaterowie, którzy są *podatni na strach* przed ogniem lub magią muszą wykonać test *strachu*.

Świetliste pioruny są *pościskami magicznymi*. Trafieni mogą próbować częściowo zneutralizować uderzenie, testując swoją Inicjatywę. Udany rezultat rzutu oznacza, iż otrzymują tylko połowę obrażeń.

POWSTRZYMANIE ODWROTU

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 4

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: do końca starcia

Składniki: kość szczękowa mufa

Ten czar można rzucić na jedną istotę bądź grupę istot, biorących udział w starciu, a znajdujących się w odległości nie większej niż 48 m od maga. Zabezpiecza on cel na czas tego starcia przed wymuszonym opuszczeniem pola walki. Bohaterowie mogą oczywiście uciec z własnej woli.

Powstrzymanie odwrotu oddziałuje również na postacie, które już zostały zmuszone do ucieczki – mogą one wrócić i walczyć dalej. Efekt działania czaru kończy się w chwili, gdy w pobliżu objętych nim istot nie ma już przeciwników.

STREFA SANKTUARIUM

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 3

Zasięg: tylko osoba rzucająca czar

Czas trwania: 1 godzina za poziom

Składniki: mały srebrny pentagram

Czar tworzy wokół rzucającego magiczną strefę o średnicy 12 m. Strefa utrzymuje się przez 1 godzinę na każdy poziom maga, chyba że zostanie zniszczona lub magik się poruszy. Wszystkie przyjazne istoty wewnątrz strefy są chronione przed *wszelkimi* oddziaływaniami psychologicznymi. Dodatkowo, do strefy nie mają wstępu ożywione, istoty eteryczne, demony i żywiołaki. Istoty te nie mogą również strzelać pociskami, ani rzucać czarów do wnętrza strefy.

Osoba, podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucać żadnych innych zaklęć, ani korzystać z umiejętności *medytacji* celem odzyskania utraconych punktów magii. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać – jeżeli tak się stanie, *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

STREFA WYTRWAŁOŚCI

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 3

Zasięg: tylko osoba rzucająca czar

Czas trwania: 1 godzina za poziom

Składniki: 1/2 litra smoczego krwi

Czar tworzy magiczną strefę o średnicy 12 metrów, w której centrum znajduje się rzucająca czar osoba. Strefa utrzymuje się przez 1 godzinę na każdy poziom maga, chyba że zostanie zniszczona lub mag się poruszy. Przyjazne istoty wewnątrz strefy są chronione przed *wszelkimi* oddziaływaniami psychologicznymi, mogą wykonać *pracy* razy więcej. Ataków niż normalnie i otrzymują +1 punkt pancerza na wszystkich częściach ciała.

Osoba, podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucać żadnych innych zaklęć, ani korzystać z umiejętności *medytacji* celem odzyskania punktów magii. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać – jeżeli tak się stanie, *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

UDERZENIE

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 3

Zasięg: dotyk

Czas trwania: chwila

Składniki: kosmyk włosów giganta

Ten czar można rzucić na drzwi, ścianę, inną nieruchomą powierzchnię lub przedmiot. Nie działa na żadne istoty żywe, ani na ożywione. Osoba, rzucająca czar musi dotknąć wybranej powierzchni, by czar zadziałał. Czar zadaje dowolnej sekcji ściany czy czegokolwiek 1K3 trafienia z Siłą 10 (patrz *Niszczanie budynków*).

WYWOŁANIE FURII

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 4

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: 3K6 rund

Składniki: kosmyk sierści zwierzęcej

Czar wzbudza *furię* u dowolnej istoty lub grupy, znajdującej się w odległości nie większej niż 48 metrów od rzucającej czar osoby. Ofiara lub ofiary muszą wykonać testy Siły Woli, albo staną się



podatne na furię przez 3K6 rund. W każdej rundzie muszą wykonywać test Opanowania, a gdy będzie on nieudany – wpadają w *furię* (patrz **Standardowe testy**).

Czar nie oddziałuje na istoty, które normalnie nie podlegają oddziaływaniom psychologicznym, takie jak ożywienie.

WYWOŁANIE PANIKI

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 3

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: 2K6 rund

Składniki: ząb smoka

Ten czar wzbudza panikę u dowolnej postaci lub grupy, znajdujące się w odległości nie większej niż 48 metrów od rzucającego czar osobę. Aby odeprzeć działanie zaklęcia, ofiary muszą wykonać udany test Siły Woli. Jeżeli test się nie powiedzie, wszystkie późniejsze testy Inteligencji, Siły Woli, Opanowania, Cech Przywództwa będą automatycznie nieudane. Czar nie działa na istoty, które normalnie nie podlegają oddziaływaniom psychologicznym – na przykład ożywienie.

WZBUDZENIE NIENAWIŚCI

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 4

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: 3K6 rund

Składniki: krew gigantycznego pająka

Ten czar wzbudza *nienawiść* u wybranej istoty lub grupy, znajdujące się w odległości nie większej niż 48 metrów od rzucającego. Jeśli ofiary nie wykonają udanego testu Siły Woli, by zapobiec działaniu czaru, stają się, przez czas jego trwania *podatne na nienawiść* do jakiejś postaci lub grupy, którą wybierze osoba rzucająca czar. Muszą wtedy wykonywać odpowiednie testy psychologiczne (patrz **Standardowe testy**).

Czar nie działa na istoty, których normalnie nie dotyczy oddziaływanie psychologiczne – na przykład ożywienie.

•POZIOM 3•

MAGICZNY MOST

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 8

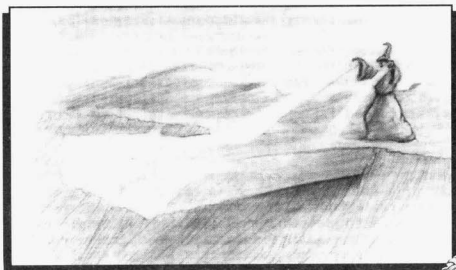
Zasięg: zobacz opis

Czas trwania: do następnego wschodu słońca

Składniki: dębowa gałązka

Dzięki temu czarowi można przerzucić rzeczywisty, trwały most nad każdą przeszkodą, taką jak rzeka, przepaść, bagno. Czar może również zostać użyty, by stworzyć most pomiędzy ziemią, a wierzchołkiem muru obronnego itp. Most zaczyna się u stóp rzucającego i ma długość 12 metrów za każdy jego poziom. *Magiczny most* może mieć do 8 metrów szerokości i można go przekraczać z normalną szybkością.

Magiczny most może być w każdej chwili rozproszony przez jego twórcę; w innym przypadku będzie istniał do najbliższego ranka, a wtedy rozpadnie się w nicłość.



ODPORNOŚĆ NA STRZAŁY

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 8

Zasięg: 24 metry

Czas trwania: 2K6 rund

Składniki: skorupa dowolnego żółwia

Ten czar można rzucić na samego siebie lub dowolną inną istotę z tej grupy, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów od rzucającego. Daje on bohaterom całkowitą odporność na wszystkie rodzaje zwykłych, niemagicznych pocisków, jak strzały, belty, broń miotana, wielka broń obłężnicza. Nie osłania przed działaniem pocisków magicznych, jak zaklęte strzały. *Ogniste kule* itp.

Czar działa przez 2K6 rund walki od chwili rzużenia. MG powinien określić ten czas w tajemnicy przed graczami.

OŻYWIENIE MIECZA

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 6, +2 za każdą rundę podtrzymywania

Zasięg wzroku

Czas trwania: co najmniej 1 runda

Składniki: miecz

Magik może ożywić dowolny, niemagiczny miecz i obdarować go czasową namiastką życia. Miecz działa niezależnie od rzucającego, latając w powietrzu i walcząc z wybranym przez niego wrogiem.

Charakterystyka broni:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A
6	57	0	4	5	6	60	2

W każdej następnej rundzie bohater musi wydać kolejne 2 punkty magii, aby podtrzymać czar oraz 1 punkt za każde trafienie, otrzymane przez miecz w poprzedniej rundzie. W tym samym czasie *może on* rzucać inne zaklęcia, ale nie jest w stanie korzystać z umiejętności *medytacji* celem odyskany punktów magii. Jeżeli żywotność miecza spadnie do 0 lub mniej, należy użyć **Tabeli nagłej śmierci** (zobacz rozdział **Walka**). Jeżeli miecz zostanie „zabity”, czar natychmiast przestanie działać. Zaklęcie kończy się również w momencie, gdy miecz znajdzie się poza zasięgiem wzroku magika, znikając wewnątrz budynku lub za załomem ściany.

PRZEKAZANIE AURY

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 5

Zasięg: 4 metry

Czas trwania: jedno przekazanie

Składniki: takie same jak dla *Aury*, która jest przekazywana

Czary *Aury*, rzucone w normalny sposób działają tylko na osobę, która je rzuciła. Jednak ten czar umożliwia przekazanie *Aury* magika jakiejś innej postaci, znajdującą się w odległości nie większej niż 4 metry. Postać, odbierająca *Aurę* będzie musiała wykonać test Siły Woli jak w przypadku normalnego ataku magicznego, gdyż inaczej czar nie zadziała. Magicy mogą wzmacniać czar (wydając dodatkowe punkty magii), by pomóc w przekazywaniu.

PRZEKLEŃSTWO PRZYCIĄGANIA STRZAŁ

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 6

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: 1 godzina

Składniki: magiczna strzała

Ten czar może być rzucony na dowolne istoty lub grupy istot, znajdujące się w odległości nie większej niż 48 metrów. Aby odeprzeć działanie zaklęcia, ofiary muszą wykonać udany test Siły Woli. W przeciwnym wypadku zostają przeklęte na okres 1 godziny.

Każdy, niemagiczny pocisk, wysłany z odległości nie większej niż 48 metrów od przeklętych bohaterów zmienia kierunek lotu i trafia automatycznie najbliższemu z nich. Pociski, które mają niewystarczający zasięg, by trafić w nowy cel, upadają wcześniej i nie powodują obrażeń. Pociski, wysłane przez przeklętą istotę zakrecają w połowie drogi i trafiają w nią samą.



ROZPROSZENIE AURY

Poziom czaru: 3
 Punkty magii: 4
 Zasięg: 48 metrów
 Czas trwania: chwila
 Składniki: szklana kula

Ten czar można rzucić na dowolnego bohatera, chronionego zaklęciem *Aury* z poziomu 1 lub 2. *Nie może* on wykonać testu magii, by zapobiec działaniu czaru – *Aura* zostaje natychmiast rozproszona. Czar *nie rozprasza Aur* z poziomów 3 i 4.

**WYMUSZENIE UCIECZKI**

Poziom czaru: 3
 Punkty magii: 6
 Zasięg: 48 metrów
 Czas trwania: 3K6 rund
 Składniki: krew dowolnego demona

Ten czar można rzucić na dowolną istotę lub grupę istot, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów. Aby odeprzeć jego działanie, ofiary muszą wykonać udany test Siły Woli. Jeżeli się on nie uda, muszą wykonać następny – Cech Przywódczych. Niepowodzenie również i w tym teście zmusza ofiarę do wycofania się z walki i ucieczki, jeśli jest ona oczywiście możliwa. Ofiary uciekają przez cały czas trwania zaklęcia.

Ten czar działa tylko na istoty, które normalnie podlegają oddziaływaniom psychicznym; nie działa więc na przykład na żywiołce.

WYWOŁANIE GŁUPOTY

Poziom czaru: 3
 Punkty magii: 5
 Zasięg: 48 metrów
 Czas trwania: 3K6 rund
 Składniki: mózg giganta

Ten czar można rzucić na dowolną istotę lub grupę istot znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów. Aby odeprzeć jego działanie, ofiary muszą wykonać udany test Siły Woli. Jeżeli test będzie nieudany, stają się one *podatne na głupotę* przez następne 3K6 rund. Muszą wykonywać w tym czasie wszystkie odpowiednie testy psychologiczne, które wynikają z okoliczności (patrz **Standardowe testy**). Czar ponadto obniża, na czas swego działania, Inteligencję ofiar o 6x10 punktów.

Czar nie działa na istoty, które normalnie nie podlegają oddziaływaniom psychicznym, takie jak żywiołce.

Zmniejszona Inteligencja może spowodować dodatkowe efekty uboczne, szczególnie u magów – liczba czarów, które mogą oni znać jest właśnie ograniczona przez wielkość Inteligencji (patrz **Maksymalna liczba znanych czarów**).

WYWOŁANIE NIESTABILNOŚCI

Poziom czaru: 3
 Punkty magii: 6
 Zasięg wzroku
 Czas trwania: chwila
 Składniki: ręka nekromanty lub demonologa

Ten czar działa na wszystkie istoty, znajdujące się w zasięgu wzroku osoby rzucającej, a które standardowo są *podatne na niestabilność* (istoty eteryczne, demony, żywiołaki i niektóre żywiołce). Muszą one wykonać udany test Siły Woli, gdyż w przeciwnym przypadku stają się *niestabilne*, rzuć 1K6 i porównaj wynik z odpowiednią tabelą w **Bestiariuszu**.

WZBUDZENIE STRACHU

Poziom czaru: 3
 Punkty magii: 5
 Zasięg: 48 metrów
 Czas trwania: 3K6 rund
 Składniki: czaszka dowolnej istoty, mającej powyżej 3 m wzrostu

Ten czar wzbudza *strach* w dowolnej istocie lub grupie, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów. Aby odeprzeć działanie zaklęcia, ofiary muszą wykonać udany test Siły Woli. W przeciwnym wypadku stają się *podatne na strach* przed wszystkimi potencjalnymi przeciwnikami w walce i muszą wykonywać odpowiednie testy psychologiczne, gdy walka zostanie rozpoczęta. Efekt ten trwa przez 3K6 rund walki.

Ten czar działa tylko na istoty, które normalnie podlegają oddziaływaniom psychicznym; nie działa więc na przykład na żywiołce.

•POZIOM 4•**AURA NIETYKALNOŚCI**

Poziom czaru: 4
 Punkty magii: 16
 Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
 Czas trwania: 1 godzina za poziom
 Składniki: kawałek skóry smoka (przynajmniej 15x15 cm)

Ten czar unieważnia najbliższe 4K6 obrażeń zadanych przez broń niemagiczną osobie, która go rzuciła.

Aury mogą być rozpraszane metodami magicznymi i są automatycznie rozpraszane przez magiczne bronie, nie gwarantują więc całkowitej nietykalności. Postacie mogą nosić w tym samym czasie tylko jedną *Aurę* i mogą rozproszyć swą własną *Aurę* na życzenie.

LECZENIE CIĘŻKICH RAN

Poziom czaru: 4
 Punkty magii: 10 za K10 Żywo
 Zasięg: dotyk
 Czas trwania: trwały, do otrzymania kolejnych obrażeń
 Składniki: przysadka trolla

Ten czar wykorzystywany jest do uzdrawiania osoby, która go rzuca, lub też, za pomocą dotyku, dowolnej innej osoby. Działa natychmiast i przywraca K10 punktów Żywości na każde 10 zużytych punktów magii.

Czar działa wobec każdej istoty, nawet jeśli jest ona smokiem czy innym potworem. Nie działa na istoty martwe i nie może przywrócić Żywości powyżej poziomu początkowego. *Leczenie ciężkich ran* nie może również uleczyć obrażeń wewnętrznych i zregenerować odciętych członków (patrz **Walka – Trafienia krytyczne**).

PROMIEN WYBUCHU

Poziom czaru: 4
 Punkty magii: 10
 Zasięg: 48 metrów
 Czas trwania: chwila
 Składniki: proch strzelniczy (na 10 strzałów)



Ten czar jest najsilniejszym czarem typu *magiczny pocisk*. W czasie rundy można rzucić tylko jeden promień, który może zostać wycelowany w dowolną istotę lub grupę istot. Ograniczenia celowania są tu takie same, jak w przypadku zwykłej walki strzeleckiej.

Promienie mają zasięg 48 metrów i automatycznie trafiają w cel. Jeśli zostaną wyrzucone w grupę, trafia 1K6 istot. Każde trafienie zadaje 1K10 obrażeń z Siłą 8 i 4K6 dodatkowych obrażeń, jeśli cel jest *latwopalny*.

Istoty, które są *podatne na strach* przed ogniem i/lub magią muszą wykonać odpowiedni test psychologiczny. Ofiara porażona promieniem wybuchu może próbować częściowo uniknąć uderzenia, testując swoją Inicjatywę. Udany rezultat rzutu oznacza, iż otrzymuje tylko połowę obrażeń.

SIŁA UMYŚLU

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 6

Zasięg: tylko osoba rzucająca czar

Czas trwania: do następnego wschodu słońca

Składniki: odpowiednio dla zwiększenia: CP – serce lwa; Int – mózg gigantycznej sowy; Op – głowa wilka; SW – oczy gigantycznego pajaka; Ogd – język gigantycznego węża

Ten czar umożliwia osobie, która go rzuciła zwiększenie jednej cechy (CP, Int, Op, SW lub Ogd – ale nie Zr) o +2K8 punktów. Trwa przez resztę dnia i jest rozpraszany rankiem dnia następnego. Może zwiększyć cechy do 100 punktów lub wyżej. Każda próba rzużenia tego czaru więcej niż raz na tę samą postać po prostu zdejmie poprzedni czar.



UNIEMOBIENIE

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 12

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: K6 tur

Składniki: oczy bazyliuszka

Ten czar może zostać rzucony na dowolną istotę lub grupę, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów od rzucającego. Ofiary mogą wykonać test Siły Woli celem odparcia czaru – jeśli im się to nie uda, są niezdolne do poruszania się, strzelania pociskami czy robienia czegokolwiek innego przez najbliższe K6 tur.

ZAKŁĘCIE BRONI

Poziom czaru: 4

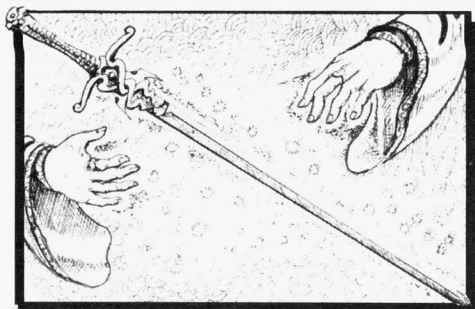
Punkty magii: 8

Zasięg: dotyk

Czas trwania: do następnego wschodu słońca

Składniki: dowolna broń

Czar umożliwia osobie, która go rzuciła zaklęcie za pomocą dotyku dowolnej, zwykłej broni. Zaklęta broń nie ma specjalnych mocy, lecz traktowana jest jako *broń magiczna* w przypadku użycia jej przeciw istotom, które można trafić wyłącznie taką bronią. Czar działa przez resztę dnia, kończąc się najbliższego poranka.



ZMIANA STRON

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 8

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: 1 godzina

Składniki: serce dopielęgana

Ten czar można rzucić na dowolną istotę lub grupę wrogich istot, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów. Aby odeprzeć działanie zaklęcia, ofiary muszą wykonać udany test Siły Woli. W przeciwnym wypadku zostają zaklęte przez osobę, która czar rzuciła i praktycznie „zmieniają stronę” w walce, traktując magika jako przyziela czy sprzymierzeńca. Zaklęcie *nie uphywa* na Inteligencję zaczarowanego, dlatego nie może być on zmuszony do wykonania czegoś szkodliwego dla własnego zdrowia. Na przykład nie popełni samobójstwa, ani nie zaatakuje w pojedynkę smoka, ale bez wahania rozpocznie walkę ze swoimi byłymi kamratami. W takim przypadku jednak może wykonać ponowny test Siły Woli – jeśli będzie on udany, wpływ czaru zostaje przełamany.

•CZARY DEMONICZNE•

Czary demoniczne można podzielić na kilka rodzajów, jednak najważniejsze z nich dotyczą wzywania, kontrolowania i odsyłania demonów.

•WZYWANIE DEMONÓW•

W tej książce zawarte są wyłącznie informacje na temat przyzywania krótkotrwałego demonicznego wsparcia (dokładniejsze rozważania na temat wzywania demonów znajdują się w dodatku *Królestwa magii*). Przyzywanie demonów wiąże się z poważnymi trudnościami, gdyż większość z nich nie ma ochoty służyć zwykłym śmiertelnikom.

Wszystkie czary przyzywania muszą być przygotowywane szczególnie uważnie, gdyż inaczej demonolog podejdzie ryzyko, iż zostanie zaatakowany lub nawet zabity przez istotę, którą odpowie na jego wezwanie.

Pierwszą rzeczą, którą demonolog musi zrobić jest odkrycie imienia demona, który ma być przyzwany. Można to osiągnąć kilkoma sposobami – przez studiowanie starożytnej wiedzy demonicznej, utrzymanie tego imienia od innego demonologa, nauczenie się go od innego demona. Jeśli postać nie zna imienia demona, nie znaczy to, że nie może go przyzwać – po prostu jest to zdecydowanie bardziej niebezpieczne.

Następna sprawa to przygotowanie pentagramu. Należy go uważnie wyrysować na ziemi – każda pomyłka może odbić się poważnymi konsekwencjami. By określić, czy pentagram został dobrze narysowany czy nie, Mistrz Gry powinien wykonać w tajemnicy test Inteligencji demonologa – niepowodzenie oznacza, iż ma on zmniejszoną szansę kontrolowania przyzwanego demona (patrz dalej). Koszt przygotowania pentagramu w punktach magii jest taki sam, jak w przypadku odpowiedniego czaru (szczegóły znajdują się w opisach odpowiednich czarów).



Gdy demon wreszcie się pojawi, osoba rzucająca czar musi podjąć próbę objęcia nad nim kontroli wykonując test Siły Woli. Udan test oznacza, że demon będzie chciał służyć wzywającemu przez pewien krótki czas (zazwyczaj 1 godzinę za poziom magika). Jeśli test się nie powiódł o 30 punktów lub więcej, demon albo zaatakuje, albo uczyni demonologa swym niewolnikiem (w tym ostatnim przypadku MG przejmując kontrolę nad bohaterem).

Modyfikacje testu kontroli (SW)

Niekompletny pentagram	-50%
Nieznane imię demona	-25%
Przyzwana istota jest:	
Wielkim demonem	-50%
Małym demonem	-25%
Demonicznym sługą	0%

•DEMONICZNE PAKTY•

Wszystkie demony – nawet te, które są skutecznie kontrolowane, odrzuca prośbę o pomoc, jeżeli nie otrzymają czegoś w zamian. Nigdy nie chodzi im o bogactwo – demony pragną chwycić dusze. Zazwyczaj oznacza to, że postać, która przyzywa demona staje się w jakiś sposób uzależniona od bóstwa, które tego demona kontroluje. Uzależnienia są różne w zależności od bóstw, choć wszystkie wiążą się z poważną przemianą umysłu i ciała, aż do stanu, gdy demonolog zostaje całkowicie przez bóstwo opanowany (w tym momencie demonologowie, prowadzeni przez graczy stają się bohaterami niezależnymi pod kontrolą Mistrza Gry). Tą degenerację odzwierciedlają zarówno choroby zawodowe, jak i punkty obłędu (patrz **Negatywne konsekwencje**).

Pierwsze przyzwanie każdego demona powoduje trwałą utratę punktu Wytrzymalności. Demonologowie mogą częściowo odwrócić redukcję Wytrzymalności przez stosowanie specjalnych egzotycznych mikstur (patrz **Preparaty**). Demonolog, którego Wytrzymalność spadnie do zera staje się bohaterem niezależnym; postać jest tak zależna od swych demonicznych nauczycieli, iż całkowicie podporządkowała im swą wolę.

•UDANE WEZWANIA•

Gdy zostanie już zawarty pakt z demonem, łatwiej jest go przyzwać ponownie. Kolejne przyzwania nie wymagają pentagramu ani nie powodują utraty Wytrzymalności, ale mag musi stale wykonywać testy kontroli demona. Niepowodzenie oznacza, iż demon działa według własnej woli – Mistrz Gry może wybrać lub wylosować coś z poniższej tabeli:

Rzut kostką	Działania demona
01-15	Nic nie robi
16-23	Atakuje najbliższego wroga demonologa
24-41	Atakuje najbliższą istotę
42-59	Atakuje najbliższego przyjaciela demonologa
60-77	Atakuje demonologa
78-95	Wpada w amok na K6 godzin
96-100	Natychniast powraca do własnej sfery

•PRYZWOŁANIE MOCY•

Niektóre czary demoniczne umożliwiają przyzywanie mocy, które mogą zostać wykorzystane do wspomnienia magii demonologa. Te moce różnią się od demonów w tym, że nie są inteligentnymi świadomościami, lecz wykorzystanie ich do własnych celów wciąż zawiera w sobie element ryzyka, gdyż istnieje wysokie prawdopodobieństwo, iż demonolog będzie później wielce osłabiony.

Ponadto, nawet nauczanie się jednego z tych czarów kończy się otrzymaniem nowej *choroby zawodowej*, a każde ich rzucenie dodaje demonologowi 1 punkt obłędu.

Za każdym razem, gdy takie zaklęcie jest rzucone, demonolog musi wykonać test Siły Woli – jeśli się nie uda, nie będzie on zdolny do zaabsorbowania energii magicznych.



•UNIERUCHAMIANIE I ODSYŁANIE DEMONÓW•

Te czary mają podobne skutki: czar unieruchamiania zapobiega poruszeniu się demona bądź użyciu przez niego którejkolwiek ze swych umiejętności, a magia odsyłania po prostu odsyła demona do jego własnej sfery egzystencji. Oba czary stanowią dla demonologa pewien środek obronny w przypadku niekontrolowanych i/lub agresywnych demonów.



•POZIOM I•

ODEŚLANIE MAŁEGO DEMONA

Poziom czaru: 1
 Punkty magii: 1
 Zasięg: 24 metry
 Czas trwania: chwila
 Składniki: religijny symbol dobra lub prawości, pobłogosławiony przez kapłana tej samej religii

Czar pozwala osobie, która go rzuciła na odesłanie jednego, małego demona, znajdującego się w odległości nie większej niż 24 metry. By zapobiec działaniu czaru, demon musi wykonać udany test Siły Woli lub natychmiast wraca do swojej sfery egzystencji.

SPĘTANIE DEMONA

Poziom czaru: 1
 Punkty magii: 3
 Zasięg: 48 metrów
 Czas trwania: 6 rund
 Składniki: czaszka Wojownika Chaosu opasana stalową obręczą

Ten czar może być rzucony na grupę Kó małych demonów lub demonicznych sług albo na jednego wielkiego demona z odległości nie większej niż 48 metrów. Demony muszą wykonać test Siły Woli, a jeśli będzie on nieudany – nie mogą nic robić przez następną turę gry (6 rund). Demony stają się bezsilne, są zatrzymane w całkowitym bezruchu i traktowane jako cele nieruchome w przypadku ataku.

STREFA DEMONICZNEJ OCHRONY

Poziom czaru: 1
 Punkty magii: 2
 Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
 Czas trwania: 1 godzina za poziom
 Składniki: miniatury pentagram, wykonany ze szczerzego złota (wartość – 500 złotych koron)

Strefa demonicznej ochrony jest obszarem o średnicy 6 m wokół osoby, która ją rzuciła. Utrzymuje się przez 1 godzinę na poziomie demonologa lub aż on poruszy. Mag może zakazać demonom wstępu do strefy, strzelania pociskami lub używania w niej magii.

Osoba, podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucać żadnych innych zaklęć ani korzystać z umiejętności *medytacji* celem odzyskania utraconych punktów magii. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie, a jeżeli tak się stanie – obie zostaną natychmiast zniszczone.

WEZWANIE RUMAKA

Poziom czaru: 1
 Punkty magii: 1
 Zasięg: nieistotny
 Czas trwania: 2 godziny na poziom
 Składniki: kawałek kości udowej zwierzęcego

Za pomocą tego zaklęcia mag może wezwać demonicznego rumaka. Może on przybrać wiele form, lecz najczęściej przyjmuje postać ziejącego ogniem konia bojowego o płonących oczach. Rumak ma cechy i umiejętności takie, jak *demoniczny sługa* w **Bestiariuszu**.

Wezwany demoniczny rumak pojawi się w odległości 6 metrów od maga. Jeśli demonologowi uda się zachować nad nim kontrolę, rumak będzie mu służył przez 2 godziny na poziom. Jeśli osoba, rzucająca czar zostanie zabita, rumak natychmiast zniknie.

Ten czar może być rzucony wyłącznie w wyniku odpowiedniego paktu z małym lub wielkim demonem, który musi być przyzwany ze wszystkich rytuałami opisanymi w **Przyzywaniu demonów** – powyżej.

WEZWANIE STRAŻNIKA

Poziom czaru: 1
 Punkty magii: 3
 Zasięg: nieistotny



Czas trwania: 1 godzina za poziom
 Składniki: serce człowieka lub półczłowieka złożonego w rytualnej ofierze

Czar umożliwia przyzwanie pojedynczego małego demona. Mały demon przyjmie formę opisaną w **Bestiariuszu**.

Wezwany demoniczny strażnik pojawi się w odległości 6 metrów od maga. Jeśli magowi uda się zachować nad nim kontrolę (patrz wyżej), demon będzie mu służył przez 1 godzinę na poziom, a potem zniknie. Jeśli mag zostanie zabity, demon natychmiast zniknie.

Jednocześnie może zostać przyzwany tylko jeden strażnik, ponadto mag musiał go wezwać już wcześniej i zawrzeć z nim pakt (patrz **Przyzywanie demonów** – powyżej).

•POZIOM 2•

POWSTRZYMANIE NIESTABILNOŚCI DEMONA

Poziom czaru: 2
 Punkty magii: 3
 Zasięg: 48 metrów
 Czas trwania: do następnego okresu niestabilności
 Składniki: krew nowonarodzonego dziecka

Ten czar może być rzucony na grupę małych demonów lub demonicznych sług, lub na jednego wielkiego demona, znajdującego się w odległości nie większej niż 48 metrów. Na demony te nie będzie oddziaływać niestabilność aż do następnego jej okresu (patrz **Bestiariusz – Niestabilność**). Dotyczy to także niestabilności wzbudzonej za pomocą magii. Pojedynczą grupę demonów w jednym czasie może chronić tylko jeden taki czar.

PRZYZYWANIE ENERGII

Poziom czaru: 2
 Punkty magii: 3
 Zasięg: nieistotny
 Czas trwania: różnicowany
 Składniki: dowolny magiczny eliksir, bądź serce demonologa

Demonolog może użyć tego zaklęcia w celu wezwania magicznej mocy demonicznego pochodzenia. Energia pojawia się w postaci wirującej mgły, a osoba, która rzucił czar musi wykonać udany test



Sily Woli, aby ją wchłoniąć. Jeżeli test jest udany – energia zwiększa ilość punktów magii tej osoby o 4K6, ale nie może zwiększyć ich ilości powyżej *poziomu* mocy. Gdy demonolog znajduje się pod wpływem tego zaklęcia, może odzyskiwać tylko 1 punkt magii dziennie – niezależnie od posiadanych umiejętności i długości odpoczynku. Jeżeli demonolog rozproszy ten czar, stosowane są normalne reguły odzyskiwania punktów magii.

W chwili, w której mag po raz pierwszy opanuje ten czar otrzymuje *chorobę zawodową* (zobacz **Negatywne konsekwencje**). Za każdym razem, gdy go rzuci, otrzymuje 1 punkt obłądu.

PRZYZYWANIE MAŁYCH DEMONÓW

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 5

Zasięg: nieistotny

Czas trwania: 1 godzina na poziom

Składniki: 6 serc rytualnych ofiar z ludzi lub półludzi

Demonolog może wykorzystać ten czar w celu przyzywania grupy 3K6 małych demonów. Jednak może on zostać rzucony wyłącznie wtedy, gdy któryś z tych demonów został wcześniej przyzwany, utrzymano nad nim kontrolę i zawarto z nim pakt – zgodnie z zasadami podanymi w **Przyzywaniu demonów** (patrz wyżej).

Jeśli magowi uda się utrzymać kontrolę nad demonami (wykonując test Sily Woli dla każdego demona osobno), będą mu one służyć przez godzinę na poziomie, po którym to czasie powrócą do swej własnej sfery egzystencji. Jeśli mag zostanie zabity, demony natychmiast znikną.

STREFA LIKWIDACJI DEMONÓW

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 5

Zasięg: nieistotny

Czas trwania: 1 godzina na poziom

Składniki: krew dowolnego demona

Ten czar tworzy magiczną strefę o średnicy 6 metrów, w której centrum znajduje się rzucająca go osoba. Strefa utrzymuje się przez 1 godzinę za każdy poziom maga, chyba że się on poruszy. Demon, który w momencie rzucenia czaru znajduje się wewnątrz strefy, albo taki, który próbuje do niej wejść, staje się natychmiast *niestabilny* i znika. Strefa chroni również przed pociskami i czarami, rzuconymi przez demony do jej wnętrza.

Osoba, podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucić żadnych innych zaklęć ani korzystać z umiejętności *medytacji* w celu odzyskania utraconych punktów magii. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać, a jeżeli tak się stanie – *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

WEZWANIE MAGICZNEGO WSPARCIA

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 4

Zasięg: różnicowany

Czas trwania: do następnego wschodu słońca

Składniki: dowolny magiczny pergamin albo serce demonicznego sługi

Demonolog może użyć tego zaklęcia w celu wezwania demonicznego wsparcia w postaci czaru. Wsparcie pojawia się jako wirująca





mgła, a demonolog musi wykonać udany test Siły Woli, by wchłoniąć czar. Jeśli test się uda, może on czasowo nauczyć się dowolnego czaru *magii uweśniennej* lub *demonicznej* z własnego, bądź niższego poziomu. Nauczony czar może być rzucony **raz** w normalny sposób.

Jak w przypadku wszystkich czarów wzywających moce, w chwili, w której postać po raz pierwszy opamiętuje ten czar, otrzymuje *chorobę zawodową* (zob. **Negatywne konsekwencje**). Po każdym użyciu zaklęcia dodaje sobie 1 punkt obłąd.

•POZIOM 3•

ODEŚLANIE DEMONICZNEJ HORDY

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 10
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: 1/2 litra posoki dowolnego wielkiego demona

Ten czar pozwala odesłać pojedynczą grupę małych demonów, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów. Demony muszą wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym wypadku natychmiast powracają do swojej sfery egzystencji.

ROZPRZESTRZENIENIE OBŁĘDU

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 8
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: 10K6 rund
Składniki: mózg lunatyka

Ten czar budzi przerażającą świadomość diabolicznej mocy we wszystkich żywych istotach, znajdujących się w odległości nie większej niż 24 metry od maga. Każda istota na tym obszarze, której nie uda się test Siły Woli, musi wykonać test Cech Przywódczych. Ci, którym i ten test się nie powiedzie, muszą natychmiast uciekać jak najdalej od rzucającego czar i nie mogą wrócić przez co najmniej 10K6 tur gry.

Po pierwszym opamięnieniu tego czaru bohater otrzymuje *chorobę zawodową* (zobacz **Negatywne konsekwencje**), a po każdym jego użyciu dodaje sobie 1 punkt obłąd.

WEZWANIE DEMONICZNEJ HORDY

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 8
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: 36 ludzkich lub półludzkich serc złożonych w rytualnej ofierze

Za pomocą tego zaklęcia mag może wezwać grupę 6K6 małych demonów, które pojawiają się w odległości 6 metrów od niego. Czar można rzucić tylko wtedy, gdy jeden z demonów był już wcześniej wezwany, znajdował się pod kontrolą i dobił z magiem targu (patrz **Przyzywanie demonów**).

Dla każdego z wezwanych demonów należy wykonać udany test kontroli – wtedy służą one przez 1 godzinę na poziom, po czym powracają do swojej sfery egzystencji. Jeżeli rzucająca czar osoba zostanie zabita – demony natychmiast znikają.

WEZWANIE WIELKIEJ POTĘGI

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: 6K6 rund
Składniki: serce małego demona

To zaklęcie może zostać użyte w celu przyzywania czystej mocy demonicznej pochodzenia. Energia pojawia się pod postacią wirującej mgły, a demonolog musi wykonać udany test Siły Woli, by ją skutecznie wchłonić. Po udanym teście wszystkie jego cechy zwiększają się odpowiednio o +1 lub +10%. Może to podnieść poziom

cechy powyżej normalnego maksimum. Efekt ten trwa przez 6K6 rund walki.

Jeśli test Siły Woli się nie uda, mag nie tylko nie wchłonie magicznej energii, ale zredukuję wszystkie cechy odpowiednio o -1 i -10% na 6K6 rund. Ponadto stanie się *podatny na głupotę* na następnych 6K6 rund.

Jak w przypadku wszystkich czarów wzywających moce, w chwili, w której mag po raz pierwszy opamiętuje ten czar, otrzymuje *chorobę zawodową* (zob. **Negatywne konsekwencje**). Po każdym użyciu zaklęcia dodaje sobie 1 punkt obłąd.

•POZIOM 4•

DEMONICZNY PORTAL

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 20
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 10K6 tur
Składniki: dowolny magiczny pierścień

Ten czar otwiera portal pomiędzy światem rzeczywistym, a demonicznym, umożliwiając przejście *niekontrolowanym* hordom demonów. Portal pojawia się gdziekolwiek w odległości nie większej niż 48 metrów od rzucającego. Mag *nie może* przejąć kontroli nad pojawiającymi się demonami. Zachowują się one w sposób określany losowo (patrz **Tabela kolejnych przyzwań**) lub zgodnie z wolą Mistrza Gry. Przyzwane w ten sposób demony często szarżują i atakują najbliższe istoty niedemoniczne.

Na początku każdej tury gry z portalu wychodzi 6K6 małych demonów i jeden wielki demon. Demony nie są sprzymierzone z osobą, która rzuciła czar i nie uchronią jej przed śmiercią.

Demoniczny portal pozostaje otwarty przez 10K6 tur gry. Po jego zamknięciu wszystkie demony, które pozostały stają się *niestabilne* i znikają.

ODEŚLANIE WIELKIEGO DEMONA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 25
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: chwila
Składniki: część ciała kapłana o dobrym charakterze

Ten czar umożliwia rzucającej go osobie odesłanie jednego wielkiego demona, który znajduje się w odległości nie większej niż 24 metry. Demon musi wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym wypadku zostaje natychmiast odesłany do swojej sfery.



PRYZYWOŁANIE WIELKIEGO DEMONA

Poziom czaru: 4
 Punkty magii: 25
 Zasięg: nie ma znaczenia
 Czas trwania: do chwili wykonania zadania
 Składniki: czyste serce dobrego kapłana, zabitego w rytualnej ofierze

Za pomocą tego zaklęcia mag może przywołać jednego wielkiego demona, który pojawi się w odległości 6 metrów. Czar można rzucić tylko wtedy, jeżeli demon był już wcześniej wzywany, znajdował się pod kontrolą i dobił targu z demonologiem – zgodnie z zasadami opisanymi w **Przyzywaniu demonów**.

Demonolog może dać przyzwanemu i znajdującemu się pod jego kontrolą demonowi jedno dowolne zadanie. Demon pozostanie do chwili wykonania zadania, odesłania lub śmierci demonologa.

Należy zauważyć, że „Odejdź i nigdy więcej mnie nie dręcz” to właśnie jedno zadanie.

WEZWANIE OGROMNEJ POTĘGI

Poziom czaru: 4
 Punkty magii: 40
 Zasięg: nieistotny
 Czas trwania: do następnego wschodu słońca
 Składniki: serce wielkiego demona

Demonolog może użyć tego zaklęcia w celu wezwania szyszej magicznej mocy demonicznego pochodzenia. Aby wchłonąć magiczną energię, ukazującą się pod postacią wirującej mgły, musi wykonać udany test Siły Woli. Po udanym teście – wszystkie jego cechy są zwiększane odpowiednio o +2 lub +20%, nawet powyżej normalnego maksymalnego poziomu. Efekt ten działa do rana następnego dnia.

Dodatkowo bohater zyskuje 10K6 punktów magii, co może (i zwykle to robi) podnieść ich liczbę powyżej posiadanego poziomu mocy. Czar nie wolno jednak rzucić w przypadku, gdy aktualna ilość punktów magii już przekracza poziom mocy bohatera, bowiem moc o takim natężeniu mogłaby zniszczyć tego, kto nią włada.

Po nieudanym teście Siły Woli demonolog nie tylko nie może wchłonąć magicznej energii, ale redukuje wszystkie swe cechy odpowiednio o -2 i -20% na K6 x 10 tur gry.

Demonolog nie może rzucać tego czaru ponownie, dopóki nie minie tyle dni, ile wynosi liczba otrzymanych przez niego punktów magii.

Jak w przypadku wszystkich czarów wzywających moce, w chwili, w której mag po raz pierwszy opanuje ten czar, otrzymuje *chorobę zawodową* (zob. **Negatywne konsekwencje**). Po każdym użyciu zaklęcia dodaje sobie 1 punkt obłąd.

**•CZARY ELEMENTALNE•**

Elementalista potrafi posługiwać się czterema żywiołami, czy też siłami życia – powietrzem, ziemią, ogniem i wodą. Magia elementalna umożliwia mu przyzywanie krótkotrwałych uosobień tych sił – istot, zwanych żywiołakami.

•PRYZYWANIE ŻYWIOŁAKÓW•

Wszystkie czary przyzywania rzuca się w podobny sposób. Elementalista na początek rzuca czar, by przyzwać żywiołaka. Gdy ta istota się pojawi, mag musi próbować objąć nad nią kontrolę, wykonując udany test Siły Woli, którą ewentualnie może wzmacnić punktami magii. Jeśli test się nie powiedzie, żywiołak będzie się zachowywać zgodnie z wolą Mistra Gry lub też losowo, według następującej tabeli:

Rzut kostką	Działania
1	Nic nie robi
2	Atakuje najbliższą grupę wroga elementalisty
3	Atakuje najbliższą postać wroga elementalisty
4	Atakuje najbliższą grupę/postać
5	Atakuje najbliższą grupę/postać przyjazną elementalistę
6	Atakuje elementalistę

•DEMATERIALIZACJA•

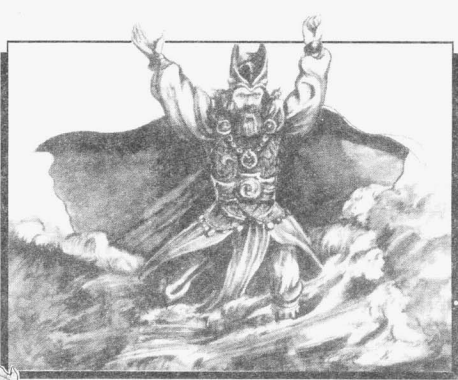
Podobnie jak demony albo żywiołowe, żywiołaki także są *podatne na niestabilność* (zobacz **Bestiariusz**). Testuje się to na początku każdej rundy; rzut 6 na K6 wskazuje, iż żywiołak stał się *niestabilny*.

Gdy stanie się on *niestabilny* po raz pierwszy, nie może robić przez całą rundę. Gdy stanie się *niestabilny* drugi raz – zostaje

•POZIOM•**CHMURA DYMU**

Poziom czaru: 1
 Punkty magii: 2
 Zasięg: 0
 Czas trwania: K6 rund
 Składniki: szmata nasączona olejem

Ten czar tworzy chmurę dymu o promieniu 6 metrów, w której centrum znajduje się elementalista. Chmura nie porusza się razem z nim, lecz pozostaje w tym samym miejscu przez K6 rund i rozprasza się pod



koniec ostatniej rundy. Wszystkie istoty, znajdujące się wewnątrz chmury nie widzą, a te na zewnątrz nie zobaczą, co dzieje się środkiem, ani za nią. Postacie w chmurze poruszają się z połową swojej normalnej szybkości, albo błąkają w losowo wybranych kierunkach. MG powinien określić w tajemnicy, jak długo zaklęcie będzie działać.

GRAD KAMIENI

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 3
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: garść otoczków

Osoba, rzucająca ten czar wywołuje grad kamieni, uderzających w istotę lub grupę istot, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów. Jest to atak *magicznymi pociskami*, zadający obrażenia tak, jak bronie strzeleckie. Ograniczenia celowania są takie same, jak w przypadku zwykłej walki strzeleckiej.

Grad kamieni automatycznie trafia w cel, zadając K6 obrażeń z Siłą 4. Jeśli jest rzucony w grupę, trafia 2K6 istot. Ofiary nie mogą wykonywać testu *magii*, ale pancerz ochrania je w normalny sposób. Kamienie mają 50% szans na trafienie w głowę albo w tułów ofiary.

MAGICZNE ŚWIATŁO

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1
Zasięg: tylko na osobę rzucającą czar
Czas trwania: do rozproszenia przez osobę, która go rzuciła
Składniki: świetlik

Czar tworzy magiczne światło na dłoni osoby, która go rzuciła. Błask oświetla przestrzeń o promieniu 15 metrów. Zaklęcie działa do chwili rozproszenia albo do momentu, gdy rzucający chwyci jakiś przedmiot. *Magiczne światło* można rzucać na odległość 12 metrów. Wówczas czar trwa przez 1 turę, a potem światło gaśnie. Może być również rzucony na jakąś istotę, znajdującą się w odległości nie większej niż 12 metrów; trafia ją wtedy automatycznie i oślepią w następnej rundzie walki (patrz *Oślepiający błysk*).

ODDYCHANIE POD WODĄ

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1
Zasięg: dotyk
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: rybia ikra

Ten czar można rzucić na siebie bądź inną istotę za pomocą dotyku. Pozwala on jednemu bohaterowi oddychać w każdej atmosferze, pod wodą, a nawet w całkowitej próżni. Nie działa na niego unoszące się w powietrzu trucizny. Czar trwa do świtu następnego dnia.

OŚLEPIAJĄCY BŁYSK

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: 12 metrów
Czas trwania: 1 runda
Składniki: opłitek magnezu

Czar wywołuje czasową ślepotę u wszystkich istot, znajdujących się w odległości do 12 metrów od osoby, która go rzuca. Działanie zaklęcia jest natychmiastowe i trwa przez 1 rundę. Oślepienie istoty mogło nadal się poruszać, ale w losowo wybranym kierunku i z 1/4 swojej normalnej szybkości. Nie mogą strzelać, walczyć ani używać magii. Odbyskują wzrok automatycznie na początku następnej rundy. Ofiary nie mogą wykonywać testu *magii*, by zapobiec działaniu czaru.

REKA OGNI

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: odrobina fosforu

Ten czar powoduje, iż broń rzucającego zaklęcie bohatera zapala się migotliwym płomieniem. W walce uznaje się ją za magiczną (zadaje rany istotom odpornym na działanie broni niemagicznych) oraz posiada modyfikator +1 do Siły. Trafiony nią cel *łatwopalny* otrzymuje dodatkowo 1K4 obrażenia. Czar zaczyna działać natychmiast i trwa przez 1 godzinę na każdy poziom maga, który go rzucił, chyba że on sam rozproszy go wcześniej.

SPACER PO WODZIE

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: do zejścia osoby rzucającej czar na ląd
Składniki: żuk wodny

Osoba, która rzuci ten czar może chodzić po wodzie. Działa on od chwili, gdy mag stanie na wodzie i jest rozpraszaony w momencie jego zejścia na suchy ląd. Czar ponadto umożliwia pokonywanie bagien, stawów itp. bez zmniejszania tempa ruchu za przekraczanie przeszkód terenowych.

STREFA UKRYCIA

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 3
Zasięg: 0
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: fragment ubrania

Ten czar tworzy magiczną strefę o średnicy 6 metrów, w której centrum znajduje się mag. Strefa utrzymuje się przez 1 godzinę na każdy jego poziom, chyba że zostanie zniszczona lub mag się poruszy. Wszystkie istoty, znajdujące się wewnątrz strefy zdobywają charakterystyczną dla kameleonów zdolność zlewania się z otoczeniem. Tak długo, jak pozostają nieruchome nie można ich zobaczyć z odległości większej niż 12 metrów. Przeciwnicy znajdujący się bliżej, otrzymują modyfikator -20% do US. Ponadto wszyscy, którzy walczą bezpośrednio wewnątrz strefy muszą uwzględnić modyfikator -10% do WW.

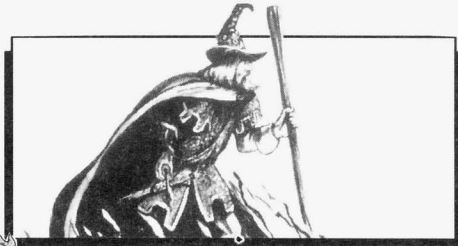
Osoba, podtrzymująca czar nie może w tym czasie rzucać żadnych innych zaklęć ani korzystać z umiejętności *medytacji* w celu odzyskania utraconych punktów magii. Strefy dowolnego typu nie mogą zachodzić na siebie ani się stykać, a jeżeli tak się stanie – *obie* zostaną natychmiast zniszczone.

•POZIOM 2•

GASZENIE OGNI

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: 200 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: kropla wody

Ten czar jest wykorzystywany do gaszenia pożarów, np. płonących budynków. Można go skierować na dowolną sekcję płonącego budynku lub na płonącą postać, znajdującą się w odległości do 200 metrów. Ogień zostaje natychmiast ugaszony. Płonąca postać *nie musi* wykonywać testu *magii*, by ten czar zadziałał.



GRZMOT PIORUNA

Poziom czar: 2
 Punkty magii: 5
 Zasięg: nieistotny
 Czas trwania: chwila
 Składniki: 2 kłocki drewna

Dzięki czarowi można wywołać nagły, donośny grzmot pioruna, słyszalny w dużej odległości – na owyartej przestrzeni co najmniej 2 km, trochę mniej w podziemiach i terenie zabudowanym. Wszystkie istoty *podatne na głupotę* oraz posiadające Inteligencję 3 lub mniej, muszą wykonać test *strachu* – tak, jak w przypadku konfrontacji z czymś, czego się obawiają. Zwierzęta wierzchowce, dosiadane przez jeźdźca czy też zwierzęta, które są przytrzymywane przez opiekuna nie muszą wykonywać testu.

ODPORNOŚĆ NA OGIEŃ

Poziom czar: 2
 Punkty magii: 3
 Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
 Czas trwania: 1 godzina za poziom
 Składniki: płomienny opał (wartość – 50 złotych koron)

Ten czar można rzucać tylko na siebie. Chroni on przed obrażeniami zadawanymi przez ogień i ognistą broń. Nie działają wszelkie ataki, których działanie bazuje na ogniu, włącznie z *Ognistymi kulami* i magicznymi broniąmi, atakującymi płomieniami. Czar działa przez 1 godzinę na poziom osoby, która go rzuca.

PRZEMIESZCZENIE PRZEDMIOTU

Poziom czar: 2
 Punkty magii: 5
 Zasięg: 24 metry lub 12 metrów (patrz niżej)
 Czas trwania: chwila
 Składniki: pióro

Ten czar tworzy prąd powietrza, umożliwiający elementaliście zamykanie drzwi lub przesuwanie lekkich przedmiotów, jak pergaminy, zasłony itp. Elementalista może otworzyć lub zamknąć wszystkie niezablokowane drzwi oddlego o mniej niż 24 metry albo przesunąć dowolny nieprzymocowany, lekki przedmiot (10 lub mniej punktów obciążenia) na odległość do 12 metrów.

ROZNIECENIE OGNI

Poziom czar: 2
 Punkty magii: 4
 Zasięg: 48 metrów
 Czas trwania: chwila
 Składniki: smocza łuska

Osoba, rzucająca ten czar może spowodować zapalenie się jakiegokolwiek łatwopalnego materiału, znajdującego się w odległości do 48 metrów. Trafiony cel natychmiast otrzymuje 10+K6 obrażeń od ognia. Jeżeli czar jest skierowany przeciwko łatwopalnej istocie,

takiej jak mumia, ofiara może wykonać test *magii*, aby uniknąć działania zaklęcia.

ROZTAPIENIE WÓD

Poziom czar: 2
 Punkty magii: 4
 Zasięg: 48 metrów
 Czas trwania: do rozproszenia lub oddalenia się osoby, która go rzuca
 Składniki: małe drewniane wiosło

Elementalista może rzucić ten czar na rzekę lub inny obszar wodny o maksymalnej szerokości 8 metrów, znajdujący się w odległości nie większej niż 48 metrów. Rzeka natychmiast się rozstąpi, tworząc przejście o szerokości 8 metrów, przez które można przejść pieszo. Czar będzie działał do rozproszenia przez maga (może to zrobić w każdej chwili) lub do czasu jego odejścia na odległość większą niż 48 metrów.

Istoty, schwyte przez wodę na powrót wypełniającą przejście, muszą wykonać udany test *Inicjatywy* albo popłyną z prądem K6 x 10 metrów w dół rzeki, odnosząc K4 obrażenia od uderzeń (modyfikowane tylko przez *Wytrzymałość*, natomiast nie przez *pancerz*). Postacie w metalowych zbrojach lub nie potrafiące pływać zaczną tonąć (zobacz *Poruszanie się – Pływanie*).

USCHNIĘCIE ROŚLIN

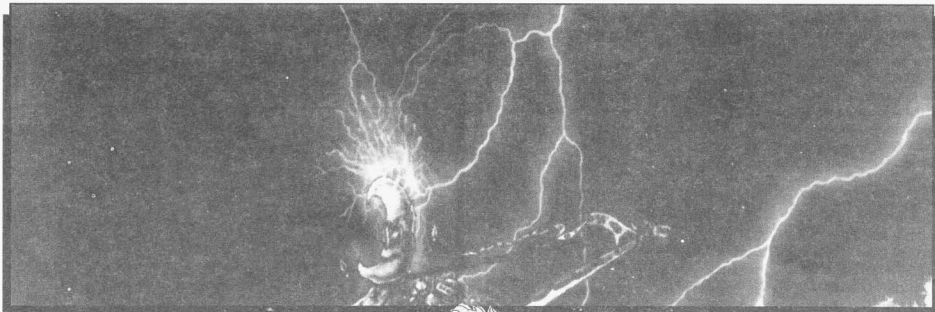
Poziom czar: 2
 Punkty magii: 4
 Zasięg: 48 metrów
 Czas trwania: chwila
 Składniki: cząstka odchodów ogra

Elementalista może rzucić ten czar na rośliny (drzewa lub krzewy), znajdujące się w odległości nie większej niż 48 metrów. Czar działa na obszar 8 metrów na 8 metrów (większe obszary wymagają dwóch czarów). Roślinność na tym obszarze natychmiast usycha i rozpada się w pył.

WYWOŁANIE DESZCZU

Poziom czar: 2
 Punkty magii: 4
 Zasięg: 100 metrów
 Czas trwania: 1 runda
 Składniki: kropla wody

Ten czar pozwala przywołać gwałtowną ulewę (nawet w podziemiach lub wewnątrz budynków). Działa natychmiast i trwa przez 1 rundę, redukując obrażenia od ognia o 2K4 punkty (patrz *Ogień*). Strzelanie na daleki zasięg staje się niemożliwe, a na krótkim strzelec musi stosować modyfikator -10% do swych US. Magia, oparta na ogniu zostaje natychmiast rozproszona, zaś wszelkie magiczne, płonące bronie tracą swe właściwości. Broń palna podczas deszczu jest bezużyteczna, a ponadto pojawia się 10% szansa, iż zamokną ładunki (będą nieprzydatne do czasu wysuszenia).



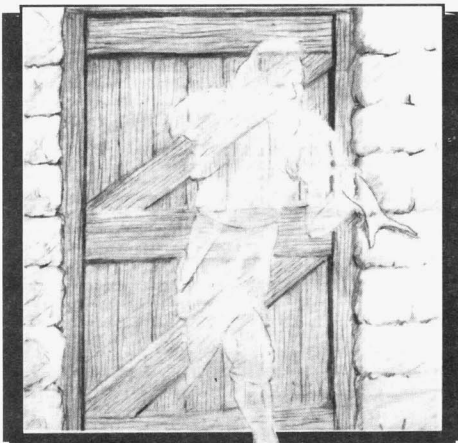
•POZIOM 3•**BURZA PYŁOWA**

Poziom czaru: 3
 Punkty magii: 5
 Zasięg: 48 metrów
 Czas trwania: 1 godzina
 Składniki: grzechotka z gigantycznego grzechotnika

Ten czar umożliwia magowi stworzenie burzy pyłowej o promieniu 6 metrów, którego centrum znajduje się gdziekolwiek w odległości nie większej niż 24 metrów od niego. Elementalista może przemieszczać burzę pyłową. Może się ona przesuwać na przykład nad istotami żywymi i nie jest spowalniana przez przeszkody terenowe.

Burza pyłowa nie powoduje obrażeń podczas rundy, w której została stworzona. W następnych rundach może się poruszać z szybkością 12 metrów na rundę w dowolnym, określonym przez elementalistę kierunku, atakując wszystkich, którzy się znajdują w jej zasięgu. Burza pyłowa zadaje K6 obrażeń z Siłą 2 każdej istocie znajdującej się w jej wnętrzu, przy czym stosuje się w normalny sposób modyfikatory wynikające z Wytrzymałości i pancerza. Ofiary nie mogą wykonywać testu *magii*, by zapobiec efektom działania czaru.

Burza pyłowa trwa 1 godzinę, lecz może być rozproszona wcześniej, jeśli chce tego elementalista.

**ETERYCZNA POSTAĆ**

Poziom czaru: 3
 Punkty magii: 7
 Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
 Czas trwania: do rozproszenia
 Składniki: odrobina babiego lata

Ten czar pozwala osiągnąć stan eteryczny. Elementalista nie może w tym stanie używać magii, umiejętności *medytacji*, atakować w walce ani korzystać z broni strzeleckiej, natomiast może przenikać bez ujemnych modyfikatorów przez trwałe przedmioty (np. ściany) i przechodzić przez przeszkody terenowe z wodą włącznie. Postać eteryczna może ponadto stać się wdzialna i niewdzialna na życzenie.

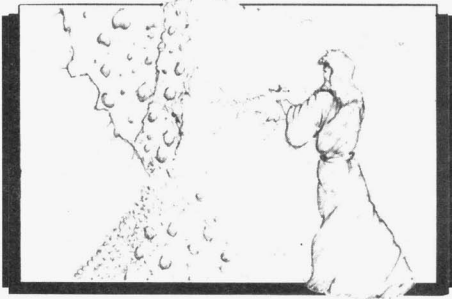
Elementalisti mogą pozostawać w swej eterycznej postaci tak długo, jak chcą. Ubranie i bezpośredni ekwipunek również stają się eteryczne, lecz inne istoty – nie, włącznie z dotykanyymi czy trzymanymi w kieszeniach.

KRUSZENIE KAMIENI

Poziom czaru: 3
 Punkty magii: 9
 Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
 Czas trwania: 1 godzina za poziom
 Składniki: kość szczękowa trolla

Po rzuceniu tego czaru elementalista może kruszyć kamienie otwartą dłońią, roztrzaskując kamienne lub ceglane budynki, posągi itp. Posąg może być zniszczony jednym dotknięciem, każde dotknięcie ściany (segmentu długości 8 m) zadaje jej K6 punktów uszkodzeń niezależnie od jej Wytrzymałości (zob. **Niszczenie budynków**).

Zdolność utrzymuje się przez jedną godzinę za każdy poziom czaro-dzieja, albo do czasu, gdy rzuci on inne zaklęcie.

**MOROWE POWIETRZE**

Poziom czaru: 3
 Punkty magii: 8
 Zasięg: 48 metrów
 Czas trwania: 2K6 rund
 Składniki: zepsute jajko

Elementalista może stworzyć obszar morowego powietrza o promieniu 12 metrów, którego środek znajduje się w odległości do 48 metrów od niego. Wszystkie istoty, znajdujące się na tym obszarze muszą wykonywać co rundę udany test truciźny. Jeżeli test zakończy się niepowodzeniem, odczuwa efekt działania 1 dawki truciźny *najefektywniejszej dla swojego gatunku* (patrz **Truciźny**). Innymi słowy, morowe powietrze zawiera w sobie efekty wszystkich dostępnych truciźni i działa na niemagiczne istoty z tą samą siłą, co jad pająka. Czary typu *Burzy pyłowej* czy *Podmuchu wiatru* rozproszą morowe powietrze; w przeciwnym wypadku będzie ono utrzymywało się przez 2K6 rund, chyba że wcześniej rozproszy je osoba, która rzuciła czar.

ODEŚLANIE ŻYWIŁOŁAKA

Poziom czaru: 3
 Punkty magii: 10
 Zasięg: 24 metry
 Czas trwania: chwila
 Składniki: dla odpowiednich żywiołaków: woda dla żywiołaka ognia, siarka dla żywiołaka wody, mały kamień dla żywiołaka powietrza, latawiec dla żywiołaka ziemi

Ten czar umożliwia osobie rzucającej odesłanie jednego żywiołaka, znajdującego się w odległości nie większej niż 48 metrów. Żywiołak może wykonać test Siły Woli, by zapobiec zadziałaniu czaru; w przeciwnym wypadku – natychmiast znika.

ŚCIANA OGNI

Poziom czaru: 3
 Punkty magii: 8 za rundę
 Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
 Czas trwania: co najmniej 1 runda
 Składniki: płonąca wstążka



Elementaliści, podróżujący pieszo mogą wykorzystać ten czar w celu stworzenia za sobą przesuwałcej się ściany ognia. Ściana ma szerokość 2 metrów i porusza się za magiem przez następną rundę walki. W następnej rundzie ściana zniknie, chyba, że mag wyda więcej punktów magii.

Każda istota, znajdująca się na drodze ognia lub próbująca przekroczyć ścianę otrzymuje normalne obrażenia od ognia (K4 punkty, 2K4 jeśli cel jest *latuopalny*). Płomienie sięgają wystarczająco wysoko, by objąć istoty, lecące na wysokości 10 metrów lub niżej.

Tworzenie lotnych piasków

Poziom czar: 3
Punkty magii: 9
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: oko ośmiornicy bagiennej

Elementalista może stworzyć obszar lotnych piasków o średnicy 12 metrów, w odległości nie większej niż 48 metrów od siebie. Czar ten może zostać rzucony na miejsce, w którym stoi wybrana grupa lub istota. Obszar lotnych piasków jest terenem o podwójnej trudności (patrz **Poruszanie się**), który redukuje szybkość o 75%. Dodatkowo, każda istota, znajdująca się na tym obszarze może się zapisać i zginąć. Żeby tego uniknąć, ofiary powinny wykonać test Inicjatywy. Ci, którym test się nie udał, zostają wessani pod powierzchnię i będą się dusić przez liczbę rund równą ich Wytrzymałości. Stworzenia nie potrzebujące powietrza (na przykład ożywienie) grzęzną w piaskowej pułapce i w ogóle nie mogą się ruszać. Lotny piasek istnieje przez ilość godzin, równą poziomowi rzucającej czar osoby, chyba że czar zostanie wcześniej rozproszony.

Zionienie ogniem

Poziom czar: 3
Punkty magii: 10
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: 3 zionienia lub 1 dzień
Składniki: język smoka

Elementalista zyskuje zdolność zionienia ogniem *trzykrotnie* w ciągu pozostałej części dnia. Zionienie może być wycelowane w grupę istot lub istotę, odległą o maksymalnie 24 metry – według normalnych zasad ukierunkowywania czarów. Zionienie ma kształt stożka (zobacz w **Bestiariuszu – Smok**) długiego na 24 metry i szerokiego na 4 metry w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są automatycznie trafiane i odnoszą 2K4 obrażenia z Siłą 4. *Latuopalne* cele otrzymują dodatkowe obrażenia (patrz **Ogień**).

•POZIOM 4•



Burzenie ścian

Poziom czar: 4
Punkty magii: 16
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: chwila
Składniki: tarcza giganta

Mag może użyć tego czar, by spowodować, że zawałają się wszystkie części budynku, stojącego w odległości nie większej niż 24 metry. Istoty, znajdujące się wewnątrz lub na dachu walącego się budynku otrzymują K6+3 obrażenia z normalnymi modyfikatorami za Wytrzymałość i pancerz (tylko na głowie i tułowiu).

Odesłanie żywiołaków

Poziom czar: 4
Punkty magii: 24
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: dla odpowiednich żywiołaków: woda dla żywiołaka ognia, siarka dla żywiołaka wody, mały kamień dla żywiołaka powietrza, ławiecze dla żywiołaka ziemi.

Ten czar służy do odesłania wszystkich żywiołaków (danego typu) znajdujących się w odległości nie większej niż 48 metrów od maga rzucającego zaklęcie. Istoty, na które oddziałuje ten czar muszą wykonać udany test Siły Woli, albo zostaną odesłane.

Ożywienie wody

Poziom czar: 4
Punkty magii: 16
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: zbiornik wodny o średnicy co najmniej 12 metrów

Za pomocą tego czar elementalista może poruszyć masę wody, znajdującą się w odległości do 48 metrów. Maksymalny obszar wody, który można przemieścić za pomocą tego czar ma promień 6 metrów, choć może być to część większej masy wodnej, jak np. rzeka czy jezioro, której większość nie znajdzie się pod wpływem działania czar.

Ożywiona woda tworzy do 12 pseudomacek, z których każda ma długość do 24 metry. Macki mogą wykonać do 12 ataków z Siłą 6 i WW 73%, a pancerz nie ma wpływu na zadawane obrażenia, choć są one obniżone o 3 punkty, jeśli dotyczą istoty mającej zdolność oddychania pod wodą. Ofiary nie mogą uszkodzić pseudomacek, jeśli nie posiadają magicznych broni. Każde trafienie pseudomacki, które zada jej 4 lub więcej punktów obrażeń całkowicie ją niszczy. Kompletna charakterystyka ożywionej wody jest następująca:

Sz	WW	US	S	Wł	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	75	0	6	6	12x4	60	12	0	0	0	0	0	0

Elementalista musi stać w odległości co najwyżej 48 metrów od wody i nie może wykonywać żadnej innej czynności, oprócz poruszania się z połową swojej normalnej szybkości. Gdy osoba, rzucająca czar zbyt się oddalił lub przerwie koncentrację, wówczas zaklęcie przestaje działać. W innym przypadku utrzymuje się przez godzinę, chyba, że mag wcześniej je rozproszy.





PRYZYWANIE ROJU

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 12 za godzin
Zasięg: bliski
Czas trwania: co najmniej 1 godzina
Składniki: dwie istoty z tych, które mają być wezwane

Ten czar pozwala magowi rozkazywać istotom naturalnym. Może on przyzwać rój węży, żuków, jaszczurek, pajaków, szczerów, żab, ropuch, mrówek, kleszczy, skorpionów albo nietoperzy (patrz **Bestiariusz – Rój**). Rój pojawia się w odległości 6 metrów od osoby, która go wezwała i jest posłuszny prostym poleceniom.

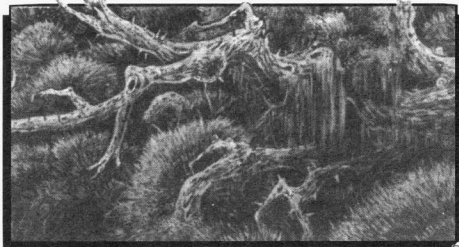
Czar trwa przez 1 godzinę, ale może zostać przedłużony kosztem 12 punktów magii za każdą następną.

PRYZYWANIE ŻYWIOLAKA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 18 za godzinę
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: co najmniej 1 godzina
Składniki: zobacz dalej

Ten czar przyzywa jednego żywiołaka ziemi, powietrza, ognia lub wody, który pojawia się w odległości nie większej niż 6 metrów od osoby, która rzuciła czar. Mag musi podjąć próbę utrzymania kontroli nad żywiołakiem, przeprowadzając test Siły Woli. Jeśli test się powiedzie, żywiołak będzie słuchał jego prostych rozkazów.

W przeciwnym przypadku zachowanie żywiołaka będzie całkowicie losowe (patrz **Przyzywanie żywiołaków** – powyżej).



Jeśli osoba, która rzuciła czar zostanie zabita, żywiołak natychmiast ulegnie zniszczeniu. W pozostałych przypadkach będzie istniał przez godzinę za 18 wydanych punktów magii. Elementalista może przedłużyć istnienie żywiołaka po upływie tego czasu przez wydanie kolejnych 18 punktów za godzinę.

Wymagane składniki zależą od rodzaju żywiołaka, który ma być przyzwany:

Żywiołak powietrza – skrzydło gryfona
Żywiołak ziemi – pazury bazyliuszka
Żywiołak ognia – serce smoka
Żywiołak wody – dowolna ameba

TUNEL W SKALE

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 18 za turę
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: co najmniej 1 тура
Składniki: żołądek trolla

Ten czar pozwala elementalistie przebiegać się przez ziemię lub ściany bez korzystania z narzędzi. Stworzony w ten sposób tunel jest ustalizowany magicznie, więc nie zawala się ani nie powoduje uszkodzeń budynków. Mag może nawet tworzyć tunele w piasku i błocie, może również iść przez litą skalę normalnym tempem, tworząc tunel wystarczająco szeroki, by mogła przejść jedna osoba. Inne postaci mogą podążać tak wytyczonym szlakiem, lecz muszą iść gęsiego za elementalistą. Gdy tunel będzie już gotowy, elementalista może go natychmiast rozproszyc w każdej chwili, zabijając na miejscu wszystkich znajdujących się wewnątrz.

WEZWANIE HORDY ŻYWIOLAKÓW

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 30 za godzinę
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: co najmniej 1 godzina
Składniki: patrz **Przyzywanie żywiołaka**

Elementalista może wykorzystać ten czar do przyzywania grupy żywiołaków ziemi, powietrza, ognia lub wody. Za pomocą jednego czaru można przyzwać wyłącznie żywiołaki jednego typu. W odległości 6 metrów od maga pojawia się K3+1 żywiołaków. Elementalista musi podjąć próbę objęcia kontroli nad każdym z nich, wykonując test Siły Woli. Po udanym teście, żywiołak będzie słuchał prostych rozkazów elementalisty; w przeciwnym wypadku będzie zachowywał się w całkowicie losowy sposób (patrz **Przyzywanie żywiołaków** – wyżej). Elementalista może znaleźć się w sytuacji, gdy niektóre z żywiołaków będą znajdować się pod jego kontrolą, a niektóre inne – nie.

ŻYWOPLÓT CIERNI

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 14
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 6 godzin
Składniki: ogon mantykory

Ten czar umożliwił magowi stworzenie żywopłotu cierni w odległości nie większej niż 48 metrów. Żywopłot rośnie natychmiast, tworząc pas o szerokości 2 i długości 24 metrów, lub okrąg o promieniu 6 metrów. Żywopłot może wyrosnąć przed, dookoła lub nawet na grupie istot, jeżeli tak sobie zażyczy rzucająca czar osoba. Żywopłot składa się z magicznych kolców, które rosną tak szybko, że mogą łatwo schwycić w pułapkę i zabić każdego, kogo dotkną. Każda istota, znajdując się w obszarze ich działania otrzymuje 3K6 obrażeń z Siłą 5, modyfikowanych o Wytrzymałość i pancerz (ale tylko osłaniający nogi). Dodatkowo szybkość ofiary redukuje się do maksimum 2 metrów na rundę.

Po stworzeniu żywopłotu cierni, czaru nie można rozproszyc. Sam żywopłot jest jednak łatwopalny – traktuje się go jako jeden segment o 15 punktach zniszczeń (zob. **Niszczenie budowli**).



•CZARY ILUZYJNE.

Iluzjonści tworzą i kontrolują złudzenia. W jednym czasie są oni w stanie utrzymywać tylko jedną iluzję, choć może ona mieć złożoną postać – na przykład grupa istot czy potworów, zbiór identycznych obrazów, a nawet wioska.

Iluzja może działać w taki sposób, jaki określi jej twórca i może symulować każdy efekt psychologiczny. Dlatego też iluzja widma (patrz **Bestiariusz – Istoty eteryczne**) może wywołać grozę taką, jakby widmo było rzeczywiste. Iluzje mogą również być tworzone w ten sposób, by reagowały na uderzenia pocisków tak, jakby były ranione naprawdę – choć w rzeczywistości nic im się nie może stać. Iluzje rozpraszają się, jeśli zostaną zaatakowane bezpośrednio, jeśli iluzjonista stworzy nową iluzję (nie dotyczy to czarów magii prostej); mogą również być zniszczone czarem **Rozproszenie iluzji**.

Iluzja nie może wymawiać prawdziwych słów, ale można ją stworzyć tak, by mamrotała, jęczała, ryczała albo zawodziła w zależności od sytuacji.

•ROZPRASZANIE ILUZIJI.

W niektórych przypadkach ofiary iluzji mogą wykonać test Inteligencji, by sprawdzić, czy dostrzegły coś nietypowego w postrzęganym obrazie. Inteligencja ofiary jest modyfikowana w zależności od poziomu iluzjonisty w następujący sposób:

Poziom iluzjonisty	Modyfikator Int
1.	+10
2.	0
3.	-10
4.	-20

Bohaterowie, którzy wykonają udany test Inteligencji, przejrzą iluzję i staną się odporni na jej działanie. Inni członkowie tej samej drużyny, którym nie uda się test, mogą wtedy wykonać kolejny – tym razem z modyfikatorem +10% do Int, zakładając, że ich towarzysze oznajmą im, iż mają do czynienia z iluzją. Osoby, którym ten test nie uda się o 5 lub mniej, zauważą coś nietypowego w obrazie – jakaś dziwna otoczkę, czy też lekkie drganie. Te osoby wciąż podlegają efektom działania iluzji, ale mogą wykonać w następnej rundzie kolejny test. Jednak bohaterowie, którym test nie uda się o 30% lub więcej, będą znajdować się pod wpływem iluzji do chwili jej rozproszenia, całkowicie poddane działaniu czarui i niezdolne do uwierzenia, że nie jest on rzeczywisty.

•POZIOMI.

DEZORIENTACJA WROGA

Poziom czarui: 1
Punkty magii: 4
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: 1 runda
Składniki: mały sztuczny ogień

Ten czar można rzucić na dowolną iluzję, znajdującą się w odległości nie większej niż 24 metry. Nie jest on iluzją jako taką i nie interuluje z podtrzymywaniem innych iluzji. Ofiara może wykonać normalny test magii w celu uniknięcia skutków działania tego czarui. Jeśli test się nie powiedzie, staje się w następnej rundzie **dezorientowana**. Dezorientowane istoty poruszają się w losowych kierunkach z połową normalnej szybkości, nie mogą atakować, ani parować ciosów i są traktowane jako cele nieuchwytne. Dezorientowani magicy nie mogą rzucać czarów, a wszystkie czary, wymagające podtrzymywania i stałego wydawania punktów magii są natychmiast rozpraszane.

ILUZJA FANTOMU

Poziom czarui: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: posrebrzane lustro

Ta iluzja tworzy wrażenie, że rzucająca czar osoba znajduje się dwa metry od swojej prawdziwej pozycji. Poważnie utrudnia to jej trafienie w walce bezpośredniej oraz strzelceckiej; atakujący otrzymują modyfikator -10% zarówno do WW, jak i US.

Iluzja porusza się wraz z magiem, ale każda istota, przyglądająca się iluzji, gdy mag jest w ruchu może wykonać test Inteligencji, by ją przejrzeć. Jeśli się to zdarzy, czar przestaje na tę istotę oddziaływać.

OSEONA DZIAŁALNOŚCI

Poziom czarui: 1
Punkty magii: 1 za 2K6 rund
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 2 do 12 rund
Składniki: kawalek owczego runa

Ta iluzja pozwala osobie rzucającej czar wykonywać dowolną czynność, podczas gdy wydawać się będzie, że robi ona coś zupełnie innego. Zdawać się będzie, iż iluzjonista znajduje się w tym samym miejscu, zajmując się czymś zupełnie niewinnym. Na przykład, podczas gdy iluzjonista uderza kogoś, wszyscy inni widzą, iż siedzi on spokojnie, gwiżdżąc lub rozmawiając. Jego ofiara będzie świadoma, że została uderzona, lecz nie dostrzeże, iż to iluzjonista zaatakował. Udany test Inteligencji ofiary odkryje jednak prawdziwe działania maga.

Ten czar pozwala również ukraść przedmiot ze stołu czy podobnego miejsca, pozostając niezauważonym. Takie działanie w zasadzie nie daje nikomu szans na przejrzenie iluzji, lecz jeśli ktoś bacznie przygląda się iluzjonście, może odkryć prawdę, wykonując udany test połowy Inteligencji. Jeżeli iluzjonista spróbuje ukraść jakiś przedmiot z czyjejś kieszeni, wówczas ofiara może wykonać normalny test Inteligencji. Po udanym teście jest w pełni świadoma poczyną iluzjonisty.

Ten czar trwa przez 2K6 rund, lecz może zostać odnowiony w każdej chwili przez wydanie dalszych punktów magii.

POWIELENIE OBRAZU

Poziom czarui: 1
Punkty magii: 2 za jeden obraz
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina na poziom
Składniki: mała figurka osoby rzucającej czar

Ten czar umożliwia iluzjonście stworzenie jednej lub więcej kopii samego siebie – do maksymalnej ilości jednej na poziom. Kiedy czar zostanie rzucony, iluzjonista wydaje się dzielić na kilka identycznych obrazów – tylko jeden z nich jest prawdziwy. Wizerunki znajdują się zawsze w odległości do 2 metrów od rzucającego czarui, lecz każdy z nich może się poruszać indywidualnie, budząc u obserwatora niepewność, który z nich jest rzeczywisty. Całą grupę obrazów traktuje się jako pojedynczą iluzję, która trwa przez 1 godzinę na każdy poziom rzucającego czarui maga.

PRZYBRANIE ILUZORYCZNEGO WYGLĄDU

Poziom czarui: 1
Punkty magii: 1 za 5K6 minut
Zasięg: osobisty
Czas trwania: 5 do 30 minut
Składniki: maska osoby lub istoty, która będzie wyobrażana

Mag może przybrać wygląd dowolnej innej żyjącej, dwunożnej, mającej poniżej 3 metrów wysokości istoty. Jeśli chce, może przybrać postać jakiejś konkretnej osoby. Każdą, kto widzi iluzję może wykonać test Inteligencji, by ją przejrzeć.

Czar trwa przez 5K6 minut, lecz może zostać odnowiony w każdej chwili przez wydanie dalszych punktów magii.



•POZIOM 2•**HALUCYNACJA**

Poziom czaru: 2
 Punkty magii: 4
 Zasięg: 48 metrów
 Czas trwania: chwila
 Składniki: gliniany model wybranej istoty (patrz opis)

Ten czar można rzucić na każdą grupę istot lub jedną istotę, znajdującą się w odległości do 48 metrów. Aby uniknąć jego działania, ofiary mogą wykonać test Siły Woli. Jeśli będzie on nieudany, zobacza, iż atakuje je istota, dowolnie wybrana przez osobę rzucającą czar. Ofiary powinny wykonać odpowiednie testy psychologiczne, zależne od tej istoty. Jeśli się one powiedzą, iluzja zostanie rozproszona. Na przykład, iluzjonista tworzy obraz giganta, który powoduje *strach* u wszystkich istot, mających poniżej 3 metrów wysokości. Jeżeli ofiary *Halucynacji* wykonają udane testy *strachu*, iluzja zostanie zniszczona, a gigant zniknie.

ILUZORYCZNE BUDYNKI

Poziom czaru: 2
 Punkty magii: 2 za sekcję budynku
 Zasięg: 1200 metrów
 Czas trwania: do poruszenia się osoby rzucającej czar
 Składniki: małe modele budynków

Ta iluzja pozwala osobie rzucającej czar stworzyć wizerunek grupy budynków w odległości nie większej niż 1200 metrów. Odzworowanie każdej sekcji budynków o powierzchni 8 x 8 metrów kosztuje 2 punkty magii. Iluzja może przybrać dowolną formę, jaką wybierze osoba rzucająca czar (na przykład wioski czy farmy). Jeżeli iluzja rozdziela dwie grupy obserwatorów, nie będą się one wzajemnie widziały, jednak istoty, znajdujące się w obrębie iluzji, przedstawiającej ulicę czy otwartą przestrzeń będą widziane normalnie. Iluzja nie działa na istoty, znajdujące się wewnątrz jej granic.

Osoby, oglądające iluzję z odległości 24 metrów lub mniejszej odkryją, że nie jest ona realna, jeśli wykonają udany test Inteligencji.

ILUZORYCZNE LASY

Poziom czaru: 2
 Punkty magii: 5 za sekcję o powierzchni 12x12 metrów
 Zasięg: 1200 metrów
 Czas trwania: do poruszenia się osoby rzucającej czar
 Składniki: mały model drzew

Ta iluzja pozwala stworzyć wizerunek lasu w odległości nie większej niż 1200 metrów. Odzworowanie każdej sekcji lasu o powierzchni 12 x 12 metrów kosztuje 5 punktów magii. Istoty, ukryte wewnątrz iluzji są niewidoczne dla istot znajdujących się poza nią, lecz same nie mają ograniczonej widoczności.

Bohaterowie oglądający iluzję z odległości do 24 metrów odkryją, że nie jest ona realna, jeśli wykonają udany test Inteligencji.

NEGACJA ATAKU

Poziom czaru: 2
 Punkty magii: 8

Zasięg: tylko osoba rzucająca czar

Czas trwania: chwila

Składniki: klepsydra ze sproszkowanymi diamentami zamiast piasku (wartość 100 złotych koron)

Ten czar może rzucić iluzjonista, który odniósł obrażenia podczas tej rundy walki. Może on zostać rzucony nawet, jeśli mag został zabity, jest to więc czar dość wyjątkowy. Efektem czaru jest negacja wszelkich obrażeń, odniesionych podczas tej rundy tak, jakby się one nigdy naprawdę nie zdarzyły – *bo się nie zdarzyły!*

ROZPROSZENIE ILUZJI

Poziom czaru: 2
 Punkty magii: 3
 Zasięg: 48 metrów
 Czas trwania: chwila
 Składniki: szkło powiększające

Tego czaru można użyć przeciw dowolnej grupie istot, jednej osobie bądź też przedmiotowi, znajdującemu się w odległości do 48 metrów, który mag podejrzewa o to, że jest iluzją. Podstawowe prawdopodobieństwo tego, iż czar zniszczy iluzję wynosi 50%. Za każdy poziom, o który osoba rzucająca *Rozproszenie iluzji* przewyższa osobę, która stworzyła tę iluzję – szansa powodzenia zwiększa się o 10%. Za każdy poziom, o który twórca iluzji przewyższa osobę rzucającą czar *Rozproszona* – szansa powodzenia zmniejsza się o 5%.

WIDMOWY WYGLĄD

Poziom czaru: 2
 Punkty magii: 3 za 5K6 tur
 Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
 Czas trwania: 5 do 30 minut
 Składniki: całun z ożywieńca

Ten czar umożliwia iluzjoniście przybranie wyglądu dowolnego ożywieńca. Osoba, która go rzuciła może przybrać postać konkretnego osobnika, jeśli tego chce. Podtrzymując ten czar, iluzjonista może rzucać inne czary w normalny sposób.

Iluzja oddziałuje psychologicznie na obserwatorów tak samo, jak prawdziwy ożywieniec (patrz *Bestiariusz – Ożywieńcy i Istoty cteryzyczne*).

Czar trwa przez 5K6 minut, lecz może zostać odnowiony przez wydawanie dalszych punktów magii. Każdy, kto widzi iluzję może wykonać test Inteligencji, by ją przejrzeć.

•POZIOM 3•**DEZORIENTACJA**

Poziom czaru: 3
 Punkty magii: 8
 Zasięg wzroku
 Czas trwania: 1 runda
 Składniki: oczy chimery

Ta iluzja oddziałuje na dowolną istotę lub grupę istot znajdujących się w zasięgu wzroku maga. Jej efekty zaczynają się w następnej rundzie po rzuceniu czaru i trwają tylko przez rundę. Ofiary są całkowicie dezorientowane, poruszają się w losowo wybranych





kierunkach z połową swojej normalnej szybkości nie wiedząc, gdzie się znajdują. Oddziały strzelców prowadzą ogień z modyfikatorem -10% do US, gdyż są zdeorientowane. W walce bezpośredniej ofiary otrzymują również modyfikator -10% do WW.

ILUZJA POTĘŻNEGO WYGLĄDU

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6 za 5K6 tur
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 5 do 30 minut
Składniki: maska

Ten czar pozwala iluzjoniście przybrać postać dowolnej, wybranej przez siebie istoty, odzwierciedlając jej zdolności specjalne i/lub elementy psychologii. Każdy, kto ogląda iluzję może wykonać test Inteligencji, by ją przejrzeć.

Czar trwa przez 5K6 minut, lecz może zostać odnowiony w każdej chwili przez wydanie dodatkowych punktów magii.

ILUZORYCZNY WRÓG

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 1 godzina za poziom
Składniki: żąb pijawki-kameleona

Ten czar tworzy iluzję grupy, liczącej do 24 istot humanoidalnych lub do 10 zwierząt, albo iluzję jednego potwora lub mniejszego demona. Iluzja pojawia się w odległości nie większej niż 48 metrów od maga, który ją rzuca i jest przez niego kontrolowana, jakby była rzeczywista. Obrazy mogą odzwiercać wszystkie zdolności specjalne i/lub aspekty psychologii istoty rzeczywistej.

Czar trwa przez 1 godzinę na poziomie osoby, która go rzuca, a każdy, kto go ogląda musi wykonać test Inteligencji, by go przejrzeć.

ZNIKNIĘCIE

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: K6 rund
Składniki: złota obręcz o średnicy co najmniej 15 centymetrów

Czar pozwala iluzjoniście ukryć się w innym wymiarze na K6 rund. Nie może on w tym czasie robić nic, z wyjątkiem przyglądania się temu, co dzieje się w miejscu, w którym był. Iluzjonista może w dowolnej chwili powrócić do swego wymiaru przed upływem czasu trwania czaru, lecz musi wrócić do punktu, znajdującego się w odległości nie większej niż 24 metry od miejsca, w którym czar został użyty.

Jesli czar zakończy się, gdy iluzjonista będzie jeszcze przebywał w innym wymiarze, zostaje z niego wyrzucony w losowo określone miejsce znajdujące się w odległości 4K6 metrów od punktu, w którym czar został rzucony. Kierunek określa się za pomocą rzutu 1K8: 1=północ; 2=północny wschód; 3=wschód; 4=południowy wschód; 5=południe; 6=południowy zachód; 7=zachód; 8=północny zachód. Iluzjonista może zostać wyrzucony w ścianę lub inny trwały przedmiot i w ten sposób natychmiast zabity.

Gdy czar ten zostanie rzucony, rozpraszane są wszystkie iluzje, podtrzymywane przez maga.

•POZIOM 4•

ILUZJA MROKU

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 15
Zasięg: 96 metrów
Czas trwania: 2 godziny
Składniki: kula smoły

Czar tworzy iluzję całkowitych ciemności w kole o średnicy 24 metrów, którego środek może znajdować się w odległości nie większej niż 96 metrów od iluzjonisty. Ciemności mają magiczny charakter i nie rozproszy ich żadne zwykłe, ani nawet magiczne źródło światła. Dotyczy to pochodni, ognia, czaru *Płonące światło* itp. Istoty, znajdujące się w obszarze ciemności poruszają się w losowo wybranym kierunku z 1/4 swojej normalnej szybkości. Walka strzelecka i bezpośrednia w tej strefie jest niemożliwa. Znajdujące się tam osoby są całkowicie oślepięte, niezdolne zobaczyć nawet zapalonej, znajdującej się przed ich nosem pochodni.



ILUZORYCZNA ARMIA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 12 za godzinę
Zasięg: wzroku
Czas trwania: co najmniej 1 godzina
Składniki: małe figurki, przedstawiające wybrani przez rzucającego czar oddział

Iluzjonista tworzy złudzenie 2K6 grup, z których każda zawiera do 20 humanoidów albo zwierząt. Grupy pojawiają się w zasięgu wzroku maga, mogą być kontrolowane i poruszane jak oddziały rzeczywiste.

Postacie, które patrzą na te oddziały mogą wykonać test Inteligencji dla każdej z grup. Istnieje możliwość, że mogą przejrzeć niektóre iluzje, podczas gdy inne będą uznawać za prawdziwe.



TELEPORTACJA

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 20

Zasięg: tylko osoba rzucająca czar

Czas trwania: 2K6 rund

Składniki: eliksir latania, albo dłoń dowolnego demona

Ten czar jest podobny do czaru *Zniknięcie*. Pozwala on iluzjonistę ukryć się w innym wymiarze na 2K6 rund. Osoba, rzucająca czar może w każdej chwili powrócić do swojego wymiaru w miejscu, w którym była, lub też pojawić się w odległości do 150 kilometrów od punktu, w którym czar został rzucony – zakładając, że była tam przynajmniej raz (dom, bezpieczne schronienie itp.). Czaru tego nie wolno użyć więcej, niż trzy razy na dzień.

Jeśli czar skończy swe działanie, gdy postać będzie się jeszcze znajdować w innym wymiarze, zostaje z niego wyrzucona w miejsce znajdujące się 4K6 metrów od punktu, w którym czar był rzucony. Kierunek określany jest losowo, za pomocą rzutu 1K8: 1=północ; 2=północny wschód; 3=wschód; 4=południowy wschód; 5=południe; 6=południowy zachód; 7=zachód; 8=północny zachód. Iluzjonista może zostać wyrzucony w ścianę lub inny trwały przedmiot i w ten sposób natychmiast zabity.

Tak jak w przypadku czaru *Zniknięcie*, wszystkie iluzje aktualnie utrzymywane przez osobę, która rzuca ten czar zostają rozproszone w chwili jego rzucenia.

ZNISZCZENIE ILUZJI

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 8

Zasięg: 1200 metrów

Czas trwania: chwila

Składniki: kryształowy przymat

Gdy czar ten zostanie rzucony, wszystkie, znajdujące się w promieniu 1200 metrów iluzje, utrzymywane aktualnie przez innych iluzjonistów są natychmiast niszczone. Czar działa również na iluzje utrzymywane przez osobę, która go rzuca.

•CZARY NEKROMANTYCZNE•**•PRYZYWANIE OŻYWIENCÓW•**

Magia nekromancka zajmuje się kontrolą i kierowaniem istot zmarłych oraz ożywieńców. Nekromanci mogą przyzywać i kontrolować ożywieńce pod warunkiem, że mają odpowiednie surowce – świeże zwłoki (np. istoty zabite w walce) lub też zwłoki z cmentarza czy innego miejsca pochówku (odpowiednie będzie nawet miejsce, w którym stoczyła się wielka bitwa lub zdarzyła się katastrofa). Nekromanta nie musi wykopywać zwłok; rzucenie czaru przyzywania (*Przyzywanie szkieleta-bobatera*, *Przyzywanie szkieletów*, *Przyzywanie szkieleta-mniejszego herosa*, *Przyzywanie bord szkieletów* lub *Przyzywanie szkieleta-większego bobatera*) spowoduje, że martwe ciała same wykopią się z ziemi gotowe, by służyć nekromancie.

Zamiast korzystać ze zwłok, znajdujących się w pobliżu, nekromanta może przyzwać ożywieńce bezpośrednio ze sfery śmierci. By to zrobić, musi spędzić trochę czasu, zaklinając część trupa bądź szkieletu (lub kilka części, gdy czar przyzywa kilka ożywieńców). Odpowiednie części ciała podane są w sekcji *Składniki* w opisie każdego czaru przyzywania.

Nekromanta musi poświęcić 2 godziny na poziom czaru przyzywania (niezależnie od ilości używanych części ciała), zaklinając składniki tak, by otworzyła się brama do sfery śmierci. Kosztuje to 3 punkty magii na poziom czaru, które to punkty wydawane są pod koniec drugiej godziny. Pod koniec tego obrzędu nekromanta musi wykonać udany test Siły Woli, gdyż w przeciwnym wypadku traci trwale 1 punkt Siły. Test przeprowadza się dla każdego czaru przyzywania, a nie dla każdej części ciała.

By wykorzystać zaklęty fragment ciała, nekromanta musi rzucić w normalny sposób odpowiedni czar, po czym cisnąć ten fragment na ziemię. Przyzwaną ożywieńce pojawiają się w odległości 6 m od osoby, która rzucała czar, a składnik zostanie zniszczony.



Punkty Siły traci się na stałe, lecz ich strata może być odwołana dzięki specjalnym miksturom (patrz **Preparaty**).

•KONTROLOWANIE OŻYWIEŃCÓW•

Szkieletom i zombim brakuje motywacji do działania, dlatego muszą pozostawać pod kontrolą przyjaznego im nekromanty. Nekromanta może kontrolować wszystkich przyjaznych ożywieńców (przyzwaną przez niego lub jego sojusznika), gdy znajdują się one w odległości nie większej niż 24 metry od niego. Nie jest to czar, lecz wrodzona zdolność nekromantów, choć mogą oni korzystać z czarów, by zwiększyć zasięg, w którym rozciąga się kontrola, czy nawet, by całkowicie pozbawić się konieczności kontrolowania ożywieńców. Jednak kontrolowane ożywieńce muszą zawsze znajdować się w zasięgu wzroku maga, niezależnie od działającej magii.

•POZIOM 1•

PRYZYWANIE SZKIELETA-BOHATERA

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 4
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: szkielet, zwłoki albo zaczarowana czaszka

Ten czar wykorzystuje się do przyzywania pojedynczego szkieleta-bohatera, który pojawia się w odległości 6 metrów od nekromanty. Czar można rzucić po to, by ożywić posiadane zwłoki lub też – jeśli niezbędne przygotowania zostały poczynione (patrz **Przyzywanie ożywieńców** powyżej) – by ściągnąć bohatera ze sfery śmierci. Mistrzowie Gry mogą określić charakterystykę bohatera na podstawie informacji zawartych w **Bestiariuszu** lub też według poniższej tabeli:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	27	4	3	5	30	1	18	18	18	18	18	--

Przyzwany bohater będzie służył nekromancie do najbliższego świtu, kiedy to rozpadnie się w pył.

Szkielet-bohater może działać jako przywódca lub osoba kontrolująca grupę ożywieńców, pod warunkiem, że będzie się znajdował w odległości nie większej niż 24 metry od nich.

PRYZYWANIE SZKIELETÓW

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 4
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: szkielety, zwłoki albo zaczarowana czaszka

Ten czar służy do przyzywania grupy K6 zwykłych szkieletów. Jeśli



rzucony jest na polu bitwy lub miejscu grzebania zmarłych, szkielety powstają z ziemi, tworząc grupę wokół nekromanty. Jeśli zostaną przyzwane, korzystając z zaklętej czaszki, pojawiają się w odległości nie większej niż 6 metrów od nekromanty.

REKA ŚMIERCI

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1 za dotyk
Zasięg: dotyk
Czas trwania: aż nekromanta zostanie ranny
Składniki: fragment całunu, ściągniętego ze zwłok

Dzięki temu zaklęciu postać zyskuje zdolność do zadawania obrażeń przez sam dotyk. Nekromanta testuje swoją WW, ignorując standardowe modyfikatory walki bez broni – każde trafienie automatycznie zadaje 1K6 obrażeń, bez względu na Wytrzymałość i pancerz ofiary (chyba, że jest on magiczny – zob. poniżej), oczywiście poza normalnymi obrażeniami, do których stosują się standardowe modyfikatory. Każde dotknięcie kosztuje 1 punkt magii. Nekromanta nie może korzystać z broni.

Czar zaczyna działać natychmiast po jego rzuceniu i trwa do chwili, w której mag zostanie ranny – wtedy jest natychmiast rozpraszany. Ofiary nie mogą wykonywać testu *magii*, by uniknąć jego efektów, choć jeśli noszą magiczny pancerz, obrażenia obniżane są o 1 za każdy punkt, którym pancerz dodatkowo chroni ciało. Na przykład, trafienie w ciało osoby, noszącej magiczny napierśnik +2 obniża zadawane obrażenia o 2 punkty.

STREFA ŻYCIA

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 4
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: 1 godzina na poziom
Składniki: święta relikwia

Ten czar tworzy magiczną strefę o średnicy 12 metrów wokół nekromanty. Strefa utrzymuje się przez 1 godzinę na każdy jego poziom, chyba że zostanie niszczona, lub nekromanta się porusza. Mag może zakazać wszystkim ożywieńcom (włącznie z istotami eterycznymi) wstępu do tej strefy.

Utrzymując strefę mag nie może rzucać żadnych innych czarów, ani też korzystać z umiejętności *medytacji* celem odzyskania utraconych punktów magii. Obszar strefy nie może się nakładać z obszarem żadnej innej strefy. Jeśli inna strefa (stworzona przez innego maga) dotknie lub nałoży się na *Strefę życia*, obie są natychmiast niszczone.

ZNISZCZENIE OŻYWIEŃCA

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: chwila
Składniki: grobowy pył albo woda, błogosławiona przez kapłana

Ten czar można rzucić na dowolną grupę szkieletów, zombich lub ożywieńców eterycznych, znajdujących się w odległości do 24 m. Oddziaływuje on na 1K6 istot z tej grupy. Muszą one wykonać test Siły Woli, by zapobiec działaniu czaru. Jeśli im się to nie uda, rozpadają się w proch lub, w przypadku istot eterycznych, po prostu znikają. Czar nie działa na ożywieńce, którym test się udał.

•POZIOM 2•

KONTROLOWANIE OŻYWIEŃCÓW

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: religijny symbol albo deska z trumny

Czar może zostać rzucany na dowolną grupę szkieletów lub zombich, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów. Ofiary mogą wykonać testy Siły Woli, by uniknąć działania czaru. Ożywieńce, którym test się nie powiedzie, są przejmowane przez osobę rzucającą czar. Te ożywieńce są teraz kontrolowane bezpośrednio przez nekromantę i podlegają normalnym ograniczeniom kontrolowania ożywieńców.



Czar pozwala zawiązać i przejąć kontrolę nad wrogimi ożywieniami. Nie ma ograniczeń w ilości ożywieńców, które mag może w ten sposób kontrolować, lecz dla każdej ich grupy trzeba rzucić oddzielny czar.

REKA PYŁU

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 3 za dotknięcie

Zasięg: nieistotny

Czas trwania: aż nekromanta zostanie ranny

Składniki: prawa ręka powieszzonego mordercy

Ten czar okłada nekromantę zdolnością zadawania obrażeń samym dotykiem (użycie broni neguje ten efekt). Nekromanta w normalny sposób trafia, ignorując modyfikatory walki bez broni – każde trafienie automatycznie zadaje 2K6 ran, bez względu na Wytrzymałość i pancerz ofiary (chyba, że jest on magiczny – zob. poniżej). Oprócz ran, zadanych za pomocą magii, przeciwnik otrzymuje normalne obrażenia od uderzenia, obliczane z zastosowaniem wszystkich standardowych modyfikatorów.

Czar zaczyna działać natychmiast po rzuceniu i trwa, aż mag zostanie zraniony, kiedy to jest natychmiast rozpraszany. Jednak każde dotknięcie kosztuje 3 punkty magii.

Ofiary nie mogą wykonywać testu *magii*, by zapobiec efektom czaru, lecz jeśli noszą magiczny pancerz, obrażenia obniżane są o 1 pkt za każdy dodatkowy punkt ochrony, którą zapewnia ten pancerz. Na przykład, trafienie w rękę postaci noszącej magiczną kolczugę +2 zmniejsza obrażenia wywołane przez czar o 2.



ROZSZERZENIE KONTROLI

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 3

Zasięg: nieistotny

Czas trwania: 1 godzina na poziom

Składniki: mózg maga

Czar umożliwia rozszerzenie normalnego zasięgu kontroli nad ożywieniami z 24 do 48 metrów. Zakęcie działa przez 1 godzinę na każdy poziom osoby, którą je rzuciła.

STABILIZACJA

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 2

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: do następnego okresu *niestabilności*

Składniki: 1/2 litra krwi

Ten czar można rzucić na każdą grupę ożywieńców bądź istot niematerialnych z odległości nie większej niż 48 metrów. Te istoty ignorują swą następną *niestabilność*, nawet jeśli zostanie ona wywołana za pomocą magii. Jedna grupa może być w tym samym czasie chroniona tylko jednym takim czarem.

WEZWANIE SZKIELETA-MNIEJSZEGO HEROSA

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 8

Zasięg: nieistotny

Czas trwania: do następnego wschodu słońca

Składniki: szkielet, zwłoki albo zaczarowana czaszka

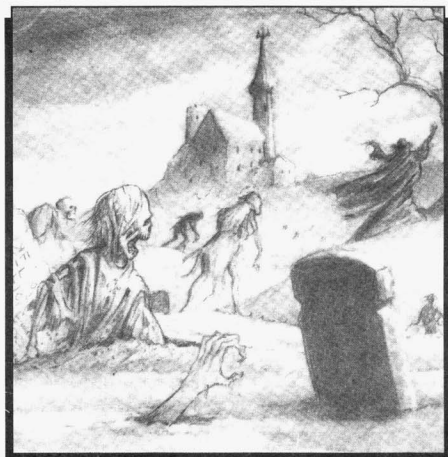
Za pomocą tego czaru mag może przyzwać jednego szkieleta-mniejszego herosa, który pojawi się w odległości nie przekraczającej 6 m. Szkielet-mniejszy heros może być przywołany lub osobą kontrolującą jednostki ożywieńców podobnie jak nekromanta.

MG może określić charakterystykę istoty na podstawie wskazówek zawartych w **Bestiariuszu**, lub skorzystać z następującego wzorca:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	37	4	4	9	40	2	28	28	28	28	28	-

Przyzwany szkielet istnieje do najbliższego świtu, kiedy to rozpadą się w proch.

•POZIOM 3•



OŻYWIENIE ZMARŁYCH

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 12

Zasięg: dokoła maga

Czas trwania: do następnego wschodu słońca

Składniki: ządnę

Ten czar musi być rzucony na cmentarzu albo w innym miejscu gromadzenia zmarłych. Mag może ożywić jedną z następujących grup ożywieńców: 6K6 szkieletów, 6K6 zombich, 3K6 ghoulów lub K6 mumii. Ożywienie zawsze będą tworzyć jedną grupę.

Istoty ożywione w ten sposób będą słuchać rozkazów osoby, która rzuciła czar do chwili rozproszenia przez nią czaru bądź też do następnego wschodu słońca.

UNICESTWIENIE OŻYWIENIÓW

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 12

Zasięg: 24 metry

Czas trwania: chwila

Składniki: skóra zdarta ze świeżych zwłok

Zakęcie działa na wszystkie ożywienie znajdujące się w odległości co najwyżej 24 metrów od osoby rzucającej czar. Muszą one wykonać test Siły Woli, albo rozpaść się w pył.





WEZWANIE HORDY SZKIEŁTÓW

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 12
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: cmentarz bądź zakłete kości palców 6 szkieletów

Ten czar służy do wezwania hordy 6K6 szkieletów. Istoty te są zwykłymi szkieletami tworzącymi jedną grupę (patrz **Ożywienie – Bestiariusz**) i pojawiają się w odległości 6 metrów od nekromanty.

ŻYCIE PO ŚMIERCI

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 10
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina na poziom
Składniki: świeże ludzkie serce

Zaklęcie to działa tylko na nekromantę, który je rzucił. Trwa przez 1 godzinę na każdy jego poziom. Jeżeli zostanie on w tym czasie zabity – jego dusza uwalnia się i może próbować w ciągu najbliższych 2K4 rund walki zająć ciało dowolnej innej, żyjącej istoty. Nie-widzialna dusza ma Szybkość 6 i musi rozpocząć wędrowkę od ciała trupa. Chcąc zamieszkać w innej osobie, duch musi jej dotknąć – ofiara wykonuje test Siły Woli. Jeśli test się uda, dusza nie może zamieszkać w tym ciele. Jeśli test się nie uda, duch nekromanty zajmuje ciało ofiary, opuszczając je dopiero w chwili śmierci albo gdy zostanie z niego wypędzony metodami magicznymi (zob. dodatek **Królestwa magii**). Jaźń ofiary nie zostaje zniszczona, lecz stłumiona przez umysł nekromanty, który nie ma jednak dostępu do myśli, pamięci i wiedzy ofiary. Jeśli dusza nekromanty opuści ciało ofiary, jej własna świadomość odzyskuje nad ciałem pełną kontrolę.

Wędrującej duszy nekromanty nie można zranić fizycznym ani magicznym atakiem, ale nie może ona wchodzić do żadnej magicznej strefy, która nie przepuszcza istot eterycznych. Jeżeli dusza nekromanty nie zdoła znaleźć nowego nosiciela przez 2K4 rundy, rozwiewa się w nicotę.

Jako dusza, nekromanta nie ma żadnej mocy fizycznej, ani magicznej. Po zdobyciu nowego ciała nekromanta odzyskuje swe CP, Int, Op i SW, wszystkie umiejętności i magiczne moce (z punktami magii włącznie). Wszystkie inne cechy są takie, jakie posiadała ofiara.

•POZIOM 4•

CAŁKOWITA KONTROLA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 12
Zasięg: 2400 metrów

Czas trwania: do następnego wschodu słońca

Składniki: esencja z wampira

Ten czar pozwala magowi rozszerzyć normalny zasięg kontroli nad ożywioncami na obszar o promieniu 2400 metrów. Zaklęcie to działa do świtu następnego dnia.

PRZEKLEŃSTWO OŻYWIENIA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 12
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: do zniszczenia lub rozproszenia istoty
Składniki: ususzona ręka licza

Ten czar można rzucić na dowolną istotę, znajdującą się w odległości nie przekraczającej 48 metrów. Ofiara musi wykonać udany test Siły Woli, by zapobiec efektom działania czaru. W przeciwnym przypadku zaczyna się przeobrażać w ożywionca. Na początku każdej następnej rundy gry ofiara traci 1 punkt Siły, a gdy ta cecha spadnie do 0, staje się jednym z ożywionców. Posiada wówczas swoją oryginalną Siłę, ale jej Siła Woli, Zręczność i Ogłada spadają do 10 punktów, traci też magiczną moc.

Jako ożywienie, istota musi być kontrolowana w ten sam sposób, co szkielet czy zombi (zob. **Bestiariusz**).

Czaru można użyć tylko wobec inteligentnych istot humanoidalnych, nie ma on wpływu na istoty bezrozumne. Może być rzucony tylko na istoty magicznie poniżej 3 metrów wzrostu.

WEZWANIE SZKIEŁĘTA-WIĘKSZEGO HEROSA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 12
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: zakłeta czaszka legendarnego bohatera

Ten czar służy do przyzwania jednego szkiełeta-większego herosa, który pojawia się w odległości do 6 metrów od nekromanty. Szkiełeta-większy heros może służyć za przywódcę lub osobę kontrolującą ożywionców w ten sam sposób, jak czyni to nekromanta.

Możesz określić charakterystykę istoty według wskazań zawartych w **Bestiariuszu** lub posłużyć się niniejszą:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	55	47	4	4	13	50	3	28	28	28	28	28	-

WIATR ŚMIERCI

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 35
Zasięg: 2800 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: zaklęty proch z 5 mumii

Ten czar kreuje wirujący, czarny wiatr śmierci, który wieje na obszarze o promieniu 2800 metrów. Wiatr wysysa energię życiową ze wszystkich istot żywych, będących na tym terenie, zadając im po 2K6 obrażeń (bez względu na Wyrzymałość i pancerz) – dotyczy to także osoby rzucającej czar. Pancerz nie zmniejsza obrażeń, zadawanych przez to zaklęcie, nie jest dopuszczony również test *magii*.

•CZARY DRUIDYCZNE•

Czary kapłana druidzkiego są związane z siłami przyrody i pozwalają mu być przyjacielem zwierząt, przybrać zwierzęcą postać, ożywiać drzewa. Kapłani druidzy powinni ostrożnie posługiwać się swoimi zaklęciami, mając pewność, że ich działania nie naruszają równowagi w przyrodzie, ani nie wykorzystują zwierząt. Nadużywający mocy kapłan druidzki zostanie prawdopodobnie ukarany przez siły przyrody – patrz **Religie i wierzenia – Dawna Wiara**.





•POZIOM 1•**LECZENIE ZWIERZĄT**

Poziom czaru: 1
 Punkty magii: 1
 Zasięg: dotyk
 Czas trwania: chwila
 Składniki: gałązka jemiolo

Ten czar przywraca jedno niefantastyczne i niegigantyczne zwierzę do pełnego zdrowia, lecząc rany, choroby, przeciwdziałając truciznom itd. Osoba, rzucająca ten czar musi dotykać zwierzęcia w chwili rzużenia czaru. Czar nie przywraca martwych zwierząt do życia, nie usuwa również skutków trażeń krytycznych.

ODTRUWANIE

Poziom czaru: 1
 Punkty magii: 1
 Zasięg: dotyk
 Czas trwania: chwila
 Składniki: sproszkowany malachit

Ten czar można rzucić zarówno na siebie, jak i na dowolną inną istotę, której kapłan może dotknąć. Czar neguje efekt jednej zatrutej rany lub dawki trucizny pod warunkiem, że jest rzucony nie później niż w godzinę od chwili zatrucia.

ODWZASIEWANIE

Poziom czaru: 1
 Punkty magii: 1
 Zasięg: dotyk
 Czas trwania: chwila
 Składniki: szczypota pieprzu

Osoba rzucająca ten czar może, dotykając dowolnej istoty, usunąć żerującą na niej pasożyty.

WŁADANIE ZWIERZĘTAMI

Poziom czaru: 1
 Punkty magii: 1 za turę
 Zasięg: 6 metrów
 Czas trwania: co najmniej 1 тура
 Składniki: żąb dowolnego zwierzęcia

Ten czar pozwala osobie, która go rzuciła na utworzenie z odległości 6 metrów więzi telepatycznej z dowolnym zwierzęciem niefantastycznym o niskiej Inteligencji (6-14). Może ona swobodnie komunikować się ze zwierzęciem i wydawać mu rozkazy. Większość zwierząt będzie pozytywnie ustosunkowana do kapłana, lecz jeśli każe on zwierzęciu wykonać coś niebezpiecznego lub nienaturalnego, MG powinien wykonać test Siły Woli tego zwierzęcia.

Czar trwa 1 turę, ale może być przedłużony przez wydanie dodatkowych punktów magii.

•POZIOM 2•**BURZA GRADOWA**

Poziom czaru: 2
 Punkty magii: 4 za rundę
 Zasięg: 48 metrów
 Czas trwania: co najmniej 1 runda
 Składniki: garstka żwiru z białego kwarcu

Kapłan przywołuje nagłą i gwałtowną burzę gradową, nawet w podziemiach czy wewnątrz budynków. Wszyscy, znajdujący się w obszarze jej działania otrzymują K6 obrażeń z Siłą 0 i muszą wykonywać testy Opanowania co rundę, by móc atakować. Gdy test się nie uda – szukają miejsc, w których można się ukryć przed gradem, trzymając tarce nad głowami itp. Obrażenia zadawane są w głowę lub ramiona (tubów) z równą szansą 50% na każde z tych miejsc.

Wszystkie twarde powierzchnie (na przykład kamienny bruk) stają się *trudnym terenem* na czas trwania burzy gradowej oraz jednej



tury później. Podczas burzy widoczność jest ograniczona do 10 metrów, a strzelanie (rzućanie) pociskami staje się niemożliwe. Burza redukuje obrażenia, zadawane przez ogień o 2K4 punkty co rundę. Czary, oparte na ogniu zostają natychmiast rozproszone. Płonące broń magiczna traci w czasie burzy swoje właściwości. Podczas burzy nie działa również broń palna.

SPLĄTANIE CIERNI

Poziom czaru: 2
 Punkty magii: 2 za turę
 Zasięg: 24 metry
 Czas trwania: co najmniej 1 тура
 Składniki: dzika róża albo jeżyna

Kapłan druidzki może sprawić, że obszar roślinności o liczonej w m² powierzchni, równej 4 x jego poziom zostanie częściowo ożywiony. Na przykład kapłan druidzki 2 poziomu może ożywić powierzchnię 8 m². Rośliny mogą chłostać i przytrzymywać każdego, kto spróbuje przez nie przejść. Wszystkie istoty, znajdujące się na tym obszarze muszą co rundę wykonywać udany test Siły, aby się poruszać czy atakować. Jeśli nie mogą się ruszać, traktowane są jako cele nieruchome (patrz rozdział *Walka*), a wszystkie stworzenia, przebywające na terenie objętym działaniem czaru, niezależnie od tego czy są unieruchomione, czy też nie, otrzymują co rundę 2K6 obrażeń z Siłą 0 od chłostających gałęzi – miejsce trafienia określa się w normalny sposób, a obrażenia modyfikowane są przez Wytrzymałość i pancerz.

WŁADANIE GIGANTYCZNYMI ZWIERZĘTAMI

Poziom czaru: 2
 Punkty magii: 2 za turę
 Zasięg: 12 metrów
 Czas trwania: co najmniej 1 тура
 Składniki: żąb gigantycznego zwierzęcia

Jest to czar podobny do *Władania zwierzętami* z 1 poziomu, z tym, że oddziaływanie na gigantyczne zwierzęta niefantastyczne (gigantyczne szczury, pajaki itp.). Gigantyczne zwierzęta mogą wykonać test Siły Woli, by oprzeć się rozkazom kapłana.

ZMIANA POSTACI

Poziom czaru: 2
 Punkty magii: 12 + 2 za każdą następną turę
 Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
 Czas trwania: co najmniej 1 тура
 Składniki: skóra zwierzęcia, w które postać zamierza się przemienić

Czar umożliwia kapłanowi przybranie postaci jakiegokolwiek zwierzęcia niefantastycznego i niegigantycznego. Kapłan otrzymuje wszystkie cechy tego zwierzęcia (z wyjątkiem Inteligencji, która się nie zmienia) oraz wszystkie zdolności, które zwierzę posiada. Jeżeli



kapłan straci przytomność np. na skutek ran, powraca do swojej ludzkiej postaci. W zwierzęcej ciele nie może rzucać czarów ani podejmować innych działań, do których zwierzę nie jest zdolne. Przemiana kosztuje 12 punktów magii i trwa przez 1 turę. Zaklęcie można podtrzymywać za dodatkowe 2 punkty magii co turę.

•POZIOM 3•

CZERPANIE MOCY ZIEMI

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 3
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: różnicowany
Składniki: kamienny krąg

Ten czar może być rzucony tylko w kamiennym kręgu (zob. **Religie i wierzenia – Dawna wiara**). Umożliwia osobie, która go rzuciła czerpanie mocy ziemi z kamiennego kręgu i wykorzystanie jej do rzucań czarów. Moc regeneruje kapłanowi K4 punkty magii co rundę (do granicy normalnego poziomu). Punkty magii mogą być odyskane w ten sposób dopóty, dopóki postać przebywa wewnątrz kręgu.

OŻYWIENIE DRZEWA

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 10 + 4 za każdą następną rundę
Zasięg: dotyk
Czas trwania: co najmniej 1 тура
Składniki: nasienie lub owoc z tego samego gatunku drzewa, co to, które ma zostać ożywione

Czar pozwala na ożywienie jednego drzewa. W efekcie powstanie drzewiec, będący pod kontrolą rzucającego zaklęcie bohatera. Ożywione drzewo posiada wszystkie umiejętności i cechy prawdziwego drzewca, które są opisane w **Bestiariuszu**. Aby doszło do przemiany, kapłan musi dotknąć drzewa, musi też całkowicie się skoncentrować, gdy drzewo jest poruszane. Może się sam poruszać, ale walka lub rzucając czarów przerywa koncentrację, podobnie jak zranienie. Jeżeli kapłan zostanie trafiony, ale nie zraniony, musi wykonać udany test Siły Woli, aby utrzymać kontrolę nad drzewcem.

Czar kosztuje 10 punktów magii i trwa przez 1 turę; może być przedłużony za dodatkową cenę 4 punktów magii na rundę.

ROZKŁAD

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: ususzony liść

Po rzuceniu tego czaru, z koniuszków palców kapłana tryska



promień ciemnozielonego światła na odległość do 48 metrów. Wszystkie przedmioty pochodzenia organicznego (np. drewno, wyprawiona skóra lub ubrania), na które promień padnie gniją i zamieniają się natychmiast w pył. Jeżeli zaklęcie zostanie rzucone na ubranie lub zbroję przeciwnika, może on wykonać test Siły Woli, aby uniknąć działania czaru.

Zaklęcie nie działa na istoty żywe i magicznie ożywione, z jednym wyjątkiem – uderzony promieniem zombi zaczyna gnić i staje się natychmiast szkieletem o normalnych cechach szkieleta.

STREFA CZYSTOŚCI

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 3
Zasięg: tylko osoba rzucająca czar
Czas trwania: 1 godzina
Składniki: sztylet z brązu

Ten czar tworzy magiczną strefę o średnicy 12 metrów wokół kapłana. Strefa utrzymuje się przez 1 godzinę na każdy poziom rzucającego czar osoby, chyba że zostanie wcześniej zniszczona lub kapłan się porusza. Kapłani druidzcy i normalne zwierzęta mogą wchodzić i wychodzić ze strefy kiedy tylko zechcą; wszystkie inne stworzenia muszą wykonać udany test Siły Woli. Stosowane są następujące modyfikatory:

Elfy, gigantyczne zwierzęta	0%
Obieżyścaci	0%
Ludzie, halflingi	-10%
Krasnoludy	-20%
Wszyscy pozostali	-40%

•POZIOM 4•

TWORZENIE BAGNA

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 6
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 3 tury
Składniki: kula błota

Osoba, rzucająca czar może stworzyć obszar miękkiego i bagnistego gruntu w odległości nie większej niż 48 metrów od siebie. Czar rzuca się tylko w otwartym terenie, na zewnątrz budynków. Nie działa na skałach, ani na gruncie kamienistym.

Bagno zajmuje obszar do 48 m² i jest traktowane jako *trudny teren* (patrz **Ruch**). Istnieje przez 3 tury, potem wysycha i twardnieje, tworząc normalną ziemię. Jeśli jakaś istota jest zanurzona w błocie w trakcie jego twarzenia, a nie wykona udanego testu Siły, grzęźnie w pułapce. Jest traktowana jak cel *nieruchomy* i trzeba ją odkopać, by mogła się znowu normalnie poruszać.

TWORZENIE ŚWIĘTEGO GAJU

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 4 za dzień
Zasięg: 0
Czas trwania: różnicowany
Składniki: odpowiednie miejsce i złoty sierp

Święte gaje są świątyniami kapłanów druidzkich i ich pełny opis można znaleźć w rozdziale **Religie i wierzenia – Dawna wiara**. Czar pozwala kapłanowi druidzkiemu stworzyć nowy *święty gaj*, albo ponownie poświęcić zbezczeszczone. Przed rzuceniem zaklęcia obszar musi zostać dokładnie oznaczony przy użyciu czaru *Strefa czystości* z 3 poziomu. Potem kapłan dokonuje rytualnych obrzędów, rozpoczynających się podczas pełni księżyca i trwających pełen księżycowy miesiąc.

Właściwości świętego gaju, czy to stworzonego, czy ponownie poświęconego za pomocą tego czaru są takie, jakie zostały opisane w rozdziale **Dawna Wiara**. Zaklęciem można także ponownie poświęcić zbeszczeszczone kamienne kręgi, które dzięki temu odzyskują swoje normalne właściwości.





•MAGICZNE PRZEDMIOTY•

Ten rozdział zawiera opis magicznych przedmiotów, na które można się natknąć w Starym Świecie. Nie występują one pospolicie i niełatwo je znaleźć. MG powinien bardzo ostrożnie umieszczać te przedmioty w scenariuszach. Powinny być one wystarczająco rzadkie, by znalezienie jednego (nawet w rękach przeciwnika) wywoływało podniecenie graczy, choć nie aż tak rzadkie, by stracili nadzieję, że kiedykolwiek wejdą w posiadanie takiego skarbu. Nie trzeba chyba przypominać, że im przedmiot magiczny jest silniejszy, tym rzadziej powinno się go spotykać, a najpotężniejsze z nich powinny być własnością tylko bardzo potężnych przeciwników.

•PRZYKŁADY MAGII•

Opisane tu magiczne przedmioty są wyłącznie próbą z bezgranicznego pola możliwości – w razie potrzeby możesz projektować artefakty własnego pomysłu. Nowe przedmioty magiczne są prawdopodobnie najprostsze z rzeczy do wymyślenia. Staraj się zachować równowagę w grze i nie stosować zbyt wielu przedmiotów magicznych, chyba, że chcesz pobawić się z nietykającymi superpostaciami. Interesujące mogą być okazjonalne jednorazówki, szczególnie wariacje „standardowych” przedmiotów, które nie działają dokładnie tak, jak gracze by po nich oczekiwali. Wyobraź sobie na przykład magiczną zbroję, która obniża bohaterowi punkty pancerza i której nie można zdjąć bez jakiegoś potężnego zaklęcia.

•NISZCZENIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW•

Czasami zachodzi potrzeba zniszczenia magicznego przedmiotu – potężnego artefaktu zła, czy też świętej relikwii wrogiego kultu. Magiczne przedmioty trudniej zniszczyć, niż ich zwykłe odpowiedniki, a zniszczenie wielu przedmiotów magicznych może stanowić przygodę samą w sobie. MG może określić sposoby, jakimi dany przedmiot może zostać zniszczony; przykładem może być to roztrząskanie obiektu na kowadłe, na którym został wykuty, zatopienie go w silnym kwasie (jak na przykład soki żółąklowe trolla), wrzucenie go do wnętrza wulkanu itd.

•IDENTYFIKACJA MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW•

Gdy bohaterowie znajdują magiczny przedmiot, pierwszą rzeczą, którą chcą wiedzieć, jest oczywiście to, jak on działa i do czego służy. Bohater z umiejętnością wykrywania magii może określić czy przedmiot jest zaczarowany i powiedzieć coś o jego możliwościach. Musi trzymać ten przedmiot i skoncentrować się, nie robiąc w tym czasie nic innego. MG powinien w sekrecie przeprowadzać co turę test Sily Woli gracza. Każdy udany test ujawnia jedną informację o przedmiocie, a bohater może kontynuować, aż któryś z testów się nie uda. Jeśli test się nie uda o 40% albo więcej, MG może podać graczowi mylące lub wręcz fałszywe informacje.



•LOSOWANIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW•

Gdy przygotujesz scenariusz, powinieneś z góry wiedzieć, jakie mają w nim być rodzaje potworów, magicznych przedmiotów, gdzie one mogą być ukryte, jak się tam znalazły itd. Czasami jednak MG może zechcieć określić magiczny przedmiot całkiem losowo i w tych wypadkach może być użyteczna poniższa tabela:

Rzut K100	Przedmiot
01-02	Wszystokowidzące lustro
03-15	Amulet
16-25	Zbroja
26-28	Strzala mocy
29-30	Strzala właściwego lotu
31-35	Buty
36-40	Zaczarowana lina
41-45	Księga magii
46-55	Klejnót mocy
56-65	Eliksir
66-75	Pierścień
76-80	Magiczny pergamin
81-85	Różdżka
86-00	Broń

•CZARY ZAWARTE W MAGICZNYCH PRZEDMIOTACH•

Niektóre magiczne przedmioty mają określoną moc, podczas gdy inne mogą przechowywać jeden lub kilka czarów. Poniższych tabeli używa się wtedy, gdy Mistrz Gry chce losowo określić czary, zawarte w magicznym przedmiocie. Gdy rodzaj i poziom czaru zostanie określony, MG musi odnieść się do rozdziału **Magia**, by wybrać konkretny czar.

Rzut K100	Rodzaj czaru
01-20	Prosta magia
21-60	Magia wojenna
61-65	Magia demoniczna
66-80	Magia elementalna
81-95	Magia iluzyjna
96-00	Magia nekromancka

Rzut K100	Poziom czaru
01-55	1
56-85	2
86-95	3
96-00	4

•AMULETY•

Amulety mogą występować w postaci medalionów, bransolet lub też jakichś innych części biżuterii. Ich dokładna forma jest zróżnicowana, tak jak ich moc. Poniżej podano kilka przykładów.

Amulet z trzykrotnie błogosławionej miedzi: Obrażenia, zadane niemagicznymi broniąmi zmniejszane są o 1 punkt. Osoba, nosząca amulet otrzymuje również modyfikator +20% do testów zatrucia. Jeśli amulet zostanie zbliżony na odległość 3 centymetrów od źródła trującego, zmieni kolor na zielony.

Amulet nieugiętości: Ten amulet zwiększa Wytrzymałość osoby, która go nosi do 7. Amuletu nie można zdjąć, bez zabicia czy wręcz poćwiartowania osoby, która go nosi.

Amulet z zaklętego jadeitu: Każdy, kto nosi ten amulet zyskuje moc *regeneracji* – taką, jaką posiadajątrolle (patrz **Bestiariusz – Humanoidy**). Ta moc nie daje jednak możliwości hodowania sobie nowych kończyn, czy też przetwarzania pechowych krytycznych trażeń.

Amulet z węgla: Ten amulet może zostać wykorzystany do przechowania trzech czarów *Ognista kula*. Każdy magik, zdolny do



posługiwania się *Ognistą kulą* może naładować amulet, rzucając po prostu jedną *Ognistą kulę* w amulet za każdy "ładunek".

Amulet z żelaza: Ten amulet *nie może* być używany przez magika lub inną istotę, posiadającą punkty magii. Może natomiast być wykorzystany przez wszystkie inne istoty. Postać, która go nosi otrzymuje modyfikator do testów magii, wynoszący +10%, +20% lub +30%, w zależności od mocy amuletu. Amulet może wnieść poziom testu powyżej 100, dzięki czemu bohater może stać się całkowicie odporny na większość magii.

Amulet z czystego srebra: Amulet tego rodzaju daje całkowitą odporność na oddziaływania psychologiczne – jak *strach* czy *groza* – powodowane przez ożywieńców (patrz *Bestiariusz – Ożywieńcy i Istoty eteryczne*).

Możesz wykorzystać poniższą tabelę w celu losowego przyznawania amuletów:

Rzut K100	Amulet
1-3	Potrójnie błogosławionej miedzi
4-5	Węgla
6-7	Żelaza (60% to +10, 30% to +20, 10% to +30)
8	Nieugiętości
9	Zakłętego jadeitu
10	Czystego srebra

• ELIKSIRY •

Eliksir to magiczna ciecz, która oddziałuje na każdego, kto ją wypije. Istnieje znaczna ilość magicznych eliksirów o bardzo różnych się od siebie właściwościach. Poniżej znajduje się kilka przykładów, więcej zawierać będzie dodatek *Królestwa magii*, jednak w razie potrzeby powinienś wymyślać własne eliksiry.

Eliksir może sporządzić każdy, kto posiada umiejętność *warzenie eliksirów*. Pierwszym krokiem, zmierzającym do tego celu jest zebranie i przygotowanie wszystkich niezbędnych składników. Niektóre z bardziej pospolitych ingrediencji można dostać od aptekarza, zieleńca czy alchemika w dużym mieście, lecz bardziej nietypowe składniki będą trudniejsze do zdobycia, a ich znalezienie może stanowić nawet temat przygody. Przy każdym rodzaju eliksiru wymienione są potrzebne do jego sporządzenia składniki. Do zaklęcia eliksiru, poza zebraniem i przygotowaniem rzadkich i egzotycznych ingrediencji, by zakląć eliksir, potrzebne są również pewne określone procedury magiczne. Składa się na nie przeważnie rzucenie jednego lub kilku czarów, które wymienione są w opisie każdego eliksiru.

Jeżeli wszystkie niezbędne surowce są dostępne, warzenie eliksiru zajmuje co najmniej jeden dzień. Gdy bohater dopełni już wszystkich niezbędnych czynności, Mistrz Gry powinien w tajemnicy wykonać test jego Intelligencji. Powodzenie testu oznacza, że eliksir działa tak, jak było to zaplanowane; niepowodzenie zaś oznacza, iż próba wytworzenia eliksiru była marnowaniem czasu i składników, albo też, że jest to *przeklęty eliksir* (patrz dalej).

Rozpoznawanie eliksirów: Każdy może wypić eliksir; musi on być wypity na początku tury gracza i liczy się to jak akcja (patrz rozdział *Mistrz Gry – Czas i ruch*). Eliksir zaczyna działać od początku następnej rundy. Wypity eliksir uważa się za zużyty i nie można go wypić ponownie. Działa przez K6 x 10 tur (10-60 minut) – MG powinien w tajemnicy określić czas działania.

Większość eliksirów nie jest oznakowana, więc ich wypicie zawsze niesie w sobie pewien element ryzyka. Dlatego test istotnym krokiem po znalezieniu eliksiru jest jego rozpoznanie. Bohater, posiadający umiejętność wykrywania magii może próbować zidentyfikować miksturę za pomocą zapachu i smaku – taka mała próbka to za mało, by eliksir mógł zadziałać. MG powinien w tajemnicy wykonać test Intelligencji gracza; jeśli będzie on udany – odkryta zostanie prawdziwa natura mikstury. W przeciwnym wypadku bohater nie dowie się niczego o działaniu eliksiru, lub, według uznania MG, może wyciągnąć błędne wnioski i myśleć, że jest on czymś innym, niż jest w rzeczywistości.

Eliksir maskowania: Osoba, która go wypije przybierze pozornie wygląd pierwszej rzeczy, o której będzie myślała – podobnie jak ma to miejsce w przypadku czaru iluzyjnego 1 poziomu *Przybranie iluzorycznego wyglądu*. Osoby nieświadome działania mikstury przybiorą wygląd pierwszej rzeczy, o której wspomną – może to prowadzić do ciekawych rezultatów. MG musi według własnego uznania zdecydować, w co bohater się przemieni.

Wymagane składniki to 7 całych piawek-kameleonów gotowych przyrządzić 12 godzin na wolnym ogniu w sosie własnym z dodatkami sproszkowanego rozbitego *Lustra zniekształcającego* i poszatkowanego mózgu doppelgängera. Wywar należy mieszać prętem wykonanym ze złota głupców. Czar *Przybranie iluzorycznego Wyglądu* należy rzucić na miksturę *pięciokrotnie*.

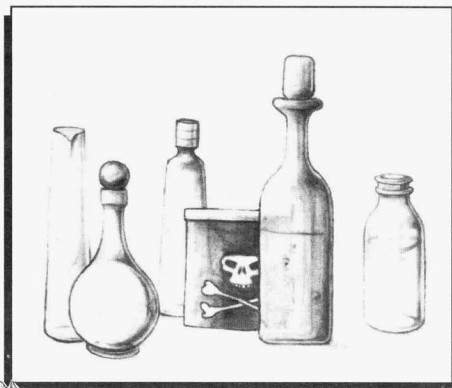
Eliksir lotu: Osoba, która wypije miksturę może latać, jak ma to miejsce po rzuceniu czaru *Lot* z 1 poziomu magii wojennej. Jeśli osoba, która wypila eliksir nie zna czaru *Lot*, musi przeprowadzić test *ryzyka*. Jeśli test się uda, pijący utrzymuje pełną kontrolę nad nową mocą; jeśli nie – przez jedną rundę porusza się w losowo wybranym kierunku (K6: 1 - w górę, 2 - w dół, 3 - w lewo, 4 - w prawo, 5 - w przód, 6 - w tył), a na początku następnej przeprowadza test ponownie. Pijący nie potrafi kontrolować lotu do czasu pozytywnego wyniku testu.

Mikstura wymaga następujących składników: sproszkowana kość skrzydłowa gnilca, gotowana w krwi gryfona na wolnym ogniu i mieszana piórem ze skrzydła gigantycznego orla. Miksturę trzeba warzyć przez dwa dni i dwie noce, po czym należy 7 razy rzucić na nią czar *Lot*.

Eliksir uzdrowienia: Ten eliksir natychmiast przywraca 2K6 punktów Żywotności osobie, która go wypila. Należy zauważyć, iż nie podnosi on Żywotności powyżej jej normalnego maksimum. Dodatkowo eliksir usuwa efekty wszystkich innych eliksirów, trucizn i magicznie zadanych obrażeń lub stanów spowodowanych działaniem magii, włącznie z redukcją cech, wywołaną uderzeniem magiczną bronią. W przeciwnieście do innych eliksirów, ten nie posiada określonego czasu działania. Bohater korzysta z jego dobroczynnego wpływu do czasu, gdy zostanie ponownie zraniony.

Wymagane składniki to: sproszkowany róg jednorożca, zmieszany z gotującą się przez 24 godziny krwią trolla. Na miksturę należy *dwa* razy rzucić czar *Leczenie ciężkich ran* z 4 poziomu magii wojennej.

Eliksir niewidzialności: Ten eliksir czyni niewidzialną osobę, która go wypila. Tej osoby nie można wykryć zwykłymi metodami, a jeśli zachowuje ciszę i stoi w bezruchu, przeciwnicy muszą uwzględnić modyfikator -40% przy rzutach, sprawdzających ich ataki. Jeśli niewidzialny bohater poruszy się lub zaatakuje, modyfikator zmniejsza się do -20%. Niewidzialne istoty nie mogą rzucić czarów ani używać przedmiotów magicznych, mających działanie typu czarów; jeśli to zrobią, mikstura natychmiast przestaje działać.



Wymagane składniki to: 5 pijawek-kameleonów, gotowanych na wolnym ogniu we własnym sosie. Gotować należy przez 24 godziny podczas nowiu księżyca w całkowicie zaciemnionym pomieszczeniu, mieszając miksturę obsydianowym prętem zakończonym chryzopazem. Na wywar należy rzucić dwa czary iluzyjne: *Oslone działanie* i *Iluzję mroku*.

Eliksir siły: Ten eliksir zwiększa Siłę osoby, która go wypija o 2 punkty. Wymaganymi składnikami są: starte na proch kości ramienia giganta, wyspane do gotującej się krwi ośmiornicy bagiennej, mieszane przez 36 godzin za pomocą kamiennego preta z kości nogi trolla. Na miksturę należy rzucić czary: *Sila walki* i *Ręka-młot*.

Eliksir języków: Ten eliksir umożliwia osobie, która go wypija zrozumienie i posługiwanie się dowolnym językiem, czy też inną formą komunikacji dźwiękowej.

Wymagane składniki to: płyn mózgowy fimira-diracha, do którego należy wyspać marynowane orzechy i poszatkowane języki przynajmniej siedmiu gatunków istot, posługujących się językami mówionymi. Miksturę należy mieszać przez 24 godziny. Należy też rzucić na nią *siedmiokrotnie czar Dar języków*.

Eliksir chodzenia po wodzie: Każda istota, która wypije ten eliksir może w czasie jego działania chodzić po wodzie tak, jak by był to stały ląd.

Wymagane składniki to: żywiołak wody o Siłę przynajmniej 3, do którego wrzucić należy 1/2 kg bagiennej ośmiornicy. Miksturę należy mieszać przez 24 godziny i rzucić na nią czar *Bagienne ogniki*.

Przeklęte eliksiry: Możliwości działania przeklętych eliksirów są tak różnorodne, jak i możliwości działania innych rodzajów magicznych mikstur. Mogą one redukować cechy, zadawać obrażenia zamiast je leczyć, przemieniać osobę, która je wypije w żabę czy ślimaka, czy też robić coś nieszkodliwego, lecz irytującego – jak zmiana koloru skóry na jaskrawą zielen. Działanie konkretnej mikstury określa Mistrz Gry we własnym zakresie, choć należy pamiętać, że nadmierne korzystanie z przeklętych przedmiotów magicznych prowadzi do tego, iż stają się one po prostu nudne. Najlepszym rozwiązaniem jest stosowanie eliksirów, które mają jakąś użyteczną funkcję, lecz również jakąś wadę czy niebezpieczeństwo, które ją równoważy, jak ma to miejsce w przypadku opisanych powyżej *Eliksiru lotu* czy *Eliksiru maskowania*.

Przeklęte eliksiry najczęściej są stwarzane przez pomyłkę. MG może zdecydować, że jeśli bohater nie wykona testu wytwarzania eliksirów, stworzy eliksir przeklęty. MG powinien utrzymać ten fakt w tajemnicy do chwili, w której bohater użyje mikstury.

•KLEJNOTY MOCY•

Klejnoty mocy zawierają samoodnawiające się zasoby energii magicznej. Mają one różne moce, podobnie jak amulety. Poniżej przedstawiono kilka ich rodzajów:

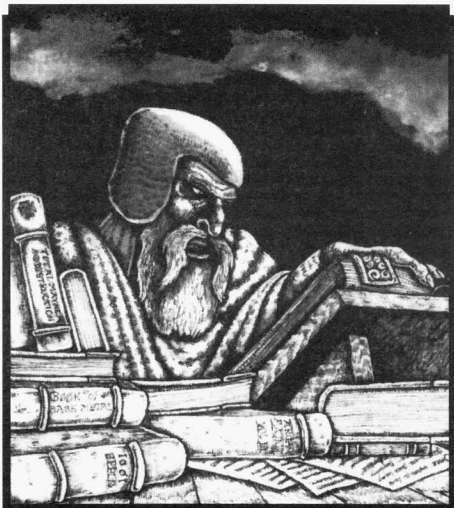
Klejnot czaru: Zawiera on jeden konkretny czar i może być wykorzystywany wyłącznie przez magika. MG może sam wybrać czar lub określić go w sposób losowy za pomocą odpowiednich tabeli. Czar może być rzucony raz dziennie bez wydawania punktów magii. Najczęściej spotykanymi czarami w *Klejnotach* są: *Ognista kula*, *Leczenie lekkich zranień* i *czary Aury*.

Klejnot wielu czarów: Działa identycznie jak *Klejnot czaru*, lecz zawiera K3+1 zaklęć.

Klejnot energii: Zawiera 2K6 punktów magii, których magik może użyć raz dziennie.

Niniejsze zestawienie umożliwia losowe określenie *Klejnotu mocy*:

Rzut K100	Amulet
01-50	Klejnot czaru
51-60	Klejnot wielu czarów
61-00	Klejnot energii



•MAGICZNE KSIĘGI•

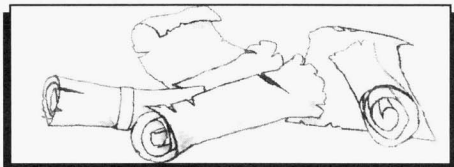
Księgi czarów nie są właściwie przedmiotami magicznymi, lecz zaliczają się do kategorii magicznych skarbów. Zawierają one opisy zaklęć, a magicy mogą usiłować nauczyć się z nich nowych czarów.

Księga czarów zazwyczaj zawiera czary jednego rodzaju (np. elementalne, nekromandkie), zapisane w odpowiednim języku tajemnym. Bohater, chcąc je odczytać, musi posiadać umiejętność odpowiedniego języka tajemnego. W każdej księdze znajdują się 2K4 czary – by je określić, patrz **Czary zawarte w magicznych przedmiotach** wyżej.

•MAGICZNE PERGAMINY•

Na magicznych pergaminach zapisane są czary. Każda osoba, która potrafi rzucać czary, należące do tego samego rodzaju magii, do którego należy znajdujące się na pergaminie zaklęcie (elementalnej, nekromandkiej itd.), może je rzucić za cenę 1 punktu magii z szansą powodzenia równą 100%. Gdy czar zostanie rzucony, pergamin rozsypuje się w proch.

Aby określić czar zapisany na pergaminie, należy odnieść się do punktu **Czary zawarte w magicznych przedmiotach**. Niektóre pergaminy (ok. 5%) mogą zawierać 1+K3 czary; wszystkie czary, zapisane na jednym pergaminie należą do tego samego rodzaju magii. Treść każdego wykorzystanego zaklęcia zamazuje się i znika, a pergamin kruszy się po rzuconiu ostatniego czaru.



Pergamin magiczny nie zawiera pełnego opisu rzucania zaklęcia, a jedynie opis metody uwolnienia energii magicznej, którą został naładowany. Dlatego też pergaminu nie można wykorzystać do uczenia się, zapamiętywania czaru.

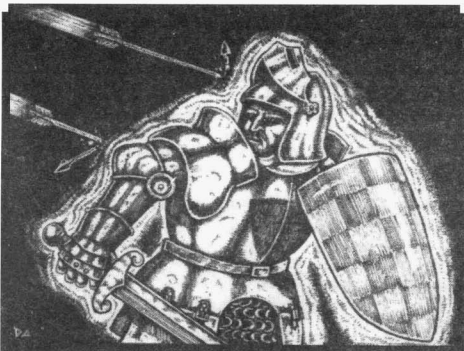


Bohaterowie, posiadający umiejętność *tworzenia pergaminów magicznych* mogą je wytwarzać, wypisując każdy czar (lub czary), którym normalnie potrafią się posługiwać. Pergamin wymaga trzech podstawowych składników: materiału, na którym ma być wypisane zaklęcie, atramentu oraz pióra. Z braku miejsca nie opisujemy tu szczegółowych wymagań każdego czaru, jednak MG powinien wiedzieć, że składniki, potrzebne do rzućcia czaru powinny znaleźć swoje odzworowanie w składnikach, potrzebnych do wytworzenia pergaminu. Na przykład, składnikami wymaganych do rzućcia *Ognistej kuli* jest kula siarki. Wkładając to, MG może zdecydować, iż atrament powinien zawierać odpowiednią domieszkę siarki, zaś by pergamin miał odpowiednią wartość, czar należy wypisać na welinie ze smoczjej skóry, korzystając ze stalówki wykonanej z zęba ziejącej ogniem hydry.

Zgromadziwszy składniki, bohater musi rozpocząć czasochłonny proces zapisywania, trwający K2 godziny za każdy poziom zapisywanego czaru. Bohater co godzinę musi wykonywać test Siły Woli – ewentualnie modyfikując go wydaniem punktów magii. Jeżeli wszystkie testy były udane, czar został właściwie zanotowany na pergaminie, a magik wydaje 10 punktów magii plus ilość punktów, potrzebną do normalnego rzućcia zaklęcia. Tak więc zapisanie *Ognistej kuli* kosztuje 11 punktów magii. Jeżeli którykolwiek z testów nie udał się – czar nie został zapisany we właściwy sposób. Punkty magii są traczone, a wszystkie składniki zostają zniszczone (dotyczy to także czarów poprzednio zapisanych na tym pergaminie) i bohater musi zaczynać pracę od nowa.

•PANCERZE•

Magiczne pancerze są bardzo rzadkie i wyjątkowo cenne. Magiczne zbroje i tarcze dodają dodatkowe punkty pancerza (patrz **Walka**) – w zależności od mocy zaklęcia jest to odpowiednio +1, +2 lub +3. Zbroje z mithrilu nie są magiczne same w sobie, ale ten cudowny srebrny metal jest tak wytrzymały, że nie można go obrabiać inaczej, jak za pomocą magii. Jest on również bardzo lekki, a zbroja wykonana z niego waży tylko 20% wagi normalnej zbroi (tzn. 20% punktów obciążenia – patrz **Poradnik konsumenta**). Zbroja mithrilowa dodaje 1 dodatkowy punkt pancerza.



Za pomocą poniższej tabeli możesz losowo określić znaleziony pancerz magiczny:

Rzut K100	Pancerz
01-10	Czepiec
11-20	Helm
21-30	Bluza kolcza
31-40	Bluza kolcza z rękawami
41-50	Kaftan kolczy
51-60	Kaftan kolczy z rękawami
61-70	Nogawice kolcze/nagolennice
71-80	Naramienniki/Rękawy kolcze
81-90	Napiersnik
91-100	Tarcza

Poniższe zestawienie określa rodzaj pancerza:

Rzut K100	Rodzaj pancerza
01-25	Mithrilowy; +1; 20% obciążenia
26-85	+1
86-95	+2
96-98	+3
99-100	Na pancerzu wyryte są K3 runy (patrz Runy)

•PIERŚCIENIE•

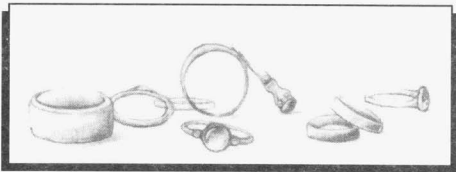
Istnieje wiele rodzajów pierścieni magicznych. Poniżej podano tylko kilka przykładów:

Pierścień-amulet: Pierścień działa w identyczny sposób, jak któryś z opisanych wcześniej amuletów – patrz **Amulety** powyżej.

Pierścień czaru: Ten rodzaj pierścienia zawiera w sobie jeden czar, który może zostać użyty nawet przez bohatera nie będącego magikiem – w dowolnej chwili i bez wydawania punktów magii. Większość pierścieni czaru jest aktywowana za pomocą jakiegoś słowa kluczowego, które musi zostać odkryte zanim pierścienia będzie można użyć. By określić czar, który jest zawarty w pierścieniu, odnieś się do punktu **Czary zawarte w magicznych przedmiotach**. Pierścienie czaru mają zazwyczaj 6 punktów magii plus K6 punktów za poziom czaru, który zawierają. Na przykład: pierścień zawierający czar drugiego poziomu będzie miał 6+2K6 punktów magii. Kiedy skończą się punkty magii zawarte w pierścieniu, nie może on już dłużej rzucać czaru.

Pierścień ochrony: Ten pierścień zabezpiecza osobę, która go nosi przeciw jednemu, konkretnemu potworowi lub rodzajowi ataku. Pierścienie, które chronią przed potworami mają następujące działanie: osoba, która nosi pierścień, odnosi połowę zwykłych obrażeń, zadawanych przez potwora danego gatunku, otrzymuje również modyfikator +10% do wszystkich testów przeciw czarom i zdolnościom specjalnym tego potwora. Znane są pierścienie, chroniące przed ożywieniami, demonami, Chaosem, goblinoidami, firimami i istotami eterycznymi, lecz mogą istnieć oczywiście inne.

Pierścienie, które chronią przed jakąś określoną formą ataku mają następujące działanie: osoba, która nosi pierścień otrzymuje połowę zwykłych obrażeń, zadawanych przez tę formę ataku, otrzymuje również modyfikator +10% do wszystkich odpowiednich testów. Istnieją też pierścienie chroniące przed pociskami, ogniem, mieczami, czarami i bronią magiczną.



Pierścień odparcia: Ten pierścień daje osobie, która go nosi całkowitą odporność na działanie *jednego* czaru. Nie tylko ten czar nie będzie na nią działał, lecz również, jeśli jest on magikiem, sama nie będzie go mogła rzucać, mając założony pierścień. Czar może być wybrany przez MG lub określony losowo za pomocą tabeli, znajdujących się w punkcie **Czary zawarte w magicznych przedmiotach**.

Pierścień energii: Pierścień działa w identyczny sposób, co *Klejnot energii* (patrz **Klejnoty Mocy**).

Pierścień wielu czarów: Działa dokładnie w ten sam sposób, jak *Pierścień czaru*, tylko zawiera 1+K3 zaklęcia.

Pierścień wielu odparc: Ten pierścień działa w identyczny sposób, jak *Pierścień odparcia*, lecz chroni osobę, która go nosi przed 1+K3 zaklęciami.



Za pomocą poniższej tabeli można określać pierścienie losowo:

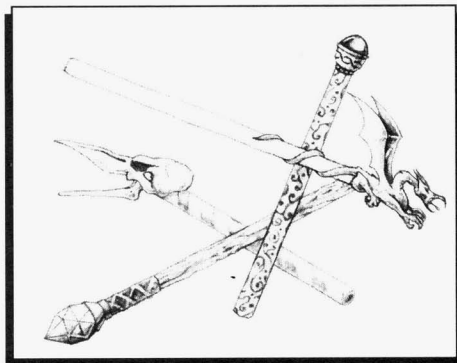
Rzut K100	Rodzaj pierścienia
01-15	Pierścień-amulet
16-30	Pierścień czaru
31-45	Pierścień ochrony przed potworem
46-60	Pierścień ochrony przed formą ataku
61-75	Pierścień odparcia
76-90	Pierścień energii
91-95	Pierścień wielu czarów
96-00	Pierścień wielu odparc

•RÓŻDZKI•

Istnieje kilka rodzajów różdżek magicznych:

Różdżka z onyksu: Ta różdżka przechowuje punkty magii w identyczny sposób, jak *Klejnót energii* (patrz wyżej).

Różdżka z gagatu: Magicy mogą korzystać z tej różdżki podczas rzucania zaklęcia. Jeśli wykonają udany test Siły Woli, koszt czaru jest redukowany o K4 punkty magii. Czasem może to oznaczać, że bohater w ogóle nie musi wydawać żadnych punktów magii.



Różdżka z jadcitu: Magicy mogą korzystać z tej różdżki podczas rzucania zaklęcia. Jeśli wykonają udany test Siły Woli, zasięg zaklęcia jest zwiększany o 2K6 metrów. Różdżka ta nie działa na czary, których zasięg w opisie podany jest jako "dotyk" lub "tylko osoba rzucająca czar".

Różdżki mogą być określone losowo za pomocą poniższego zestawienia:

Rzut K100	Rodzaj różdżki
1-4	Różdżka Onyksu
5-7	Różdżka Gagatu
8-10	Różdżka Jadeitu

•BRONŃ•

Magiczne bronie mogą stanowić dowolny rodzaj broni za wyjątkiem materiałów wybuchowych, broni podpalającej i palnej. Miecze, maczugi, cepy, lance, włócznie i łuki są najczęściej zaklinanymi rodzajami oręża. Nieco dalej zostały omówione dwa rodzaje magicznych strzał – *Strzala mocy* i *Strzala celnego lotu*.

Poszczególne typy magicznej broni działają w różny sposób, ale wszystkie posiadają kilka wspólnych właściwości:

1. Wszystkie magiczne bronie emitują magiczną aurę, którą może rozpoznać każda istota posiadająca umiejętność *uzykrywania magii*.

2. Magiczne bronie mogą zranić istoty, które **Bestiariusz** określa jako odporne na działanie zwykłych broni.
3. Magiczne bronie mają zdolność rozproszenia czarów *Aury* dowolnego poziomu w chwili zetknięcia.
4. Gdy magiczna broń zadaje nietypowe lub dodatkowe obrażenia, nie traktuje się ich jako ataku magicznego i ofiara nie może wykonać testu *magii*, by je odeprzeć.

Korzystanie z magicznych broni: Osoby, które znajdują magiczną broń *nie mogą* tak po prostu podnieść jej i już z niej korzystać. Taka broń ma swą własną wolę i nie od razu zaakceptuje nowego właściciela. Chcąc zawiązać bronią, bohater musi wykonać test Siły Woli. Jeśli test się nie powiedzie, broń nie będzie skłonna do współpracy i bohater nie będzie mógł jej używać. Bohaterowie, którzy uparcie będą próbować korzystać z takiej broni odkryją, że używa ona swoich zdolności by przeszkodzić, a nie pomóc.

Właściwości specjalne: Oprócz cech charakterystycznych dla wszystkich magicznych broni, każdy oręż może mieć jedną lub kilka *specjalnych właściwości*. Najlepiej, jeśli broń, posiadająca specjalne właściwości zostanie określona przez Mistrza Gry, który weźmie pod uwagę jej historię, tło kampanii i okoliczności, w których ma zostać znaleziona. Można jednak oczywiście skorzystać z poniższych tabeli w celu losowego jej zdefiniowania.

Pierwszy krok, to określenie czy broń posiada specjalne właściwości i ewentualnie ile ich jest:

Rzut K100	Ilość właściwości
01-20	0
21-70	1
71-90	2
91-95	3
96-99	4
00	5

Następnie należy rzucić K100 dla każdej z tych właściwości. Jeśli któraś z nich pojawi się więcej niż raz, jej moc może się kumulować (np. podwójna Siła) lub też MG może zignorować drugi wynik i rzucić ponownie. Modyfikatory cech, uzyskane dzięki magicznym broniom mogą spowodować, że przekroczą one normalne maksima.

Rzut

K100 Właściwości

- 01-25 **Dodatkowe obrażenia** – Broń zadaje więcej obrażeń niż normalnie. Rzuć kostką i porównaj wynik z poniższą tabelą:

Rzut K100 Obrażenia

01-50	+1
51-75	+2
76-90	+3
91-95	+4
96-98	podwojenie normalnych obrażeń
99-00	podwojenie normalnych obrażeń, +4 punkty

- 26-40 **Zwiększenie cechy** – Broń zwiększa jedną z cech jej użytkownika. Bohater musi trzymać broń w ręku, by jego cecha uległa zwiększeniu. Rzuć kostką i porównaj wynik z poniższą tabelą:

Rzut K100 Zwiększona cecha

01-09	Walka Wręcz +10%
10-18	Siła +1
19-27	Wytrzymałość +1
28-36	Inicjatywa +10%
37-45	Ataki +1
46-54	Cechy Przywódce +10%
55-63	Inteligencja +10%
64-72	Opanowanie +10%
73-81	Siła Woli +10%
82-84	Walka Wręcz K3x+10%
85-86	Siła +K3



- 87-88 Wytrzymałość +K3
89-90 Inicjatywa K3x+10%
91-92 Ataki +K3
93-94 Cechy Przywódce K3x+10%
95-96 Inteligencja K3x+10%
97-98 Opanowanie K3x+10%
99-00 Siła Woli K3x+10%
- 41-50 **Wysszanie cechy** – Za każdym razem, gdy broń zrani przeciwnika, wysysa 10 punktów jednej z jego cech. Te punkty zwiększają odpowiednią cechę osoby, która używa broni, lecz tylko przez następną rundę. Rzuć kostką i porównaj wynik z poniższą tabelą:
- Rzut K100 Zassana cecha**
- | | |
|-------|----------------------|
| 01-15 | Walka Wręcz -10% |
| 16-30 | Siła -1 |
| 31-45 | Wytrzymałość -1 |
| 46-56 | Inicjatywa -10% |
| 57-67 | Cechy Przywódce -10% |
| 68-78 | Inteligencja -10% |
| 79-89 | Opanowanie -10% |
| 90-00 | Siła Woli -10% |
- 51-60 **Zgubna broń** – Ta broń zadaje podwójne obrażenia wszystkim przeciwnikom konkretnego typu. Rzuć kostką i porównaj wynik z poniższą tabelą:
- Rzut K100 Rasa**
- | | |
|-------|---|
| 01-05 | Gobliny i snotlingi |
| 06-10 | Hobgobliny |
| 11-20 | Orki i półorki |
| 21-25 | Wszystkie goblinoidy |
| 26-27 | Żywiolaki |
| 28-30 | Demony |
| 31-35 | Ożywiec i istoty eteryczne |
| 36-45 | Istoty Chaosu (także Wojownicy Chaosu) |
| 46-50 | Smoki i jabbersmoki |
| 51-55 | Krasnoludy, gnomy i halflingi |
| 56-60 | Elfy |
| 61-65 | Fimiry |
| 66-70 | Potworne zwierzęta (mantikora, gryfon itp.) |
| 71-75 | Skaweny |
| 76-80 | Reptylliony i troglodyci |
| 81-85 | Giganci |
| 86-90 | Ogry i trolle |
| 91-95 | Zwierzołaki |
| 96-00 | Wampiry |
- 61 **Atak płomieni** – Broń bucha płomieniami na rozkaz osoby, która nią włada, zadając standardowe obrażenia od ognia (patrz rozdział **Mistrz Gry – Ogień**), poza, oczywiście, normalnymi obrażeniami.
- 62 **Atak trucizny** – Broń zadaje zatrute rany. Każda istota, która zostanie takim orężem zraniona, musi wykonać udany test trucizny, gdyż w przeciwnym wypadku natychmiast umiera.
- 63 **Atak degeneracji** – Każda zraniona tą bronią istota musi wykonać test Wytrzymałości albo zacznie gnić i rozpadać się. Na początku każdej tury należy wykonać rzut K6 – za każdym razem, gdy na kostce wypadnie 6, ofiara traci punkt Żywołności. Degenerację może zatrzymać *Elixir uzdrawiania* lub czar *Leczenie ciężkich ran*, a punkty Żywołności utracone przez degenerację mogą zostać odzyskane wyłącznie dzięki magii lub pomocy medycznej.
- 64 **Atak mrozu** – Broń tryska zimnym, lodowatym ogniem zadając dodatkowe K3 obrażenia przy każdym skutecznym trafieniu, chyba, że uderzona istota jest odporna na zimno. By uniknąć tych obrażeń, ofiara może wykonać test Wytrzymałości.
- 65 **Atak przenikający** – Broń zdaje się migotać – pojawiać się i zanikać. Podczas walki *przenika* ona przez pancerz i tarczę przeciwnika, negując ochronę, którą one zapewniają.
- Obliczając zadane obrażenia nie bierze się pod uwagę pancerza i tarczy.
- 66 **Uśpienie** – Trafiona tą bronią istota musi wykonać udany test *magii* lub *zapada w sen* na K6 tur, jakby znalazła się pod działaniem analogicznego czaru prostej magii.
- 67 **Lot** – Osoba władająca tą bronią może latać jak *pikujący* (zob. **Poruszanie się – Istoty latające**) przez 10+K10 tur dziennie. Aby uaktywnić tę właściwość, należy unieść broń w górę, a podczas lotu nie można nią walczyć.
- 68 **Oddychanie pod wodą** – Osoba, władająca tą bronią może swobodnie oddychać bez powietrza i nie dusić się podczas pobytu pod wodą lub w próżni.
- 69 **Zmieszanie** – Ta broń, trzymana w rękę, automatycznie sprawia, iż wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 6 metrów za wyjątkiem osoby, którą ją dzierży, stają się *podatne na głupotę* (patrz **Standardowe testy – Głupota**). Wszystkie istoty, znajdujące się na tym obszarze muszą natychmiast wykonać test głupoty.
- 70-71 **Strach** – Bohater, trzymający tę broń w rękę wywołuje *strach* u swoich przeciwników, chyba, że wykonają oni udane testy *strachu*.
- 72-73 **Niestabilność** – Gdy ta broń skutecznie trafi przeciwnika, który jest *podatny na niestabilność* (np. demona, ożywiec lub żywiolaka), przeciwnik musi natychmiast wykonać odpowiedni test, by sprawdzić, czy staje się *niestabilny* (patrz **Bestiariusz – Niestabilność**). Test taki musi być wykonywany przy każdym skutecznym trafieniu, niezależnie od tego, czy zostały zadane jakiegokolwiek obrażenia.
- 74-75 **Ochrona** – Ta broń porusza się samodzielnie i paruje każdy atak skierowany przeciwko jej właścicielowi. Rzuć kostką i porównaj wynik z poniższą tabelą:
- Rzut K100 Działanie**
- | | |
|-------|---|
| 01-75 | +1 punkt pancerza na wszystkich częściach ciała |
| 76-90 | +2 punkty pancerza na wszystkich częściach ciała |
| 91-95 | +3 punkty pancerza na wszystkich częściach ciała |
| 96-98 | 1 atak na rundę jest parowane automatycznie, bez utraty własnych Ataków |
| 99-00 | 2 ataki na rundę są parowane automatycznie, bez utraty własnych Ataków |
- 76 **Odporność na ogień** – Postać, dzierżąca tę broń w rękę nie otrzymuje żadnych ran od ognia, ani związanych z nim zaklęć (takich jak na przykład *Ognista kula*).
- 77 **Ożywienie** – Broń posiada swą własną cząstkę życia. Może poruszać się w powietrzu i walczyć, atakując dowolną istotę, wskazaną przez jej właściciela, która znajduje się w zasięgu wzroku. Gdy przeciwnik zostanie zabity, broń zawsze nieuchronie w powietrzu, czekając, aż jej właściciel ją przywoła lub rozkaże jej zaatakować kogoś innego. Właściciel ca samodzielnie lub może na następującą charakterystykę:
- | Sz | WW | US | S | Wt | Żyw | I | A |
|----|----|----|---|----|-----|----|---|
| 6 | 57 | 0 | 4 | * | * | 60 | 2 |
- Broń nie może zostać "zraniona", a przestanie działać dopiero po śmierci właściciela lub utracie przez niego przytomności.
- 78 **Niewidzialność** – Właściciel tej broni może stawiać się *niewidzialny* na życzenie. Nie można go wykryć wtedy normalnymi sposobami. Jeżeli pozostaje w ciszy i bezruchu, przeciwnicy otrzymują modyfikator -40% do wszystkich rzutów ataku. Jeżeli niewidzialny porusza się albo atakuje, modyfikator ten wynosi -20%.
- 79 **Situmienie magii** – Broń całkowicie zdominuje inne źródła magii – jej właściciel nie może rzucić żadnych czarów, ani korzystać z magii za wyjątkiem magicznych właściwości tej broni. Może on jednak być atakowany przez czary i magiczne właściwości.



- 80-81 *Szał biteuny* – Osoba, która włada tą bronią staje się *skłonna do furii* (patrz **Standardowe testy – Furia**), gdy tylko użyje jej w walce.
- 82-83 *Odegnanie ożywieńców* – Sama obecność tej broni odgania wszystkie ożywieńce, włącznie z istotami eterycznymi. Jeśli ożywieńce nie wykonują udanego testu magii, nie będą się mogły zbliżyć do broni na odległość mniejszą niż 6 metrów.
- 84-85 *Odegnanie demonów* – Sama obecność tej broni odgania wszystkie demony. Jeśli demony nie wykonają udanych testów *magii*, nie będą się mogły zbliżyć do broni na odległość mniejszą niż 6 metrów.
- 86 *Zniszczenie magicznej broni* – Ta broń może zniszczyć każdy inny magiczny oręż. Jeśli osoba, która nią włada spotka przeciwnika, walczącego jakąś inną magiczną bronią, Mistrz Gry powinien co rundę wykonywać rzut K6. Jeśli wyrzucone zostanie 6, broń przeciwnika zostanie całkowicie zniszczona. Jeśli w walce spotkają się dwie bronie z tą mocą, obie zostaną zniszczone przy wyrzuceniu pierwszej szóstkii. Towarzyszącemu temu wybuch zadaje obu walczącym K6 obrażeń z Siłą 6.
- 87-88 *Pochłanianie czarów* – Jeśli na osobę władającą tą bronią zostanie rzucony czar, broń automatycznie pochłania jego moc, dzięki czemu właściciel nie odczuwa żadnych skutków zaklęcia. Moc pochłoniętego czaru daje broni modyfikator obrażeń równy poziomowi tego czaru, *lecz tylko w najbliższym ataku*. Broń może wchłonąć tylko jeden czar na rundę i zawsze wchłonie czar najwyższego poziomu, jeśli na jej właściciela zostanie rzuconych kilka. Należy zauważyć, że tak długo, jak bohater dzierży broń w dłoni, wchłania ona wszystkie czary – zarówno *Ogniste kule*, jak i czary *Leżenia*.
- 89-90 *Potężne uderzenie* – Ta broń może raz dziennie uderzyć z Siłą 10. Gracz może zadeklarować użycie *potężnego uderzenia* dopiero po zadaniu ciosu i skutecznym trafieniu.
- 91-00 *Runiczna broń* – Na orężu wygrawerowano K6 runów (zob. **Runy**). Mogą one być wybrane przez MG lub określone losowo. Efekty działania zależą od liczby i rodzaju konkretnych runów.

•STRZAŁY•

Strzały mocy: Przy trafieniu zadają jeden dodatkowy punkt obrażeń.

Strzały celnego lotu: Zawsze trafiają w cel, nie trzeba więc wykonywać rzutu trafienia (choć należy sprawdzić, w którą część ciała trafiły). Zadają normalne obrażenia.



Zarówno *Strzały mocy*, jak i *Strzały celnego lotu* są *magicznymi broniąmi*, wobec czego mogą zadawać obrażenia istotom odpornym na działanie broni niemagicznych. Po trafieniu nie rozpraszają jednak czarów *Aurę*; ich magia nie jest wystarczająco silna.

Jeśli uda się znaleźć strzałę po jej wystrzeleniu, jest 50% szans na to, że nie złała się i można jej użyć ponownie.

•ZAKŁĘTE BUTY•

Efekty działania magicznego obuwia bywają ciekawe i zabawne, a czasami nawet pożyteczne. Większość magicznych butów może zmieniać swój rozmiar, by dopasować się do nogi dowolnego

humanoida, choć Mistrz Gry może zdecydować, że niektórzy z nich pasują tylko do nog jednej, szczególnej rasy. Względnie, dowolna para magicznych butów znalezionych podczas przygody może pasować na nogi dowolnego bohatera z prawdopodobieństwem 10%.

Buty szybkości: Umożliwiają poruszanie się z dwukrotną Szybkością.

Buty skoku: Umożliwiają skakanie o K6 metrów dalej, niż normalnie (patrz rozdział **Mistrz Gry – Skok, Upadek, Wspinaczka, Zeskok**)

Buty Bovvy: Bovva był uczniem Rathnuga, najlepszego szewca wszechczasów. Wynałaził on te mocne, żołnierskie buty, które pozwalały swemu właścicielowi wykonać jedno kopnięcie z Siłą 6 zamiast jakiegokolwiek innego ataku.

Buty ukrycia: Posiadają sekretne kieszenie, które może otworzyć tylko ten, kto je nosi. Kieszenie są magiczne, mogą pomieścić przedmioty mające razem objętość do 1/2 metra sześciennego lub pojedynczy przedmiot o długości do 180 cm – jak na przykład miecz dwuręczny. Kieszenie mogą zmieścić do 250 punktów obciążenia (patrz **Poradnik konsumenta**) w każdym bucie, a przedmioty znajdujące się w kieszeniach nie obciążają osoby noszącej buty.



Buty władzy: Nie działają na właściciela. Jednak dowolna inna istota, która je założy znajdzie się w niebezpiecznej sytuacji. Buty staną się żywe, posiadając swą własną wolę i poruszając się według własnej woli. Prawdziwy właściciel butów może im wydawać słowne rozkazy i nie można ich zdjąć bez jego zgody. Jeśli te buty zostaną znalezione w trakcie przygody, istnieje 50% szansa, że stanowią własność jakiejś znajdujących się w pobliżu istoty.

Poniższa tabela pozwala w losowy sposób określić rodzaj znalezionych butów magicznych:

Rzut K100	Buty
01-30	Szybkości
31-50	Skoku
51-70	Bovvy
71-90	Ukrycia
91-00	Władzy

•ZAKŁĘTY SZNUR•

Zakłęte liny wytwarzane są wyłącznie w Arabii. Liny długości 60+30xK6 cm można czasem znaleźć w Starym Świecie, lecz dłuższe liny są rzadkie. Zakłęta lina jest ruchoma i może walnąć tak, jak bohater, owijając się wokół miecza czy włóczni, by ją wyrwać. Ma ona następującą charakterystykę:

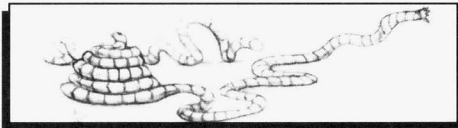
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	41	0	3	3	*	100	1	66	10	10	43	43	-

* Lina ma 3 punkty Żywotności za każde 30 cm długości. Zwykła broń może zadawać jej obrażenia; ma 3 punkty pancerza. Liny są *latwopalne*, łatwo je uszkodzić ogniem lub magią, opierającą się na ogniu. Nie mogą ich uszkodzić zwykłe bronie strzeleckie, są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne i nie da się ich zmusić do zaprzestania walki. Nie mogą one odzyskiwać Żywotności, nawet za pomocą środków magicznych.

Lina, na rozkaz właściciela, może się wiązać w węzły. Rozróżnia elementy otoczenia i potrafi kierować w stronę określonych przedmiotów czy istot i chwycić je.

Istnieje 50% szans na to, że znaleziona podczas przygody magiczna





lina nie ma żyjącego właściciela. Aby zostać nowym jej właścicielem, bohater musi wykonać udany test Siły Woli. Jeśli właściciel żyje, liną w żaden sposób nie można zawładnąć, chociaż będzie ona wykonywać polecenia drugiej osoby, jeśli tak jej rozkaże właściciel.

•WSZYSTKOWIDZĄCE LUSTRO•

Czarodziejskie lustra tego typu wytwarza się parami w ten sposób, że każde z nich pokazuje odbicie tego, co normalnie odbijałoby się w drugim. Na ładzie lustra mogą znajdować się w dowolnej odległości, ale kontakt pomiędzy nimi zostaje zerwany, jeśli rozdziela je więcej niż 700 km wody.

•KAMIEŃ ŚWITU•

Kamień świtu nie znalazły się na liście magicznych przedmiotów ani specjalnych broni, gdyż są one wyjątkowo rzadko spotykane, nawet jak na magiczne przedmioty. Nigdy nie powinny być określone losowo i zawsze powinno się je znajdować w odpowiednim otoczeniu. *Kamień świtu* to nazwa, jaką się nadaje sztyletom lub toporom z obsydianu bądź krzemienia, które się czasami znajduje w grobowych kurhanach. Zwykle są stosunkowo pospolite, lecz tych magicznych jest naprawdę bardzo mało.

Zaklęty *Kamień świtu* ma wszystkie standardowe właściwości magicznej broni (zob. wcześniej). Dodatkowo rzuca trwały czar *Strefa sanktuarium* (patrz *Magia wojenna*) wokół noszącej go osoby, przesuwający się wraz z nią. Jakakolwiek inna *strefa*, która zetknie się lub pokryje ze *Strefą sanktuarium* zostanie rozproszona, a *strefa* roztaczana przez *Kamień* zaniknie na 1 turę. *Kamień świtu* zwiększa Siłę Woli magika, do którego należy o 10% pod warunkiem, że trzyma on ten artefakt w ręku. Jeśli jego właścicielem będzie kapłan druidzki, jego Siła Woli w chwili trzymania *Kamienia* w rękę zostanie zwiększona o 20%. Należy zauważyć, że zwiększenie Siły Woli następuje tylko wtedy, gdy bohater trzyma kamień w ręku i nie podejmuje w tym czasie innych działań. *Kamień świtu* może zwiększyć Siłę Woli powyżej jej normalnego maksimum 100%.

•RUNY•

Runy są symbolami magicznymi, wygrawerowanymi na broni i zbroi, nadającymi im magiczną moc. Osoby, które posiadają umiejętność *rozpoznawania runów* potrafią je identyfikować – MG powinien wykonać test w tajemnicy i, w zależności od jego wyniku, poinformować gracza o prawdziwym znaczeniu runu, podać mu fałszywą informację lub też nie mówić.

Runy są skuteczne tylko wtedy, gdy są **aktywne** – aktywny run łączy przyćmionym, złotym światłem. Nieaktywne runy przysgajają, lecz są wciąż widoczne. Runy, które czasem stają się nieaktywne podano niżej. Jeśli w opisie nie jest powiedziane inaczej, efekty działania dwóch lub trzech runów nie kumulują się – tylko jeden run może działać jednocześnie.

Dokładniejsze informacje o runach i czarodziejach, którzy je tworzą można znaleźć w planowanym dodatku **Królestwa magii**.

W Starym Świecie można natknąć się na następujące rodzaje runów:

Run czaru: Ten run umożliwia rzucenie konkretnego czaru osobom, które normalnie tego czaru nie znają. Czar nie pochłania żadnych punktów magii i zawsze się udaje. Po użyciu run wygasza się na pozostałą część dnia.

Run ochrony: Bohater, noszący ten run otrzymuje modyfikator +10% do wszystkich testów magii. Działanie dwóch lub więcej takich runów nie jest kumulowane.

Run pancerza: Wryty na jakiejś części zbroi wzmacnia ją o +1 punkt.

Run cięcia i uderzenia: Może być wygrawerowany tylko na broni. Dodaje 1 punkt do Siły każdego uderzenia zadanego tą bronią. Jeśli zada obrażenia, które bez niego nie zostałyby zadane, wygasza się na pozostałą część dnia.

Run szybkości: Ten run dodaje +10% do Inicjatywy osoby, która go nosi.

Run odnowienia: Ten run zawiera w sobie energię, potrzebną do odnowienia dowolnego innego nieaktywnego runu, wrytego na tym samym przedmiocie. Przekazanie energii powoduje, że *Run odnowienia* wygasza się na pozostałą część dnia.

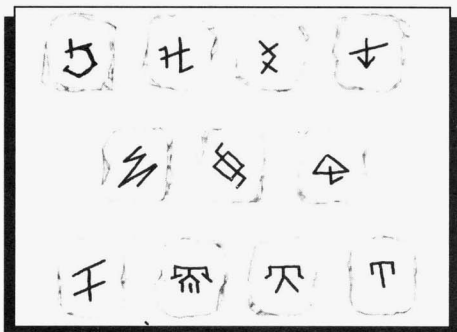
Run lotu: Może zostać wygrawerowany na toporze, młocie lub innej broni miotanej, co gwarantuje nieomyślne trafienie w cel (mniejsze trafienia określa się losowo). Po jednokrotnym użyciu run wygasza się na cały dzień.

Run powrotu: Może zostać wygrawerowany na toporze, młocie lub innej broni miotanej. Powoduje, iż broń zawsze powraca do swojego właściciela. Po jednokrotnym użyciu run wygasza się na cały dzień.

Wielki run śmierci: Ten run może zostać wryty na broni wyłącznej przez boga. Taka broń zabija każdą istotę, którą trafi. Ten run nie wygasza się mimo używania.

Mały run śmierci: Ten run nie jest tak rzadki, jak *Wielki run śmierci*, choć jego działanie jest podobne. *Małe runy śmierci* mogą być grawerowane tylko na broni. Taka broń po trafieniu zabija dowolną istotę określonego rodzaju. Każdy run działa tylko na jedną grupę istot (goblinoidy, istoty Chaosu itd.). Run nie wygasza się mimo używania.

Pomniejszy run śmierci: Ten run jest stosunkowo pospolity. Zabija on dowolne istoty określonego gatunku (jak gobliny, orki, zwierzęczki itd.). Poza tym jego działanie jest identyczne, jak *Małego runu śmierci*.

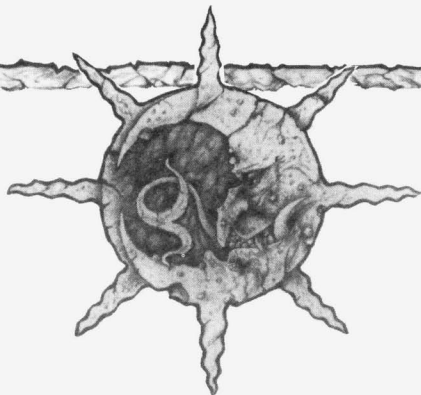




RELIGIE I WIERZENIA

ROZDZIAŁ

·5·



Nastawienie ludności
Bohaterowie i bogowie

Pomniejszych bóstwa

Świątynie

Kapliczki
Modlitwa
i błogodziejstwa
Wyrocznie i inne cuda

Gniew boży

Holdowanie bogom Chaosu

Wyznawanie innych

zakazanych bogów

Bogowie Starego Świata

Manann
Morr
Myrmidia
Ranald
Shallya
Taal
Ulryk
Verena

Pomniejszych bóstwa

Khaine
Rhya
Sigmar

Dawna Wiara

Bogowie innych ras

Gringni
Ladriel
Esmeralda

Bogowie Chaosu

Khorne
Nurgle

Malal

Bogowie Prawości

Alluminas
Solkan
Arianka

♦ RELIGIE I WIERZENIA ♦



Wierzący Starego Świata uznają istnienie wielu bogów. Ich religia jest panteistyczna, podobnie jak to miało miejsce u starożytnych Greków w naszym świecie. Ten rozdział nie zawiera szczegółowych informacji na temat wszystkich bogów Starego Świata, ponieważ jest ich po prostu zbyt wielu. Opisuje tylko kilku najpopularniejszych, by bohaterowie mogli świadomie wybrać swojego patrona. Więcej dokładne i obszernie informacje na temat pozostałych bóstw będą zawarte w przyszłych publikacjach naszego wydawnictwa.

•NASTAWIENIE LUDNOŚCI•

Większość mieszkańców Starego Świata postrzega wszelkie wydarzenia i w ogóle wszystko, co istnieje, jako efekt działania i częstych interwencji bogów. Wierzą, że nic nie dzieje się przypadkowo, a więc także sukces w życiu jest uzależniony od okazywania bogom należytego szacunku. Dotyczy to wszystkich bogów, także patronów innych miast, innych kultur, a nawet bogów Chaosu. Wszyscy bogowie – nawet ci najbardziej odpychający i naiwni – władają potężnymi mocami i lekceważenie ich jest prostą drogą do ściągnięcia nieszczęścia – nie tylko na siebie, ale także na wszystkich wokół. Ludzie, którzy otwarcie lekceważą bogów są potępiani, a nawet traktowani nieco ostrzej, np. lincowani.

•BOHATEROWIE I BOGOWIE•

Jak wyjaśniono powyżej, od bohaterów oczekuje się, że będą okazywać szacunek wszystkim bogom Starego Świata, modląc się i składając ofiary, gdy potrzebują szczególnych łask.

Kapłani i niektóre ze szczególnie pobożnych osób mogą zostać wyznawcami jednego, określonego boga. Bohaterowie, którzy będą chcieli należeć do którejś z tych kategorii, muszą mieć taki sam charakter, co wybrane bóstwo. Jednak nawet oni nie mogą zaniedbywać innych bogów. Na przykład kapłan Taala musi nadal szanować Verene i jej świątynie. Oczywiście od wyznawców jakiegos bóstwa nie oczekuje się, że będą oddawać cześć bogom, którzy są wroddi ich patronowi.

•POMNIEJSZE BÓSTWA•

Do panteonu Starego Świata, oprócz głównych bogów, należy wielu bogów pomniejszych. Są to przeważnie bóstwa opiekuńcze miast, wiosek, gildii itp.; niektóre z nich są faktycznie odległymi bóstwami, inne stanowią lokalne, szczególne wcielenia szerzej znanych bogów, noszące tylko inne imiona i tytuły.

Większość dużych miast i miasteczek ma swojego własnego bogapatrona. Również niektóre z pomniejszych bóstw, mniej lub bardziej uniwersalne, mogą posiadać poświęcone sobie świątynie. Stąd większość miast posiada wiele świątyń, w których czci się różnych bogów, zarówno obcych, jak i miejscowych. Wciąż buduje się nowe „domy boże”, a nowe, nieznanne dotąd kultury wciąż napływają z bardziej odległych części Starego Świata, czasem nawet z krain, leżących gdzieś, poza horyzontem. Niektóre nowe kultury stają się modne tylko na pewien czas, potem są wypierane przez nowe bóstwa, natomiast inne zakorzeniają się, stając się częścią religijnego życia danego obszaru.

•ŚWIĄTYNIE•

Świątynia jest centrum kultu każdego boga. Odbywają się w niej magiczne ceremonie, inwokacje, składa się tam ofiary zgodnie z rytuałami poświęconymi temu bóstwu.

Nie istnieje coś takiego jak typowa świątynia. Style zmieniają się bardzo często, a część świątyń pochodzi z lat bardzo odległych. Czasami zasady religii, czy też obowiązujące ceremonie wymuszają kształt budynku. Jednak zawsze świątynie są dużymi gmachami, zwykle z cegły lub kamienia, często posiadającymi różnego rodzaju wieże. Wzięte opisy świątyń i zasady ich organizacji podano w opisach odpowiednich bogów, w części **Świątynie**.

Główna, znajdująca się w dużym mieście świątynia ważnego boga jest zwykle ogromna, zamieszkała przez kapłanów o różnym stopniu praktyki, nowicjuszy, a także skrybów i inne osoby świeckie. Z drugiej strony, świątynia w zapadłej wiosce może być tylko nieco większą kapliczką z jednym kapłanem, który może zresztą być tylko nowicjuszem.

Świątynie i kapliczki gromadzą wartościowe przedmioty – podarunki od wiernych, ikony, relikwie itp. MG może sam zdecydować, co zostało znalezione w świątyni, uwzględniając jej wielkość i położenie, może też użyć **Tabeli skarbów** (rozdział **Mistrz Gry**), by to określić w sposób losowy.

Nie trzeba dodawać, że te przedmioty są własnością bogów, a osoby, które próbują je ukraść lub uszkodzić narażają się na gniew nie tylko kapłanów świątyni, ale także patronackich bóstw (patrz **Gniew boży** poniżej).

•KAPLICZKI•

Kapliczki są najbardziej pospolitymi miejscami kultu w Starym Świecie. Zwykle w świątyniach znajduje się także jedna lub kilka kapliczek, ale większość z nich to niezależne, wolno stojące budowle, wzniesione przez mieszkańców wioski czy dzielnicy miasta lub też członków jakiejś gildii czy innej organizacji społecznej. Najczęściej kapliczki są miniaturowymi świątyniami. Są to miejsca, w których składa się ofiary oraz modli o łaskę boga. Większość z nich to wyłącznie mały ołtarz z wyobrażeniem boga i odpowiednimi inskrypcjami. Te ołtarze zwykle umieszczane są w małych, drewnianych lub kamiennych budynkach.

Kapliczki związane są z najbliższymi świątyniami odpowiedniego boga i mogą być regularnie odwiedzane przez wiernych, którzy żyją zbyt daleko od samej świątyni. Za utrzymywanie kapliczek odpowiedzialni są ci, którzy z nich korzystają; przyjęło się, że po modlitwie w kapliczce wierni składają przeznaczone na jej utrzymanie ofiary pieniądze.

Wzdłuż dróg i w osadach można spotkać kapliczki poświęcone pomniejszym bóstwom, np. patronom poszczególnych rzemiosł czy też miejscowym duszkom pobliżskich strumieni, niezwykłych i dziwnych jaskiń, skrzyżowań czy mostów.

•MODLITWA I BŁOGOSŁAWIENSTWA•

Czasami osoba, modląc się w świątyni lub kapliczce może nie tylko zwrócić na siebie uwagę boga, ale uzyskać też jego cudowną interwencję.

Błogosławieństwa udzielane są niezwykle rzadko. Ich częstotliwość nie da się określić żadnymi ścisłymi zasadami, ale rozsądnie jest przyjąć podstawową szanę 1%. MG powinien przyczynić rozważać okoliczności i – jeżeli uzna to za stosowne – zastosować właściwe modyfikatory.

Błogosławieństwa są zazwyczaj zyslane na bohaterów, służących konkretnemu bogu, choć w wyjątkowych okolicznościach mogą zostać nimi obdarowane również osoby tego samego charakteru. Bohaterowie o innym charakterze, niż charakter boga nigdy nie uzyskują od niego błogosławieństwa.

Oczywiście kapłani, jakby z definicji pozostający z bóstwem w bliższym kontakcie niż inne osoby, mają większe szanse na uzyskanie błogosławieństwa. Sugerujemy, by bohaterowie, którzy zostali nowicjusami w służbie danego boga mieli podstawowe prawdopodobieństwo pobłogosławienia równe 2%, a kapłani wyższego stopnia zwiększali je o 1% za każdy osiągnięty poziom.

Należy także wziąć pod uwagę działania modlących się osób. Każde pełne cztery godziny, spędzone na modlitwie zwiększają szansę na otrzymanie błogosławieństwa o 1%, a złożone ofiary zwiększają ją jeszcze bardziej. MG powinien określić dokładny modyfikator, uwzględniając nie tylko wielkość ofiary, ale i wysiłek modlącego się, związany z jej zdobyciem – poświęcenie 10 złotych koron będzie znacząco znacznie więcej dla głodującego wieśniaka, niż dla bogatego kupca czy obwieszonego skarbami poszukiwacza przygód.

MG powinien wreszcie rozważyć naturę i zainteresowania boga oraz jego stosunek do tego, o co bohater się modli. I znowu MG musi zdecydować, jaki ma to wpływ na szansę uzyskania przez postać błogosławieństwa.

Błogosławieństwa mogą przybierać różne formy, a zadaniem MG jest wybór takiej, która jest najbardziej odpowiednia w danej sytuacji, uwzględniając przy tym okoliczności, naturę i zainteresowania boga oraz dotychczasowe życie bohatera. Bohater może zostać nagrodzony premią w którymś z testów, otrzymać jakąś umiejętność albo czar jednorazowego użytku. MG ma wolny wybór w określaniu nowych typów błogosławieństw, ale nie powinny one być potężniejsze od zamieszczonych tu przykładów.

Premia podczas testu nie powinna i nie może przekroczyć +10%. MG powinien wybrać test z listy podanej w opisie boga.

Otrzymanie nowej umiejętności nie wymaga chyba dodatkowych wyjaśnień. MG powinien ją wybrać z listy, podanej w opisie boga.

Czar, którym bohater może zostać nagrodzony jest przeważnie tylko jednorazowego użytku. Powinien on pochodzić z listy *Używanych czarów* w opisie odpowiedniego boga. Zwykle jest z najwyższego poziomu, jakiego błogosławiona postać może używać, a czasami nawet jeszcze wyższego. Ten czar jest rzucany bez wydawania punktów magii i na pewno będzie udany, nawet jeśli normalnie bohater nie potrafi rzucać czarów.

Błogosławieństwa, uzyskane dzięki modlitwie w kapliczkach i świątyniach nie trwają zwykle dłużej niż 24 godziny. Tym właśnie różnią się od błogosławieństw, uzyskanych przez rzut wg **Tabeli rozwoju kapłana** (patrz **Profesje kapłanów**), które zawsze są trwałe. Jedyny wyjątek dotyczy czarów – są zawsze jednorazowego użytku, jednak można je wykorzystać po wielu dniach, a nawet miesiącach od chwili otrzymania błogosławieństwa.

• WYROCZNIE I INNE CUDA •

Świątynie i kapliczki, oprócz tego, że są miejscem zdobywania błogosławieństw, mogą posiadać każdą moc, którą da im MG. Mogą odgrywać rzeczywiście ważną rolę w przygodach. Oto kilka pomysłów, ale zmyślny MG na pewno będzie miał ich znacznie więcej.

Wyprawa: Bohaterowi niespodziewanie objawia się bóg lub jego wysłannik, nakazując podjęcie niebezpiecznej misji na swoją rzecz. Bohater może otrzymać radę i pomoc (w formie błogosławieństwa albo pieniędzy czy jakiegoś magicznego przedmiotu ze świątyni). Nie ma przy tym wyboru – musi wyruszyć na wyprawę, gdyż odmowa lub niepowodzenie ściągnie na niego gniew boga.

Wyrocznia: Bohater może mieć widzenie, czy ujrzeć znak w odpowiedzi na jakieś pytanie. Ta wskazówka może być niejasna czy wieloznaczna, podobnie jak ma to miejsce w przypadku umiejętności *urożenie*, albo pośrednia – na przykład informować tylko, gdzie można zdobyć ostateczną odpowiedź na zadane pytanie.

Leczenie: Bohaterowie, przebywający w kapliczce lub świątyni mogą zostać cudownie uleczeni z niektórych obrażeń i chorób.

Ostrzeżenie: Modlący się w kapliczce albo w świątyni mogą zobaczyć zapowiedź pewnych wydarzeń i niebezpieczeństw, z którymi zetkną się w przyszłości, albo nieznanego im niebezpieczeństwa, które już im zagraża.



•GNIEW BOŻY•

Bogowie, którzy obdarowują błogosławieństwami za zasługi, mogą również wywierać zemstę na tych, którzy nie okazali im należytego szacunku albo usiłowali skrzywdzić ich wyznawców. Kapłan, nie przestrzegający przykazań boga albo w inny sposób hańbiący swoją wiarę, zostanie ukarany, podobnie jak ktoś, kto okrada świątynię lub krzywdzi kapłana.

Boskie kary są kulkostopniowe i zależą od wielkości przewinienia oraz pozycji karanej osoby.

Na początek, jeśli bohaterowie są kapłanami rozgniewanego boga, nagle przestają odzywać punkty magii albo tracą zdolność do używania określonych czarów. Jeśli takie osoby pomodlą się o wskazówkę, bóg może zesałać sen, w którym wyjaśni im ich błąd.

Następnie, bohaterowie mogą nagle odkryć, że mają większego pecha niż zwykle. Zazwyczaj jest to odwrócenie *błogosławieństwa* – bohaterowie otrzymują modyfikator -10% w jednym z testów, czy też codziennie, do czasu uzyskania boskiego przebaczenia, tracą jedną umiejętność. MG powinien określać konsekwencje boskiego gniewu w ten sam sposób, jak ma to miejsce w przypadku błogosławieństwa.

Jeżeli bohaterowie dalej obrażają boga, kary mogą wzrastać, a jeżeli i to nie poskutkuje (czyli zachowanie bohaterów wyraźnie wskazuje na to, że są gotowi przeciwstawić się bogu), bóg może zdecydować się na bardziej stanowcze środki. Ich wybór należy do MG – przykładem może być napiętownanie postaci jako wyrzutka (przez wywołanie odrażającej mutacji fizycznej, na widok której zwykli ludzie będą unikać bohatera, jakby miał wytatuowane na czole słowo „HERETYK”), oślepienie, spowodowanie szaleństwa itp. Sam bóg lub usługujący mu demon powinien objawiać się tylko jako ostateczne rozwiązanie, wyłącznie w wyjątkowych przypadkach.

Bogowie, urażeni przez tych, którzy nie są ich wyznawcami zwykle przekonują patrona obrazobórcy, by zadziwiał w ich imieniu. Na przykład, jeśli wyznawca Taala obrazi Verene, może ona poprosić Taala o zemstę. MG musi wówczas, przed przystąpieniem do działania, rozważyć rozmiary przestępstwa, charakter i postawę patronackiego boga oraz stosunki pomiędzy oboma bóstwami. Oczywiście, jeśli bogowie są wrogami, obrażająca postać będzie prawdopodobnie chroniona przed gniewem zlekceważonego boga. Właśnie dlatego, jeśli pewne kulty są zakazane na danym obszarze Starego Świata, a ich wyznawcy prześladowani, to panujący tam bogowie skutecznie zapobiegają wszelkim działaniom bóstw wygnanych.



•HOŁDOWANIE BOGOM CHAOSU•

Kult bogów Chaosu budzi grozę u większości uczciwych i cywilizowanych ludzi. Dlatego też ich świątynie nigdy nie są budowane otwarcie, są tajne, często też ceremonie ku czci tych bogów odbywają się w przypadkowych miejscach, jak leśne polany czy niny.

Władze, jeśli tylko leży to w ich mocy, tropią i niszczą tajne miejsca kultu i świątynie bogów Chaosu, zaś wyznawcy są prześladowani i skazywani na wygnanie. Wiele z nich znika w lasach, gdzie przylgają się do wciąż rosnącej liczby wędrownych czcicieli Chaosu.

•WYZNAWANIE INNYCH ZAKAZANYCH BOGÓW•

Bogowie Chaosu nie są jedynymi bogami, których kult jest zakazany przez prawo. W różnych częściach Starego Świata prześluduje się wiele innych kultów. Zwykle są po temu słuszne powody, jak aspołeczne praktyki wyznawców (np. składanie ofiar z ludzi, akty przemocy wobec niewiernych, przeciwstawianie się władzom itp.).

Niektóre kulty tępi się niemal wszędzie, podczas gdy inne są zakazane tylko w pewnych miejscach. Wszystkie szczegóły na ten temat podano, opisując poszczególnych bogów. Osoby, które w jawny sposób oddają cześć zakazanym bogom mogą spodziewać się prześladowań ze strony władz, aktów publicznej wrogości, a nawet linczów. W większości krain jednak, reakcje wobec nich nie są tak ostre, tak ekstremalne, jak wobec wyznawców bogów Chaosu.

•BOGOWIE STAREGO ŚWIATA•

Ten rozdział zawiera szczegółowe informacje na temat kilku ważniejszych bogów Starego Świata. Każde bóstwo opisano w następujący sposób:

Imię: Podano tu imię boga i sferę jego wpływu. Bóg może mieć więcej niż jedno imię i w różnych miejscach mogą być używane różne z nich – w takim przypadku podano najpopularniejsze, a pozostałe wymieniono w *Opisie*.

Opis: Zawiera podstawowe informacje o bóstwie i jego zainteresowaniach.

Charakter: Tu opisano charakter boga. Uwaga: nowicjusze i kapłani muszą mieć ten sam charakter, co bóg, któremu służą.

Symbol: Tu objaśniono wszystkie znaki lub symbole związane z danym kultem.

Zasięg kultu: Tu objaśniono, gdzie i przez kogo dany bóg jest czczony.

Świątynie: Zawiera opisy świątyń i kapliczek oraz szczegóły dotyczące struktury organizacyjnej wyznawców kultu.

Przyjaciele i wrogowie: Opisuje grupy społeczne, które są przyjaciółmi lub wrogami nastawionymi do wyznawców danego boga.

Dni świąt: Zawiera spis uroczystości i dni świątecznych oraz związane informacje o ich znaczeniu.

Wymagania kultu: Zawiera informacje o wymaganiach, które postać musi spełnić, aby zostać nowicjuszem lub kapłanem tego boga.

Przykazania: Jest to lista przykazań, których muszą przestrzegać nowicjusze i kapłani, wyznający danego boga. Osoba, która złamie te przykazania niemal na pewno obrazi boga i narazi się na jego gniew (patrz *Gniew boży*).

Używane czary: Lista czarów, dostępnych dla kapłana danego boga. Nie trzeba dodawać, że kapłan musi osiągnąć odpowiedni poziom, aby być zdolnym do korzystania z tych czarów. Nie zdobywa się ich automatycznie, ale otrzymuje od boga (patrz *Profesje kapłanów*). Czar, który nie został tu opisany nigdy nie może być używany przez kapłana, chyba że otrzyma go dzięki *błogosławieństwu*.

Umiejętności: Ta część zawiera spis umiejętności, dostępnych dla nowicjuszy i kapłanów danego boga. Jest to dodatek do listy umiejętności, otrzymywanych dzięki profesji. Nabywa się je w normalny sposób, w zamian za punkty doświadczenia.

Próby: Zwięzłe informacje na temat prób, na jakie może być wystawiona osoba, pragnąca zostać kapłanem danego boga.

Błogosławieństwa: Lista cech, umiejętności, testów i czarów, na które może oddziaływać otrzymane od boga *błogosławieństwo*.

•MANANN, bóg mórz•

Opis: Manann jest synem Taala – boga dzikich miejsc oraz Rhyi – bogini przyrody. Jako bóg mórz i oceanów kontroluje przyprawy i odpływy, prądy morskie, będąc samemu tak nieprzewidywalnym i zmiennym, jak samo morze. Jest zwykle przedstawiany jako olbrzymi mężczyzna o potężnej budowie ciała, noszący spiczastą koronę z czarnego żelaza, ubrany, podobnie jak jego ojciec, w barbarzyński strój. Manann może także przybierać formę wodnego wiru, trąby wodnej lub olbrzymiego potwora morskiego.



Charakter: Neutralny.

Symbol: Manann jest najczęściej reprezentowany przez abstrakcyjny falisty wzór, symbol, który dzieli z kilkoma mniejszymi bóstwami wody. Równie popularnymi jego symbolami są pięcioramienna korona i stylizowana sylwetka albatrosa. Kapłani Mananna noszą zwykle ciemne, zielonobłękitne albo niebieskoszare habity, czasami przyozdobione wzorem niebieskich fal na białym tle.

Zasięg kultu: Manann jest czczony na obszarach nadbrzeżnych, głównie na północnych wybrzeżach Starego Świata. Modlą się doń przede wszystkim osoby zależne od morza – żeglarze, rybacy itd. Zwyczajem jest, że ci, którzy podróżują morzem, składają mu małe ofiary w nadziei spokojnej drogi. Często go także piraci z Sartosy i innych miejsc, gdzie jest postrzegany jako srogi i wojowniczy bóg, często atakujący tych, którzy wkraczają do jego wodnego królestwa. Krąży pogłoska, że ma także wyznawców wśród elfów morskich, którzy nazywają go Mathlannem. Nie odnotowano jednak kontaktów między nimi, a czczącymi tego samego boga ludźmi.



Świątynie: Prawie wszystkie świątynie Mananna znajdują się w miastach przybrzeżnych, chociaż kilka jest nawet w portach śródlądowych, do których mogą wpływać statki morskie – takich jak Mousillon i Altdorf. Główna świątynia Mananna znajduje się w dzielnicy doków Marienburga. Jest to wielki i okazały budynek, w którym przechowuje się ogromne bogactwa, ofiarowywane bóstwu przez pokolenia kupców i marynarzy. Podobnie, jak to się dzieje w kuldzie Taala, poszczególne świątynie Mananna są na wpół autonomiczne, chociaż wszystkie płacą dаниnę na rzecz świątyni w Marienburgu.

Świątynie Mananna mają różne kształty i rozmiary, jednak ich wnętrza są zwykle przestronne i w czasie nabożeństw czy innych uroczystości gromadzi się w nich wielu wiernych. Stałym elementem wystroju jest duży posąg Mananna, ale poza tym bardzo się między sobą różnią, zależąc od stylu architektonicznego, dominującego w miejscu, w którym zostały zbudowane.

Kapliczki Mananna są również zróżnicowane, poczynając od małych, ale bogato zdobionych budynków, a kończąc na posągach na rogach ulic i pośród portowych magazynów.

Przyjaciele i wrogowie: Kult Mananna poważają czciciele jego ojca Taala, matki Rhyi i brata ojca – Urylka. Rzadko zdarzają się konflikty z innymi religiami Starego Świata.

Dni świąt: Najważniejszym dniem świątecznym religii Mananna jest wiosenne zrównanie dnia z nocą, oznaczające rozpoczęcie sezonu długich podróży. Inne uroczystości odbywają się na początku wiosny i w czasie kwadrowych przypływów i odpływów.

Wymagania kultu: Wyznawcą Mananna może zostać każdy. Przyłączenie się do tej religii nie wymaga spełnienia żadnych szczególnych wymagań.



Przykazania: Większość przykazań, nałożonych na wyznawców Mananna to po prostu sformalizowana wersja zwykłych marynarskich przesądów. Na przykład zakazane jest: gwizdanie na okręcie, wyrzucanie w podróż w trzynastym dniu miesiąca, zabijanie albatrosów itp.

Używane czary: Kapłani Mananna używają wszystkich czarów *prostej magii* i *magii elementarnej*.

Umiejętności: Dodatkowo, oprócz umiejętności dostępnych zwykle dla nowicjuszy i kapłanów, kapłani Mananna, wstępując w nowicjat otrzymują umiejętność *plywanie*. Ponadto z chwilą osiągnięcia każdego nowego poziomu mogą wybrać jedną z następujących umiejętności: *sztuktnictwo*, *rybactwo*, *nawigacja* i *żeglarstwo*.

Próby: Próby, które należy podjąć, by zostać wyznawcą Mananna zwykle związane są z podjęciem długiej i/lub niebezpiecznej wyprawy, takiej jak np. przepłynięcie Morza Szponów zimą.

Błogosławieństwa: Umiejętności faworyzowane przez Mananna to: *astronomia*, *sztuktnictwo*, *rybactwo*, *nawigacja*, *orientacja*, *plywanie* i *żeglowanie*. Nie ma on szczególnie ulubionych testów, chociaż może przyznać premię do testu *ryzyka*, wykonywanego podczas przebywania na morzu.



•MORR, bóg śmierci•

Opis: Morr jest bogiem śmierci i władcą podziemnego świata. Zwykle jest opisywany jako wysoki mężczyzna o arystokratycznych manierach, nieobecnym spojrzeniu i zamysłonym wyglądzie. Wszystkie dusze zmarłych należą do niego, a on gwarantuje, że będą przeprowadzone bezpiecznie do jego mrocznego królestwa. Jest również bogiem snów, ponieważ kraina snów znajduje się w pobliżu krainy śmierci. Potrafi wywoływać straszne sny oraz iluzje.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Najpopularniejszymi symbolami Morra są kruk i brama. Jego kapłani noszą proste, czarne szaty z kapturami bez żadnych symboli ani ozdób.

Zasięg kultu: Morr jest czczony w całym Starym Świecie, przy czym najpopularniejszy jest na południu. Ludzie modlą się doń tylko okazjonalnie. Oddają mu cześć osoby pogrążone w żałobie, składające ofiary w nadziei, że ich zmarli bezpiecznie dotrą do królestwa śmierci i że będzie im tam dobrze. Nieliczni czczą Morra jako boga snów, a ci iluzjoniści, którzy nie uznają za swego patrona Ranałda Oszusta, mogą uczynić nim właśnie Morra.

Świątynie: Świątynie Morra są zawsze usytuowane na terenie lub w pobliżu cmentarzy i zwykle wykorzystywane tylko do usług pogrzebowych. Praktycznie nie są utrzymywane kontakty pomiędzy poszczególnymi świątyniami, ale co 10 lat zwolany jest synod duchowieństwa Morra. Odbywa się on w Luccini (Tilea) i dyskutuje się na nim o problemach teologicznych oraz doktrynach – tam też zapadają w tych sprawach decyzje.

Świątynie i kaplice Morra to zazwyczaj solidne budowle, z szerokimi drzwiami wejściowymi i ciężkim, kamiennym nadprożem – jednym z symboli boga. Pomimo faktu, że nie są używane często i przez tłumy, drzwi do świątyń Morra są zawsze otwarte, tak jak drzwi do jego królestwa. Wewnątrz nie ma żadnych mebli, całe wyposażenie zapewniają ci, którzy ze świątyni korzystają.

Kapliczki Morra prawie zawsze wyglądają jak brama, składająca się z dwóch prostych filarów i poprzecznej belki. W niektórych przypadkach jeden z filarów jest mamurowy, a drugi bazaltowy. Wyznawcy Morra zwykle nie ustawiają poświęconych mu kapliczek w swoich domach, ponieważ powszechnie uważa się, że symbole tego boga przynoszą pecha, jeśli zostaną użyte inaczej, niż podczas pogrzebu.

Przyjaciele i wrogowie: Wyznawcy Morra utrzymują dobre stosunki z innymi ważnymi religiami Starego Świata, ale nie mają szczególnych przyjaciół. Głównymi wrogami są nekromanci, którzy z pomocą swoich czarów plądrują mroczne królestwo i uprąwiają zakazany kult brata Morra, Khaina – boga morderstwa. Również wśród iluzjonistów zdarzają się okazjonalne konflikty pomiędzy wyznawcami Morra i Ranałda.

Dni świąt: Kult Morra nie uznaje szczególnych dni świątecznych. Bóg jest czczony tylko na pogrzebach i przy zbliżonych okazjach.

Wymagania kultu: Kult Morra nie stawia szczególnych wymagań.

Przykazania: Wszyscy nowicjusze i kapłani Morra muszą przestrzegać następujących przykazań:

Muszą przeciwstawiać się nekromantom i wyznawcom Khaina przy każdym spotkaniu, w każdym czasie i miejscu.

Nie wolno im odmówić prośbie o odprawienie pogrzebu.

Nie wolno im wchodzić ani zakłócać spoczynku zmarłych w miejscu, które zostało poświęcone i oddane pod opiekę Morra.

Nigdy nie mogą przywoływać do istnienia ożywieńców, jeśli nie otrzymają na to specjalnego pozwolenia Morra (poprzez omen, wróżbę lub sen).

Używane czary: Kapłan Morra może używać wszystkich czarów *prostej magii* i wszystkich czarów *magii nekromanckiej*. Jak wspomniano powyżej, potrzebuje pozwolenia boga na użycie czarów, które przywołują do istnienia ożywieńców. Nie ma znanych kapłanów, wyznających Morra w jego aspekcie boga snów.

Umiejętności: Nowicjusze Morra otrzymują umiejętność *wróżenie* jako dodatek do umiejętności normalnie dla tej profesji dostępnych. Kapłani Morra mogą wybrać jedną z następujących umiejętności przy osiągnięciu kolejnych poziomów: *język tajemny* – *magiczny (nekromantki)*, *rozpoznawanie ożywieńców* i *widzenie w ciemnościach*. Zamiast nabywania jednej z tych umiejętności, kapłan Morra może wydać 100 punktów doświadczenia na otrzymanie modyfikatora +10% do wszystkich testów *magii*, ale wyłącznie przeciw magii iluzjonistycznej. Premię tę można nabyć tylko raz.

Proby: Próby, wymagane przez Morra wiążą się głównie z karaniem tych, którzy wdarli się w jego dziedzinę. Celem próby będzie często pokrzyżowanie planów nekromanty albo zniszczenie siedziby ożywieńców. MG, dając zadanie tego rodzaju powinien uwzględnić siły przeciwnika – postać, rozwijająca się z poziomu 3, na 4, powinna otrzymać poważniejsze zadanie, niż zniszczenie kilku ghoulów, podczas gdy nie można oczekiwać, że nowicjusz przeżyje spotkanie z licznem.

Błogosławieństwa: Umiejętności faworyzowane przez Morra to *rozpoznawanie ożywieńców*, *użykiwanie magii* i *widzenie w ciemnościach*. Preferowane testy to: *groza*, *strach* i wszystkie testy *zatrucia*, *chorób* itp., przeprowadzane w celu odparcia specjalnych ataków ożywieńców. Prócz tych błogosławieństw, Morr może czasami zesłać na postać sen, dający jej rady i informację, albo może zezwolić martwemu przyjacielowi lub krewnemu postaci na ukazanie się w jej śnie.





•MYRMIDIA, bogini wojny•

Opis: Myrmidia jest córką Vereny i Morra, patronką żołnierzy i strategów. Podczas gdy Ulyrk polega na sile i furii bitewnej, Myrmidia faworyzuje taktykę i strategię wojenną. Zwykle jest przedstawiana jako wysoka, dobrze zbudowana, młoda kobieta, uzbodzona i wykkipowana jak żołnierze pochodzący z południa Starego Świata. Może także przybierać postać orła.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Symbolem Myrmidii jest włócznia, znajdująca się za tarczą. Wisiorek z tym motywem nosi większość jej wyznawców, wierząc, że przyniesie im szczęście w bitwie. Kapłani noszą niebieskie kaptury, białe szaty z czerwonymi brzegami, przy czym symbol bogini umieszczają na lewej piersi lub używają go jako kłamy płaszcza.

Zasięg kultu: Myrmidia cieszy się największym poważaniem na południu Starego Świata, szczególnie w Tilei i Estalii. Jest także czczona we wszystkich częściach Starego Świata przez tych wojowników, którzy nie wyznają Ulyrka.

Świątynie: Główna świątynia Myrmidii znajduje się w estalskim mieście Magritta, które stanowiło przednią linię frontu podczas Wojen Arabskich. Wszystkie świątynie Myrmidii w Starym Świecie podlegają tej głównej, ale ostatni raz wykorzystano ona swe przywileje, wzywając do walki na początku wojny z Arabią. Świątynie Myrmidii znajdują się w cytadelach wszystkich miast w całej Estalii i Tilei. Można się na nie natknąć także w południowej części Bretonii i Imperium, a nawet w innych miejscach, gdzie pracuje wielu najemników z południa.

Świątynie Myrmidii buduje się w stylach architektonicznych, pochodzących z Tilei i Estalii, na planie kwadratu albo prostokąta z charakterystycznymi, wysokimi, wyszukany kopułami oraz strzelistymi dachami. Fasady są często pokryte płaskorzeźbami przedstawiającymi broń i tarcze, jakby wiszące na ścianach budynku. Kapliczki mogą wyglądać jak miniaturowe świątynie, posągi bogini albo wolno stojące rzeźby, przedstawiające sterty oręża.

Przyjaciele i wrogowie: Kult Myrmidii jest przyjazny wobec tych, którzy wierzą w jej rodziców: Verenę – boginię mądrości i Morra – boga śmierci. Sympatia ta rozciąga się też na wyznawców jej siostry, Shallyi, bogini leczenia. Wyznawcy Myrmidii oraz Ulyrka nie lubią się, jako że ci pierwsi uważają Ulyrka za bóstwo barbarzyńskie, a wyznawcy Ulyrka twierdzą, że oddawanie czci Myrmidii nie przystoi prawdziwym wojownikom. Jednak ta antypatia rzadko przeradza się w otwartą wrogość – wyznawcy tych bóstw wolą rywalizować na bitewnych polach, niż walczyć ze sobą. Natomiast wyznawcy Myrmidii otwarcie nie tolerują czcicieli Ranałda.

Dni świąt: Nie ma ustalonych dni świąt tego kultu, a wyznawcy oddają cześć bogini

na początku i na końcu kampanii wojennej, oraz przed i po bitwie.

Wymagania kultu: Nowicjusze i kapłani Myrmidii muszą mieć za sobą przynajmniej jedną profesję wojskową i zgodzić z nią służyć podczas nowicjatu.

Przykazania: Nowicjusze i kapłani Myrmidii muszą przestrzegać następujących przykazań:

Nigdy nie zabijaj wroga, który się poddaje.

Nigdy nie kwestionować poleceń zwierzchnika wojskowego, chyba że ich wykonanie spowodowałoby złamanie pierwszego przykazania.

Używane czary: Kapłani Myrmidii mogą używać wszystkich czarów *prostej magii* i czarów *magii wojennej*.

Umiejętności: Nowicjusze i kapłani Myrmidii mogą wybrać jedną z następujących umiejętności za każdym razem, gdy osiągną nowy poziom: *rozbrojenie, unik, specjalna broń* (wg. wyboru gracza), *silny cios, celne uderzenie, ogłoszenie*.

Próby: Próby zawsze związane są ze sztuką wojenną – trzeba pokonać wrogiego mistrza w samotnej walce, albo wyszkolić grupę wieśniaków i dowodzić nimi podczas obrony wioski.

Błogosławieństwa: Umiejętności preferowane przez Myrmidę podano powyżej, a premiiowane są testy *strachu* i *grozy*. *Błogosławieństwo* Myrmidii może także przybrać postać zwiększenia WW.

•RANAŁD, bóg złodziei i oszustów•

Opis: Ranałd jest bogiem oszustwa, patronem złodziei i szulerów. Przedstawiany najczęściej jest jako mężczyzna ludzkiej rasy, czarujący lajdaki, nie zrównany z ładym, albo jako zwierzę – wrona, sroka, czarny kot. To raczej kłamiwy lotrzyk, niż służa zła, kierujący się własnym widzimisiem i nie liczący się z niczym poczuciem humoru. Mówi się, że interesuje się on złodziejstwem nie z chciwości, a dlatego, iż lubi poigrzać z nadeptymi i butnymi kupcami. Ranałd czuje wstyd do przemocy i nigdy nie chroni brutalnych przestępców, którzy mordują i torturują. Za idealne uważa takie przestępstwo, po którym nie pozostają ślady i które zostaje odkryte dopiero po tygodniach albo miesiącach.

Ranałd ma cztery postacie: Ranałda Nocnego Człchacza, patrolującego złodziejom i innym lotrom, Ranałda Zwodniczego – opiekuna oszustów, szarlatanów i iluzjonistów, Ranałda Gracza – patrona gier i szczęścia, wreszcie Ranałda Obróncę, chroniącego swoich wyznawców przed kłopotami ze strony urzędników, a także przed opresjami i tyranią.

Charakter: Neutralny.



Symbol: Ranałda reprezentuje znak skrzyżowanych palców, środkowego i wskazującego. Wykonanie tego znaku jest rodzajem cichej inwokacji, modlitwy i podobno przynosi szczęście.

Z oczywistych powodów kapłani Ranałda nie noszą żadnych charakterystycznych strojów ani świętych symboli, chociaż niektórzy wyznawcy mogą mieć wyszyty na ubraniu znak podwójnego „X”. Jest on zawsze ukryty pośród innych ozdób i trudny do zauważenia – by tego dokonać trzeba wykonać udany test *zauważenia*, przy czym wyznawcy Ranałda dodają do tego testu modyfikator +10%.

Metalowy wisiorek z ozdobnym „X” uznawany jest powszechnie w całym Starym Świecie za talizman szczęścia i noszą go nawet ludzie, którzy nie są wyznawcami Ranałda. Nie pociąga to za sobą kłopotów, z wyjątkiem krain, gdzie oficjalnie zakazano kultu Ranałda, a na jego czcicieli polują łowcy czarownic; zwykłe takich symboli nie nosi się otwarcie, gdyż panuje powszechne przekonanie, że to zmniejsza skuteczność talizmanu.

Zasięg kultu: Ranałd jest czczony w całym Starym Świecie, głównie w większych miastach. Jego wyznawcami są głównie łotrzy, hazardziści i przedstawiciele niższych klas społecznych.

Świątynie: Ranałd nie ma oficjalnie zorganizowanych świątyni. Małe kapliczki Ranałda Nocnego Czyhaacza znajdują się w licznych ośrodkach Gildii Złodziei. W wielu miastach, w dzielnicach zamieszkiwanych przez niższe klasy stoją także małe kapliczki. Ranałda Obroncy, utrzymywane zarówno przez ludność, jak i luźno zorganizowane „kluby przykapliczne”, które działają jako organizacje religijno-społeczne. Przeważnie w jednej dzielnicy znajduje się tylko jedna taka kapliczka, ulokowana w bocznych zaułkach, z dala od ruchliwych ulic. Iluzjoniści często utrzymują kapliczki Ranałda Zwodniczego w prywatnych częściach swoich domostw, a małe ołtarze Ranałda Graacza często można znaleźć w kasynach gry.

Kapliczki Ranałda mają prostą budowę, zwykle konstruuje się je tak, by dało się je szybko rozebrać i ukryć. Mają zazwyczaj formę prostej ławy, której pokrywa udekorowana jest ozdobnymi symbolami „X”.

Przyjaciele i wrogowie: Wyznawcy Ranałda mają wrogów dwojakiego rodzaju – władze, często zakazujące czczenia tego boga i bezlistosnych rzemieślników i morderców, ściągających na czcicieli odium niechęci. Przyjaciółmi są wszyscy łotrzy unikający brutalności, jak na przykład cyrkowcy.

Dni świąt: Ranałd nie ma formalnych dni świąt – każdy dzień jest dobry na działalność, która go interesuje.

Wymagania kultu: Bohaterowie muszą skompletować jedną profesję łotra zanim zostaną nowicjuszami, a później i tak pozostaną od niej uzależnieni finansowo. Zanim osiągną 1. poziom kapłana muszą skom-

pletować jeszcze jedną profesję łotra z listy *profesji wyjściowych* poprzedniej swej profesji. Po skompletowaniu 1. poziomu kapłana postać musi skompletować inną profesję łotra itd. Oto przykładowa droga kariery:

Kieszonkowiec – nowicjusz – włamywacz – kapłan 1. poziomu – skrawkarz – kapłan 2. poziomu – podrabiaacz monet – kapłan 3. poziomu – mistrz złodziei – kapłan 4. poziomu.

W ten sposób związki bohaterów z Ranałdem zwiększają się jednocześnie z doskonaleniem ich złodziejskich umiejętności.

Przykazania: Nowicjusze Ranałda muszą płacić dziesięcinę (10%) od wszystkich dochodów z kradzieży i hazardu (minimum 10 złotych koron miesięcznie) na rzecz kapliczek Ranałda.

Donoszenie władzom jest całkowicie zabronione. W oczach Ranałda to najohydniejszy grzech.

Nie wolno używać przemocy, z wyjątkiem samoobrony. Ranałd przeciwnie stawia się morderstwom – jest to jedno z przestępstw, przynoszących złodziejom złą sławę.

Metalowe zbroje są zakazane, walczyć można jedynie szyletem.

Na wyższych poziomach dziesięcina płacono przez kapłana zwiększa się o 5%, a minimum pieniężne o 5 złotych koron co poziom. Dodatkowo wszystkie kradzieże i gry hazardowe muszą dostarczać zysk 5 złotych koron na poziom – postacie, którym nie uda się przestrzegać tego przykazania muszą poddać się *próbie* (patrz niżej).

Używane czary: Kapłani Ranałda mogą używać następujących czarów *prostej magii*: *Otwarcie, Bagieny ognia, Usuwanie przekleństwa, Dziwki, Strefa niewidzialności i Strefa ciszy*. Dodatkowo mogą stosować wszystkie czary *magii iluzyjnej* z odpowiednich poziomów.

Istnieją także dwa specjalne czary, dostępne tylko dla kapłanów Ranałda: *Zmilenie magicznego alarmu* i *Otwarcie magicznego zamka*.

Zmilenie magicznego alarmu

Poziom czaru:	1
Punkty magii:	3
Zasięg:	1 metr
Czas trwania:	zobacz poniżej
Składniki:	żadne
Rzut obronny:	nie stosuje się

Ten czar można rzucić na dowolny obszar, na który nałożony został czar *magicznego alarmu*. Sprawia on, że *magiczny alarm* przestaje działać na liczbę tur (minut) równą Sile Woli kapłana.

Otwarcie magicznego zamka

Poziom czaru:	1
Punkty magii:	4
Zasięg:	1 metr
Czas trwania:	zobacz poniżej
Składniki:	żadne
Rzut obronny:	nie stosuje się





Ten czar może być rzucony na każdy zamek lub rygiel, na który przedtem nałożono zaklęcie *Magiczne zamknięcie*. Zostaje ono unieszkodliwione na liczbę tur (minut) równą sile Woli kapłana. W tym czasie zamek można otwierać w normalny sposób.

Umiejętności: Wyznawcy Ranalda nie otrzymują specjalnych umiejętności, innych niż dostępne w wykonywanych profesjach kotrów i karierze kapłana.

Próby: Natura prób nakładanych na wyznawców Ranalda będzie zależeć od tego, który aspekt boga jest czczony.

Próby ustanawiane przez Ranalda Nocnego Czyhaczka dotyczą przeważnie kradzieży: postać zostaje wysłana, aby ukraść coś znanego czy dobrze strzeżonego. Często ma to potem zwrócić i nie zostać zauważonym. Inna typowa próba, to włamanie się do głównej kwatery straży miejskiej i pozostawienie tam jakiegoś znaku.

Próby ustanawiane przez Ranalda Obróńcę dotyczą pokrzyżowania planów biurokracji:

•SHALLYA, bogini leczenia i miłosierdzia•

Opis: Shallya to córka Vereny i Morra. Jest boginią leczenia, miłosierdzia i współczucia. Zwykle przedstawia się ją jako młodą i piękną dziewczynę, z której oczu ciągle płyną łzy. Może także przybrać formę białego gołębia.

Charakter: Dobry.

Symbol: Symbolem Shallyi jest zwykłe gołąb lub serce i kropla krwi. Jej kapłani to najczęściej kobiety. Noszą białe szaty, często zaopatrzone w kaptury, z wyszytym złotą nicią symbolem serca na lewej piersi.

Zasięg kultu: Shallya jest czczona w całym Starym Świecie przez ludzi wszystkich zawodów. Jest szczególnie poważana jako bogini patronująca kobietom, gdyż wierzy się, że chroni przed poronieniem i ułatwia znoszenie bólów porodowych.

Świątynie: Najbardziej znana świątynia Shallyi znajduje się w Couronne i została zbudowana obok jednego ze źródeł, z których słyne to miasto. Jest to popularny cel wędrowek pielgrzymów, szczególnie ciężko chorych. W każdym mieście i wiosce Starego Świata znajdują się świątynie lub kapliczki Shallyi. Teoretycznie każda kapliczka powinna składać daninę na rzecz najbliższej świątyni, a ta odprowadzać ją do świątyni głównej w stolicy danego państwa. Najwyższą władzą w sprawach związanych z kultem Shallyi jest rada, składająca się z najwyższych kapłanów lub kapłanek wszystkich stolic oraz najwyższej kapłanki Couronne.

Świątynie Shallyi wyglądają podobnie. Po jednej stronie dużego dziedzińca znajduje się świątynia w kształcie długiej sali, po drugiej dwie lub trzy kaplice, a na końcu – szpital. Kapliczki są prostymi, niewielkimi, prostokątnymi budynkami, przeważnie

na przykład danie nauczki wrzaskliwemu i nieprzekupnemu kapitanowi straży miejskiej lub też porwanie urzędnika i umieszczenie go w celi miejskiego więzienia.

Próby ustanawiane przez Ranalda Zwodniczego zmuszają do oszukiwania kogoś (przeważnie kupca albo urzędnika). Niekoniecznie trzeba czerpać z tego jakiś zys – same oszustwo jest tu najważniejszą rzeczą. Jeżeli można wystrychnąć na dudka jakiegoś urzędnika rządowego czy miejskiego, to dobrze. Najważniejsze, aby oszustwo nie zostało wykryte do czasu, aż wyznawca zdecyduje się sam je ujawnić.

Próby ustanawiane przez Ranalda Gracza zawsze dotyczą gry lub podjęcia jakiegoś ryzyka – np. wzięcia udziału w grze, ustanawianej przez kasyno i wygranie jej.

Błogosławieństwa: Faworyzowane przez Ranalda umiejętności to *błyskawiczny refleks*, *szczęście i bardzo szybki*, a testy to *oszustwo*, *przekupstwo*, *przeszukiwanie*, *gra*, *ukrycie się*, *otwieranie zamka* i *kradzież kieszonkowa*.

z kamienia. Nad ich drzwiami umieszczona jest pojedyncza płaskorzeźba w kształcie serca Shallyi.

Przyjaciele i wrogowie: Kult Shallyi nie ma konfliktów z większością innych religii Starego Świata, chociaż nie jest specjalnie blisko związany z hołdującym wojnie Ulrykiem. Czasami pojawiają się także tarcia między wyznawcami Shallyi i Ranalda, który – jak głoszą mity – został bogiem, otrzymując dar nieśmiertelności od Shallyi dzięki oszustwu. Kult Shallyi ma pokojowy charakter, nie występuje czynnie przeciw wrogom religiom, chociaż może neutralizować działania zcielieli Nurgla (patrz **Bogowie Chaosu**).

Dni świąt: Nie wyznaczono szczególnych dni świąt, chociaż zwyczajowo mieszkańcy Starego Świata składają jej dary w każdą rocznicę swoich urodzin.

Wymagania kultu: Nowicjuszem nie może zostać osoba, która zabiła człowieka, nawet przypadkowo.

Przykazania: Wszyscy nowicjusze i kapłani Shallyi muszą przestrzegać następujących przykazań:

Nigdy nie odbierać życia człowiekowi, nawet w obronie własnej (przykazanie nie dotyczy wyznawców Nurgla).

Nigdy nie zabijać istoty inteligentnej, chyba że w obronie własnego życia.

Nigdy nie odmawiać leczenia temu, kto tego potrzebuje i kto przyszedł o to prosić.

Kapłani Shallyi nie mogą nigdy nosić żadnego rodzaju zbroi, używać tarczy oraz nosić jakiegokolwiek innej broni niż pałka.

Używane czary: Kapłani Shallyi mogą używać następujących czarów: *Leczenie lek- kich zranień*, *Leczenie ciężkich ran*, wszystkich czarów *Aury* oraz specjalnych czarów: *Leczenie zatrucia*, *Leczenie choroby*, *Leczenie obłędu* i *Uzdrowienie*.

Leczenie zatrucia

Poziom czaru:	1
Punkty magii:	4
Zasięg:	dotyk
Czas trwania:	trwały
Składniki:	żadne
Rzut obronny:	brak

Ten czar można rzucić na każdego za pomocą dotyku. Działanie czaru jest natychmiastowe – neutralizuje efekt jednej dawki trucizny (patrz **Trucizny**).

Leczenie choroby

Poziom czaru:	2
Punkty magii:	4
Zasięg:	dotyk
Czas trwania:	trwały
Składniki:	żadne
Rzut obronny:	brak

Ten czar można rzucić na każdego za pomocą dotyku. Obdarowana postać wykonuje test *choroby* z premią równą Sile Woli rzucającego czar kapłana. Jeżeli test się powiedzie, choroba zostaje przezwyciężona i natychmiast zaczyna się rekonwalescencja, o ile jest wymagana (patrz **Choroby**).

Leczenie obłędu

Poziom czaru:	3
Punkty magii:	6
Zasięg:	dotyk
Czas trwania:	trwały
Składniki:	żadne
Rzut obronny:	brak

Ten czar może być rzucony na każdą

postać poprzez dotyk. Chory musi wykonać test *magii*. Jeżeli test będzie udany, czar nie zadziała. W przeciwnym wypadku, chory musi wykonać test *opanowania* z dodatnim modyfikatorem równym Sile Woli rzucającego. Pozytywny test usuwa jedno *zaburzenie psychiczne* (patrz **Obłęd**).

Uzdrowianie

Poziom czaru:	3
Punkty magii:	8
Zasięg:	dotyk
Czas trwania:	trwały
Składniki:	żadne
Rzut obronny:	brak

Ten czar może być rzucony na jedną postać za pomocą dotyku. Cel wykonuje natychmiast test *Wytrzymalności* z modyfikatorem równym Sile Woli postaci rzucającego czar. Udany, całkowicie uzdrowia *jedno* miejsce dotknięte wcześniej *krytycznym trafieniem* (patrz rozdział **Walka – Krytyczne trafienia i Opieka medyczna**). Uwaga: ten czar nie może przywrócić utraconych kończyn.

Umiejętności: Oprócz zwykłego zakresu umiejętności, dostępnych dla nowicjusza i kapłana, czciciele Shallyi automatycznie otrzymują *leczenie chorób*, gdy stają się nowicjuszami. Kapłani Shallyi mogą wybrać jedną z następujących umiejętności na każdym poziomie: *odporność na choroby*, *wiedza o ziołach*, *leczenie ran*, *chirurgia*. Płaci się za nie punktami doświadczenia w normalny sposób.

Próby: Próby wymagane od wyznawców Shallyi zawsze wiąże się z opieką nad chorym. Typowa próba to opieka nad chorymi w mieście lub wiosce, gdzie wybuchła epidemia czarnej plagi.

Błogosławieństwa: Shallya faworyzuje umiejętności podane powyżej oraz testy *zatrucia i trucizny*.

•TAAL, bóg przyrody i dzikich miejsc•

Opis: Taal jest bogiem przyrody, rządzi pierwotnymi siłami, pozostającymi poza ludzką kontrolą. Jest siłą, która włada wiatrem i deszczem, kieruje wodospadami i kataraktami, lawinami i obsunięciami. Jest panem bestii oraz władcą lasów i gór. Wszystkie dzikie obszary Starego Świata znajdują się pod jego kontrolą. Od tych, którzy odważyli się wkroczyć do jego dziedziny oczekuje okazania mu należytego szacunku. Taal jest zwykle przedstawiany jako potężnie zbudowany mężczyzna, z długimi, rozwianymi włosami, ubrany w zwierzęce skóry i noszący czaszke wielkiego jelenia zamiast hełmu. Mówi się, że może także przybierać formę wielkiego bizona lub niedźwiedzia.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Symbolem Taala w jego postaci Pana Bestii jest czaszka jelenia albo stylizowana głowa człowieka z jelenimi rogami.

Jako boga pogody, symbolizuje go kamienny topór, którego używa do wywoływania piorunów, błyskawic i lawin, uderzając nim w górskie szczyty. Kapłani noszą przeważnie szaty szare, ciemnobrązowe lub brązowozielone – czyli w kolorach przyrody – ozdobione symbolami Taala.

Zasięg kultu: Taal jest czczony głównie na północy i wschodzie Starego Świata, szczególnie w Imperium. Większość wyznawców Taala to Rangerzy lub inne, zależne od świata naturalnego osoby. Także niektórzy elementalsi czczą Taala, chociaż ta wiara kładzie nacisk na życie w harmonii z naturą, a nie na próby kontrolowania przyrody za pomocą magii.

Świątynie: Świątynie Taala zwykle stoją w miejscach dzikich, dlatego nie istnieje centralny ośrodek tego kultu. Każda świątynia działa mniej więcej niezależnie i samodzielnie, zazwyczaj nie kontaktując się z innymi.





Są to zazwyczaj okragłe budowle z kamiennych, nie połączonych zaprawą murarską gładów, przykryte stożkowatymi dachami. Najstarsze, stojące na północno Imperium, mają dachy pokryte słomą lub mchem. W centrum świątyni znajdują się paleniska, poza tym są one całkowicie puste – nie ma w nich jakichkolwiek posągów, ołtarzy, ław lub innych mebli. Palenisko obudowane jest z dwóch albo trzech stron kamiennymi ścianami, a czasami zwierczone z przodu czaszką żubra lub niedźwiedzia.

Niektóre kapliczki Taala wyglądają jak małe świątynie, gdzie indziej są to święte gaje, podobne do miejsc kultu Dawnej Wiary (patrz dalej). Wiele świętych gajów Taala jest oznaczonych czaszką jelenia, bizona albo niedźwiedzia, zawieszoną na najstarszym drzewie. Górskie kapliczki to często kopce, uświęcone czaszką jednego z tych zwierząt. Zwyczajem jest, iż każdy wiemy, na znak szacunku, dokłada do przynajmniej kamień.

Przyjaciele i wrogowie: Wyznawcy Taala odnoszą się przyjaźnie do czcicieli jego brata Ulryka i bratanka Mananna, a do większości innych kultów Starego Świata neutralnie. Darzą szacunkiem druidów i innych wyznawców Dawnej Wiary, którzy czczą zonę Taala – Rhyę, Taal jest bogiem ludzi i istnieje pewna niechęć pomiędzy jego wyznawcami i elfami, ale prawdziwa nienawiść skierowana jest ku bogom Chaosu, za których sprawą zostały zniszczone rozległe obszary dziewiczych krajin. Pojawiają się też napięcia pomiędzy wyznawcami Taala, a elementalistami, którzy go nie czczą, ponieważ elementaliści wykorzystują magię, by kontrolować przyrodę, zamiast żyć z nią w harmonii.

Dni świąt: Głównym dniem świątecznym jest wiosenne zrównanie dnia z nocą, symbolizujące odrodzenie natury po zimie. Dni świąt Ulryka (zobacz dalej) są także obchodzone przez wyznawców Taala jako pomniejsze uroczystości.

Wymagania kultu: Wyznawcy Taala muszą pochodzić spoza miast. Ten bóg jest szczególnie popularny wśród Rangerów.

Przykazania: Wszyscy nowicjusze i kapłani Taala muszą przestrzegać następujących przykazań:

Nie wolno im krzywdzić zwierząt, chyba że w obronie własnej, zdobyć żywność lub ofiarę.

Raz w miesiącu, w czasie nowiu, muszą złożyć ofiarę ze schwytanego przez siebie zwierzęcia.

Każdego roku wszyscy kapłani Taala muszą spędzić siedem dni i siedem

nocy – poczynając od zimowego przesilenia – samotnie w dzikich ostępach, lasach albo górach, żyjąc w harmonii z naturą, a utrzymując się z tego, co znajdą i schwytają.

Kapłani nie mogą nosić metalowej zbroi, ale mogą używać tarcz i wszystkich rodzajów broni za wyjątkiem broni palnej i wybuchowej.

Używane czary: Kapłani Taala mogą używać wszystkich czarów *prostej magii* i *magii elementalnej*, a także następujących czarów:

<i>Podmuch wiatru</i>	poziom 1 <i>magii wojennej</i>
<i>Słotliwy piorun</i>	poziom 2 <i>magii wojennej</i>
<i>Mistyczna mgła</i>	poziom 2 <i>magii wojennej</i>
<i>Iluzja lasów</i>	poziom 2 <i>magii wojennej</i>

Oczywiście, kapłan musi osiągnąć odpowiedni poziom, by używać danego czaru.

Umiejętności: Nowicjusz Taala otrzymuje, poza normalnym ich zestawem, dodatkową umiejętność *postuchu u zwierząt*. Kapłan Taala może zamienić 100 punktów doświadczenia na jeden rzut w **Tabeli umiejętności** **Rangera** podczas kariery nowicjusza i na każdym poziomie kapłana. Jeśli postać już wcześniej posiadała daną umiejętność, może losować ponownie, aż trafi na umiejętność, której jeszcze nie zna.

Próby: Próby, stawiane przez Taala związane są z życiem w naturalnym środowisku, w zgodzie z żywiołami, wymagając od wyznawców przetrwania w dzicy. Może to być rozkaz spędzenia siedmiu dni i nocy na terenie lasu lub gór, lub upolowania dużego zwierza, takiego jak niedźwiedź, przy użyciu wyłącznie naturalnych narzędzi i broni. Inne próby dotyczą oczyszczenia danego obszaru z plądrujących go goblinów albo innych potworów przy użyciu umiejętności *cichego poruszania się*, *stolarstwa*, *zakładania pułapek* itp. Ponieważ Taal jest spokrewniony z Rhyą, można wykorzystać niektóre próby, opisane w rozdziale Dawna Wiara.

Błogosławieństwa: Taal faworyzuje następujące umiejętności: *czuły słuch*, *postuch u zwierząt*, *tropienie*, *ukrywanie się na usi*, *rózdkarstwo*, *bystry wzrok*, *wiedza o ziołach*, *łowiectwo*, *rybactwo*, *zakładanie pułapek*, *cichy chód na usi*, *plywanie*, *ukrywanie pułapek*, *orientacja* oraz *wiedza o rzekach*. Preferowanymi testami są: *ukrywanie się*, *sluchanie*, *zauważanie* i *skradanie się*. Bardzo często *błogosławieństwo* przyjmuje postać nowej umiejętności, albo podwyższa działanie umiejętności już wcześniej nabytej.

•ULRYK, bóg bitwy, wilków i zimy•

Opis: Ulryk jest bogiem bitwy i zniszczenia, patronem wilków oraz duchem zimy. Jest przedstawiany jako potężny wojownik w srebrnoszarym płaszczu z wilczej skóry, ubrzojony w stylu barbarzyńców zamieszku-

jących Imperium kilka wieków temu. Może także stawać się ogromnym, srebroszarym wilkiem. Ulryk jest zimnym, szorstkim i bezlitosnym bogiem, oczekującym od swoich wyznawców, by stali mocno na własnych

nogach i wymagającym od nich żołnierskiego męstwa. Gardzi słabością, tchórzostwem i podstępem, wymaga twardych decyzji przy rozwiązywaniu problemów.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Symbolem Ulyryka jest wilk. Jego wyznawcy noszą medaliony w kształcie głowy wilka. Ten znak jest także często używany jako dekoracja broni i zbroi. Niektórzy wyznawcy noszą płaszcz z wilczej skóry. Kapłani zakładają czarne szaty z emblematem białej głowy wilka na piersi i dodatkowymi ozdobami z wilczej skóry.

Zasięg kultu: Ulyrik jest czczony głównie na północy Imperium, ale jego wyznawców można spotkać także w innych częściach Starego Świata, szczególnie pośród wojowników.

Świątynie: Główna świątynia Ulyryka znajduje się w Middenheimie, chociaż inne można znaleźć na całej północy i wschodzie Imperium. Istnieją też mniejsze kaplice i kapliczki Ulyryka w koszarach i fortecach całego Starego Świata, ale tylko w Imperium religia ta ma oficjalną strukturę organizacyjną. Świątynie w miastach Imperium czasami płacą daninę do Middenheimu, a od wszystkich wyznawców Ulyryka oczekuje się, że przynajmniej raz w życiu odbędą tam pielgrzymkę.

Świątynie Ulyryka są zwykle budowane na planie kwadratu, z centralnym budynkiem i ozdobnymi blankami dookoła dachu. Są to zawsze solidne, kamienne budowle, zwykle bez żadnych zewnętrznych dekoracji, z wyjątkiem płaskorzeźby w postaci wilczej głowy ponad bramą, znajdujące się przeważnie w płytkiej niszy, podpartej dwiema kamiennymi kolumnami. Światło wpada do środka przez liczne, małe szczeliny w ścianach budynku, wewnątrz zawsze też płonie ogień. Za paleniskiem, przy tylnej ścianie, znajduje się statua Ulyryka, zwykle siedzącego, czasami po obu jego stronach siedzą wilki. Posągi te mają co najwyżej naturalne rozmiary i są wykute z kamienia, ale w starych świątyniach surowcem bywa także malowane drewno. Kwatery kapłanów oraz inne pomieszczenia są usytuowane za właściwą świątynią, a wejście do nich znajduje się w jej tylnej ścianie.

Kompleksy świątyni w Middenheimie to wielki zamek. Stoi tam świątynia, mogąca pomieścić nawet tysiąc wyznawców jednocześnie, a także wiele pomniejszych kapliczek i prywatnych kaplic. Mieszkania kapłanów i pomieszczenia gospodarcze znajdują się na wyższych piętrach. Całą świątynię otacza potężny mur obronny, w którym znajdują się mieszkania i miejsca treningu dla pielgrzymów i goszczących kapłanów.

Kapliczki Ulyryka wyglądają jak małe świątynie, ze statuetką boga umieszczoną za lampą lub paleniskiem, podtrzymywanym przez opiekunów kapliczki lub przechodniów.

Przyjaciele i wrogowie: Wyznawcy Ulyryka starają się być twardzi i niezależni, dlatego nie nawiązują bliższych kontaktów z innymi kultami. Wiele z nich żyje samotnie,

przyznając się tylko z niektórymi druidami, szczególnie z tymi, których duchem opiekuńczym jest wilk. Ponieważ Ulyrik kładzie nacisk na siłę, uczciwość, bezpośredniość i żołnierskie męstwo, często dochodzi do tarć pomiędzy jego wyznawcami, a szczególnie Ranałdą, którzy są uważani za tchórzliwych i podstępnych. Bardzo rzadko przeraża się to w otwartą wrogość, chociaż wiadomo o roli, jaką świątynie Ulyryka odegrały w prześladowaniu kultu Ranałda na obszarach, na których został on oficjalnie zakazany.

Dni świąt: Kult ten uznaje trzy ważne dni świąteczne: równonoc jesienną, zimowe przesilenie i równonoc wiosenną, oznaczające początek, środek i koniec zimy. Wiosenne zwrócenie dnia z nocą było kiedyś najważniejszym świętem, wyznaczającym początek okresu kampanii wojennych, choć obecnie jego rola zrównoważyła się ze znaczeniem pozostałych dwóch. Zwykle jest również, by władca czy generał obwołał święty dzień Ulyryka przy rozpoczęciu każdej kampanii wojennej, ćwiczeń wojсковych, założeniu nowej twierdzy czy zamku. W dni świąteczne organizuje się parady, pokazy, rozpala się ogniska, a zabawa trwa do późnej nocy.

Wymagania kultu: Wyznawcy Ulyryka muszą podążać karierą wojkową, a przynajmniej ich profesje powinny być związane z walką. Bohaterowie muszą mieć skompletowaną przynajmniej jedną profesję Wojownika, zanim zostaną nowicjuszami. Nowicjusze i kapłani Ulyryka muszą utrzymywać się ze służby wojkowej aż do czasu przydzielenia ich do konkretnej świątyni.

Przykazania: Wszyscy nowicjusze i kapłani Ulyryka muszą przestrzegać następujących przykazań:

Nigdy nie kwestionować i nie lekceważyć rozkazu swojego zwierzchnika, z wyjątkiem przypadku, gdy jego wykonanie prowadziłoby do złamania innego przykazania.

Nigdy nie odmawiać bezpośredniemu wezwaniu do walki ani innego rodzaju rywalizacji.

Nigdy nie uciekać się do kłamstwa lub innego rodzaju oszustwa. Nie dotyczy to ataków z zasadzek, ani używania kamuflażu.

Skórę wilka mogą nosić tylko osoby, które zabiły to zwierzę własnoręcznie, nie korzystając z innego oręża, niż dostarczony przez naturę.

Nie używać broni palnej, wybuchowej, zapalającej ani kusz. Mogą posługiwać się wszystkimi innymi typami broni.

Ogień w świątyniach i kapliczkach Ulyryka nigdy nie może zgasać. Mówi się, że jeśli do tego dojdzie, następna zima będzie trwała cały rok.

Używane czary: Kapłani Ulyryka mogą używać wszystkich czarów *prostej magii* i *magii wojennej*. *Wzywaniem furii* i *Wyzwołaniem nienawiści* mogą zostać zrzucone tylko na postacie, które będą tego chciały, a nawet one muszą wykonać test *magii* z modyfikatorem -10%.





Umiejętności: Oprócz zwykłych, dostępnych dla wszystkich nowicjuszy i kapłanów, wyznawcy Urylka przy osiąganiu każdego kolejnego poziomu mogą nabyć jedną z następujących umiejętności: *unik, wytrącenie broni, szaleńczy atak, silny cios i zapasy*. Bohaterowie mogą wybierać, które umiejętności chcą zdobyć, płacąc za nie w zwykły sposób punktami doświadczenia. Dodatkowo, osoba, która zostaje kapłanem Urylka automatycznie otrzymuje umiejętność *posłuchu u zwierząt* (respektowaną tylko przez wilki), bez potrzeby wydawania punktów doświadczenia.

Próby: Próby wymagane przez Urylka prawie zawsze związane są z walką –

•VERENA, bogini nauki i sprawiedliwości•

Opis: Verena jest boginią mądrości, rozważy i sprawiedliwości, szczególnie popularna wśród uczonych i intelektualistów. W swym aspekcie bogini sprawiedliwości jest zainteresowana bezstronnością, a dopiero na drugim miejscu litera prawa – sprzeciwia się tyranii, tak samo jak przestępstwu. Verena jest przezwane porzadzana jako wysoka kobieta o klasycznej urodzie, pełna godności i po-wagi. Mówi się, że czasami przybiera kształt sowy, albo sędziwego człowieka – mędrca (dowolnej płci).

Charakter: Neutralny.

Symbol: Symbolem Vereny jest sowa, tradycyjny symbol mądrości. Jej wyznawcy często noszą medaliony, przedstawiające sowę lub głowę sowy. Ten znak można także znaleźć na szatach jej nowicjuszy i kapłanów. Te szaty są białe, gdyż brak koloru oznacza neutralność i bezstronność, czyli podstawowe kanony tej religii.

Waga jest także używana jako symbol Vereny w aspekcie bogini sprawiedliwości i bywa czasem łączona ze znakiem sowy. Innym symbolem Vereny jest miecz, skierowany ostrzem ku dołowi, reprezentujący broń, której bogini, w swojej bardziej wojowniczej postaci, używa do naprawiania niesprawiedliwości.

Zasięg kultu: Verena jest czczona w całym Starym Świecie, szczególnie w miastach uniwersyteckich, jak Altdorf i Nuln, gdzie znajdują się duże, poświęcone jej świątynie. Inne mniejsze świątynie znajdują się prawie w każdym mieście, szczególnie w ośrodkach administracyjnych, a każde miejsce edukacji czy akademii ma jej kaplicę. Na prywatne kapliczki można się także często natknąć w domach sędziów, administratorów, dyplomatów i uczonych – dotyczy to też wielu magów.

Świątynie: Świątynie Vereny nie mają sztywnej hierarchii, ale stale utrzymują ze sobą kontakt, wymieniając się nowościami i informacjami. Kapłani i kapłanki są cenieni jako arbitrzy, ponieważ mają reputację osób nieprzekupnych i neutralnych. Cieszą się ogromnym zaufaniem i często działają jako nieoficjalni dyplomaci w dyskusjach

postać musi zabić potwora, który terroryzuje jakieś terytorium, albo oczyścić okolicę z banitów. MG może pozwolić bohaterowi na podjęcie szczególnie niebezpiecznej albo trudnej próby z grupą chętnych towarzyszy.

Błogosławieństwa: Umiejętności faworyzowane przez Urylka to: *wytrącenie broni, szaleńczy atak, unik, leczenie ran, błyskawiczny refleks, silny cios, bardzo wytrzymały, bardzo silny, uderzenie ogłuszające, celny cios i zapasy*. Faworyzowanymi testami są: *strach, furia* (do którego modyfikator jest ujemny!), *lojalność, reagowanie, Siła i groza*. Inne błogosławieństwa mogą dotyczyć okresowego wzrostu cechy Walka Wręcz.

między władcami i narodami. Chociaż o ich znaczeniu rzadko się mówi, odegrali kluczową rolę w zażegnaniu znacznej liczby konfliktów, mogących stać się potencjalnym podłożem wojen.

Świątynie mają zwykle arkadowe fasady z symbolem sowy, wykonanym jako płaskorzeźba nad bramą. Składają się zwykle z wielkich pomieszczeń, oświetlonych przez wiele wąskich okienek, osadzonych wysoko w ścianach. Sale te zdominowane są dużymi kamiennymi statuiami Vereny, która zwykle jest przedstawiana na tronie, z otwartą księgą w dłoni, na jej ramieniu siedzi sowa, zaś w podramieniu tronu umieszczone są pióro i kałamarz. Poza główną salą znajdują się liczne mniejsze komnaty z kwatarami kapłanów i bibliotekami, z których świątynie Vereny najbardziej słyną. Każda świątynia ma przynajmniej jedną komnatę, gdzie odbywają się spotkania i negocjacje pod auspicjami bogini. Kapłani chętnie uczestniczą w takich negocjacjach, lecz wszystko, co zostało tam powiedziane i napisane trzymane jest w ścisłym sekrecie.

Kapliczki Vereny są najczęściej mniejszymi wersjami świątyń, składają się z dachu wspartego na eleganckich kolumnach, osłaniającego małą statuetkę bogini. Czasami kolumny zastąpione są przez ściany, na których od środka wyrzeźbione są płaskorzeźby pólek, zapelnionych książkami i pergaminami.

Przyjacie i wrogowie: Kult Vereny jest przyjazny wobec większości innych ważnych religii Starego Świata, ale przeciwny ekstremizmowi i fanatyzmowi każdego rodzaju. Kult Ranałda Obrzojczy jest przezwany tolerowany, chociaż inne aspekty Ranałda nie są aprobowane.

Dni świąt: Główną uroczystością Vereny jest pierwszy dzień każdego roku, gdy jej wyznawcy modlą się o to, by przyszły rok był pobjętosławiony jej rozumem i rozsądkiem oraz by był wolny od fanatyzmu i niesprawiedliwości. Mniejsze dni świąt to początek każdego miesiąca i tygodnia.

Wymagania kultu: Kult Vereny nie stawia specjalnych wymogów. Rozum i mądrość są dostępne dla wszystkich, którzy ich szukają.

Przykazania: Wyznawcy Vereny muszą zawsze, w każdych okolicznościach mówić prawdę i nigdy nie mogą wahać się ze

strachu lub przychylności. Mają obowiązek przynosić całą nowonabytą wiedzę do najbliższej świątyni Vereny, chociaż nie mogą nigdy ujawniać informacji, które otrzymały w sekrecie.

Kapłani Vereny nie mogą nigdy odrzucić próby o arbitraż w sporze lub o pośredniczenie.

Wyznawcy Vereny nie uciekają się do walki, dopóki nie zostaną wykorzystane wszystkie pokojowe środki, ale mogą nosić zbroję i miecze, jeśli okaże się to niezbędne. Nie słyszano, by wyznawcy Vereny sięgnęli po broń od czasu Inwazji Chaosu dwa wieki temu.

Używane czary: Kapłani Vereny mogą używać wszystkich czarów *prostej magii* i *magii wojennej*, z wyjątkiem tych, które tworzą iluzję albo w inny sposób ukrywają prawdę. Zabronionymi czarami są *Bagienne ogniki*, *Dźwięki i Strefa ciszy*. Oprócz tych czarów, kapłani Vereny mają dostęp do czaru z 3. poziomu *magii demonicznej* – *Rozprzeczenie obłędu* (może on być użyty tylko przeciw komuś, kto wyczerpał cierpliwość bogini), czaru z 2. poziomu *magii iluzyjnej* – *Rozwianie iluzji* oraz czaru z 4. poziomu *magii iluzyjnej* – *Zniszczenie iluzji*.

Umiejętności: Dodatkowo do umiejętności zwykle dla nich dostępnych, nowicjusze i kapłani, którzy są wyznawcami Vereny mogą na każdym poziomie wybrać jedną umiejętność z następujących: dowolna umiejętność językowa (*uzdolnienia językowe*, *języki tajemne* i *sekretnie*), dowolna umiejętność *wiadzy* o czymś lub *rozpoznawania czegoś* oraz *prawo i historia*. Jak zawsze, za umiejętności trzeba zapłacić punktami doświadczenia.

Próby: *Próby*, wymagane przez Verenę mają zwykle na celu odkrycie lub ochronę wiedzy, albo zapobieżenie konfliktowi. Na przykład, bohater może być wysłany na poszukiwania dawno zagubionej księgi wiedzy lub otrzymać zadanie rozwiązania za pomocą mediacji sporu między dwoma, szkodzącymi się do wojny państwami. Na poziomie nowicjusza skala rozstrzyganych problemów może być mniejsza – może to być spór pomiędzy farmerami o kawałek ziemi, na wyższych poziomach może on być toczony przez miasta czy narody.

Błogosławieństwa: Umiejętności faworyzowane przez Verenę to wszystkie te, które wiążą się z wiedzą i porozumieniem. Faworyzowanymi testami są: *ocena*, *magia*, *zauważenie* i *rozumienie języka*. Innymi *błogosławieństwami* mogą być okresowe wzrosty Inteligencji lub Siły Woli.

•POMNIEJSZE BÓSTWA•

Ten rozdział opisuje mniej ważnych członków panteonu Starego Świata, bogów, których czczenie jest zabronione oraz bogów, patronujących narodom, miastom, rzemiosłom itp. Podane są tu trzy krótkie przykłady. Więcej na ten temat będzie można znaleźć w przyszłych publikacjach.

•KHÁINE, pan morderstwa•

Opis: Kháine jest straszliwym panem morderstwa – patronem zabójców i morderców. Mówi się, że jest on zazdrosny o swojego starszego brata Morra i jego władzę nad światem zmarłych, i dlatego kradnie dusze tych, którzy zostali zamordowani albo złożeni jako ofiara w jego imieniu, budując w ten sposób swoje własne mroczne królestwo. Jest przedstawiany jako groteskowo kucająca postać z wielkim i złośliwym, uzbrojonym w kły pyskiem oraz z czterema ramionami, w których ściska szpilety. Jego kult jest zakazany w całym Starym Świecie, a imię używane przeważnie w przekleństwach. Jednak sekretnie kultы Kháine działają w głębokich podziemiach wielu miast Starego Świata, gdzie w ukrytych świątyniach, podczas obscenicznych rytuałów, składa się ofiary z ludzi.

Charakter: Nie trzeba mówić, że Kháine jest złym bogiem, a wszyscy jego wyznawcy posiadają zły charakter. Oprócz zabójców, częściej są także rabusie i rzeźmienski oraz wszyscy ci, którzy rozkoszują się śmiercią i mordowaniem.

•RHYA, bogini-matka•

Opis: Rhya jest boginią-matką Dawnej Wiary, ale wśród popularnych religii Starego Świata jej rola jest znacznie ograniczona. Jest żoną Taala i to on przejął większość atrybutów, określających ją jako boginię ziemi i świata przyrody. Jest czasami czczona wspólnie z Taalem, ale nie ma własnego kultu, ani świątyni.

Charakter: Neutralny.



•SIGMAR MŁOTODZIERŻCA bóstwo patronujące Imperium•

Opis: Sigmar był jednym z pierwszych królów obszaru, znanego teraz jako Imperium – tym, który stworzył przemyśle między ludźmi i krasnoludami, co ostatecznie doprowadziło do zakończenia Wojen Goblirskich. Od wieków uznaje się go za bohatera. W granicach Imperium jest czczony jako bóstwo, patronujące Rodzinie Imperialnej i samemu Imperium. Największa z poświęconych mu świątyni znajduje się w pobliżu Imperialnego Pałacu w Altdorfe. Kult Sigmara mocno spłata się z polityką Imperium, a jego głównym kapłan – Wielki Teogonista – posiada nie tylko duchową potęgę, ale i ogromną ziemską władzę.

Charakter: Neutralny.

•DAWNA WIARA•

Opis: Dawna Wiara jest religią wyznawaną przez druidów i kapłanów druidzkich. Jej początki giną w pomroce dziejów – jest znacznie starsza, niż kulty, aktualnie panujące w Starym Świecie. Dawna Wiara jest związana z przyrodą i jej siłami. Łączy się z wieloma starożytnymi miejscami, jak kurhany i kamienne kęgi, których znaczenie dawno już zostało przez innych zapomniane.

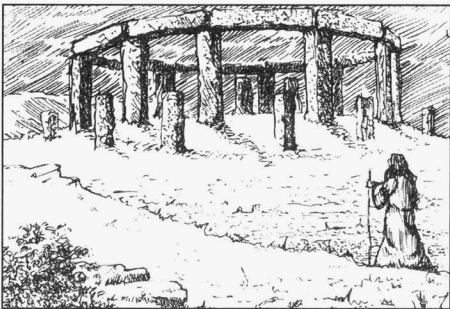
W Dawnej Wierze nie istnieje główne bóstwo czy panteon bóstw. Chociaż jej wyznawcy ofiarowują czasami swoje modły bogini, którą nazywają Matką, symbolizującą ziemię oraz płodność przyrody, to jednak zajmują się przeważnie siłami przyrody o mniejszej skali, rozważając przepływanie przez świat energii. Matka zdaje się nie być boginią w konwencjonalnym tego słowa znaczeniu, a raczej abstrakcyjnym symbolem świata przyrody i energii używanej przez druidów.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Dawna Wiara raczej nie wykorzystuje symboli w taki sposób, jak inne kulty Starego Świata, chociaż wyrzeźbione koła, spirale i dyski są czasem kojarzone z kurhanami i kamiennymi kęgami.

Zasieg kultu: Dawna Wiara nadal egzystuje w wielu częściach Starego Świata, głównie na północy i zachodzie. Jak można się spodziewać, jest ona silniejsza na terenach wiejskich, gdzie pozostawiało więcej dziczych przestrzeni. Dawną Wiarę wyznaje wielu Rangerów, tak samo jak druidzi i kapłani druidzcy.

Świątynie: Dawna Wiara związana jest ze światem przyrody, nie ma oficjalnych kapliczek, ani świątyni. Zamiast tego istnieją *święte gaje* – małe polany wśród głębokich lasów, które służą jako miejsce spotkań i modłów. Dla przypadkowego obserwatora nie ma niczego specjalnego, co wyróżnia *święty gaj* spośród innych, ale druid czy kapłan druidzki natychmiast je rozpoznają. Elfy i Rangerzy mogą rozpoznać *święty gaj* po wykonaniu danego testu Inteligencji.



Zdarza się, że wyznawcy Dawnej Wiary otrzymują *błogosławieństwa* w *świętych gajach*, w ten sam sposób jak wyznawcy innych bogów w świątyniach i kapliczkach. *Święte gaje* za pomocą magii mogą bronić się przed tymi, którzy chcą je sprofanować. Każda istota, która znajduje się pod wpływem ich mocy musi wykonać test Siły Woli, albo natychmiast z *gaju* ucieknąć. Jeśli w *gaju* jest obecny druid, sam *gaj* nie przystąpi do swej obrony, gdyż jest to obowiązkiem druida. Jeśli ten ostatni nie dopełni tego obowiązku, utraci **1 punkt przeznaczenia** i nie będzie zdolny do używania żadnych czarów do czasu, aż odłędzie pokutę, a *gaj* zostanie ponownie poświęcony.

Świętymi miejscami są także Dawnej Wiary kamienne kęgi. To relikty epoki, w której powstawała Dawna Wiara; są cennymi źródłami magicznej energii dla tych, którzy wiedzą jak czerpać z ich potęgi. Zadaniem każdego kapłana druidzkiego jest ochrona kamiennych kęgów oraz naprawianie kęgów zniszczonych i uszkodzonych, jeśli okaże się to konieczne. Druid, który pozostaje bierny, gdy kamienne kęgi są niszczone, zostaje ukarany w sposób opisany powyżej dla *świętego gaju*.



Przyjaciele i wrogowie: Większość innych kultów toleruje Dawną Wiarę, gdyż w srytości boją się nieco mocy druidów oraz sil przyrody, z których jest ona czerpana. Najlepiej stosunki utrzymywane są niewątpliwie z kultem Taala, który jest mężem Rhyi, będącej wcieleniem Matki.

Dni świąt: Głównymi świątami Dawnej Wiary są: letnie i zimowe przesilenie oraz wiosenne i jesienne zrównanie dnia z nocą, oznaczające zmiany pór roku. Pomniejsze święta są związane z pełnią księżyca i pojawieniem się pierwszej kwydry.

Wymagania kultu: Jedynym wymaganiem jest, by druidzi byli ludźmi.

Duchy opiekuńcze: Osoby, którym udało się osiągnąć pierwszy poziom kapłana druidzkiego otrzymują wizję, w której przychodzi do nich zwierzę-duch. Gracze powinni wykonać rzut wg **Tabeli duchów opiekuńczych**, by określić gatunek zwierzęcia. Zwierzę to staje się totemem – duchem opiekuńczym bohatera-druida i wszędzie za nim podąża. Posiadanie ducha opiekuńczego przynosi pewne korzyści, ale bohater musi przestrzegać dodatkowych *przekazań*, poza ogólnymi *przekazaniami* druida.

Tylko druid widzi swojego ducha opiekuńczego, chociaż osoba, posiadająca umiejętność *wykrywania istot magicznych* będzie zdolna go dostrzec jako nieokreślony kontur. Duch opiekuńczy pojawia się jako białe lub jasnoszare zwierzę określonego gatunku z oczami płonącymi bursztynowym kolorem. Jako duch, nie zajmuje przestrzeni w świecie materialnym i nie ma na niego wpływu. Z tego samego powodu może przenikać przez ściany oraz inne fizyczne przeszkody i tylko magia może go skrzywdzić. Oprócz tego posiada cechy odpowiednie dla danego gatunku (patrz **Bestiariusz**), z wyjątkiem Inteligencji, która wynosi 89. Druid, którego duch opiekuńczy został zabity z jakiegos powodu, traci 1K6 punktów Żywotności, 1 punkt Wytrzymałości oraz 1 **punkt przeznaczenia na stałe** i musi natychmiast przyjąć losowo wybraną *profesję podstarzou* Rangera. Postać taka już nigdy nie może zostać druidem.

Duchy opiekuńcze powinny być traktowane jak bohaterowie niezależni i kierowane przez Mistrza Gry. Gracze będą bez wątpienia myśleć o wielu użytecznych zadaniach, które niewidzialny i praktycznie nie daje się zranić duch opiekuńczy może wykonać, szczególnie jako zwiadowca. Należy pamiętać jednak, że duch opiekuńczy nie może oddalić się bardziej niż na 5 metrów od swojego druida. MG powinien również starać się grać duchem opiekuńczym jako osobowością i nigdy nie przesadzać wszystkiego z góry. Na przykład, duch opiekuńczy – królik może być zbyt bojaźliwy, aby iść samotnie z przodu, wydra może nie być zdolna do przeprowadzania przetrzynego zwiadu, podczas gdy kot na pewno odrzuci sugestię, dotyczące sposobu postępowania.

Tabela duchów opiekuńczych

K100	Duch opiekuńczy	Umiejętności
01-05	Bizon	<i>Bardzo wytrzymały, bardzo silny</i>
06-10	Dzik	<i>Szalesiczy atak, bardzo wytrzymały</i>
11-15	Gronostaj	<i>Biłnoza, łowiec</i>
21-25	Koń	<i>Bardzo szybki, jazda konia</i>
26-30	Kot	<i>Cichy chód na usi, błąkacizny refleks</i>
31-35	Królik	<i>Ucieczka, unik</i>
36-40	Kruk	<i>Bystry wzrok, urożenie</i>
41-45	Lis	<i>Błysłotliwość, wykrywanie pułapek</i>
46-50	Łoś	<i>Bardzo szybki, czuły słuch</i>
51-55	Niedźwiedź	<i>Silny cios, bardzo silny</i>
56-60	Nietoperz	<i>Widzenie w ciemnościach, ostry słuch</i>
61-65	Orzeł	<i>Bystry wzrok, insura zwierząt (szkoda)</i>
66-70	Sowa	<i>Widzenie w ciemności, cichy chód na usi</i>
71-75	Szczur	<i>Oporność na choroby, szaleńcze atak</i>
76-80	Wiewiórka	<i>Wspinaczka, akrobatyka</i>
81-85	Wilk	<i>Tropienie, łowiec</i>
86-90	Wydra	<i>Plwanie, unik</i>
91-95	Zaba	<i>Plwanie, akrobatyka</i>
96-00	Żmija	<i>Oporność na trucizny, biłnoza</i>

Dodatkowo, poza tymi umiejętnościami, druid ma zapewnioną przyjaźnielstwo albo przynajmniej neutralną reakcję wszystkich spotkanych zwierząt, które są tego samego gatunku, co jego duch opiekuńczy.

Przykazania: Wszyscy druidzi przestrzegają następujących przykazań:

Nigdy nie krzywdzić zwierzęcia, chyba że w obronie własnej lub dla zdobycia pożywienia.

Nigdy nie zmieniać w kamiennych kregach, kamiennych słupach albo kurhanach i starać się zapobiegać takim działaniom ze strony innych.

Wszyscy druidzi muszą *obcować z naturą* przynajmniej cztery razy w roku, w czasie wiosennej i zimowej równonocy oraz letniego i zimowego przesilenia, spędzając 24 godziny samotnie w naturalnym otoczeniu, odpowiadającym **specjalnemu czasowi/miejsu** ich ducha opiekuńczego, jak to zostało podane w tabeli poniżej. Kapłan druidzki musi *obcować z naturą* w ten sam sposób przez 24 godziny w czasie każdej pełni księżyca.

Oprócz tego druid musi przestrzegać dodatkowych przykazań, wynikających z posiadania ducha opiekuńczego:

Nigdy nie zabijać ani nie ranić oraz nie pozwolić na zabicie lub zranienie zwierzęcia tego samego gatunku, co jego duch opiekuńczy, nawet w obronie własnej.

Poza tym istnieją pewne, zależne od posiadanego ducha opiekuńczego ograniczenia, dotyczące tego, co druid może, a czego nie może jeść. Jeżeli duch opiekuńczy jest roślinny (bizon, koń, królik, łoś, wiewiórka), druid musi ściśle przestrzegać diety wegetariańskiej. Jeżeli duchem opiekuńczym jest drapieżnik (gronostaj, kot, nietoperz, orzeł, sowa, zaba, żmija), druid może jeść tylko mięso i to mięso zwierząt, które osobiście zabił. Jeżeli duchem opiekuńczym jest zwierzę żywiące się rybami (foka, wydra), druid może jeść tylko ryby, ale nie musi zawsze łowić ich osobiście. Jeżeli duch opiekuńczy jest padlinozercą albo istotą wszystkożerną (dzik, kruk, lis, niedźwiedź, szczur, wilk), druid nie ma specjalnych ograniczeń dietetycznych.

Na koniec, istnieją jeszcze bardziej specyficzne ograniczenia, które zależą od gatunku ducha opiekuńczego, opisane w poniższej tabeli:

Zwierzę	Zbroja	Tarcza	Bronie	Czas/miejsce
Bizon	każda	tak	dystansowa	las
Dzik	każda	tak	żadna	las
Gronostaj	skórzana	tak	dwuręczna	las, podziemia
Koń	skórzana	tak	ostra, dystansowa	otwarta przestrzeń
Kot	żadna	nie	tepa, dwuręczna	las, góry
Królik	żadna	nie	dwuręczna, palna	noc, podziemia
Kruk	żadna	nie	tepa	las, pole bitwy
Lis	żadna	nie	tepa, dwuręczna	wszędzie
Łoś	skórzana	tak	ostra, dystansowa	las, otwarta przestrzeń
Niedźwiedź	każda	tak	dystansowa	las, jaskinia
Nietoperz	skórzana	nie	dwuręczna, palna	noc
Orzeł	żadna	nie	tepa	góry
Sowa	żadna	nie	tepa	noc
Szczur	skórzana	tak	dwuręczna	noc, podziemia, miasto
Wiewiórka	żadna	nie	dwuręczna	las
Wilk	skórzana	tak	tepa, dystansowa	nie w mieście
Wydra	żadna	nie	dwuręczna, palna	woda
Zaba	żadna	nie	dwuręczna, palna	woda
Żmija	skórzana	nie	dwuręczna	nie w mieście

Kolumna **Zbroja** pokazuje, jaki typ zbroi bohater może nosić.

Kolumna **Tarcza** pokazuje, czy bohater może używać tarczy.

Kolumna **Bronie** pokazuje rodzaje broni, których bohater nie może używać.

Kolumna **Czas/miejsce** pokazuje pory i miejsca, które są dla druida szczególnie. Może on odyskać **punkty magii** tylko przez odprawienie dziesięciodminutowego rytuału w takim miejscu albo o takim czasie. **Punkty magii** są odyskiwane w tempie 10% za każdą godzinę po rytuale.

Używane czary: Druidzi korzystają z czarów w ten sam sposób jak kapłani (patrz **Kariery kapłanów**). Druid może używać mieszaniny **prostej magii**, **magii wojennej**, **magii elementalnej** i specjalistycznej **magii druidycznej**. Druid nie może korzystać z więcej niż jednego czaru każdego poziomu zarówno z **magii elementalnej**, jak i **wojennej**, ale **prostej magii** druidzi mogą używać bez ograniczeń.

Umiejętności: Dodatkowo do listy umiejętności druida i kapłana druidzkiego, bohaterowie otrzymują pewne określone umiejętności od swoich duchów opiekuńczych, co wynika z powyższej tabeli. Pierwsza umiejętność zdobywana jest, gdy postać osiągnie 1. poziom, a druga – na 2. poziomie. W obu przypadkach umiejętności te są przyznawane bez wydatku punktów doświadczenia.

Próby: Może się okazać, że druid musi się podjąć jakiegoś zadania, zanim stanie się kapłanem druidzkiem. Jeśli tak, od razu powinien zostać określony rodzaj ducha opiekuńczego, choć gracz nie powinien być tego świadomy. MG powinien rzucić w tajemnicy **w Tabeli duchów opiekuńczych**, notując wynik dla przyszłych potrzeb i wyznaczając bohaterowi odpowiednie zadanie. Postać nie zdobędzie ducha opiekuńczego ani żadnych związanych z nim korzyści aż do chwili wypełnienia zadania.

Próby druidzkie mogą dotyczyć znalezienia i naprawienia (albo uporządkowania przed ponownym poświęceniem) jakiegoś zapomnianego, zrujnowanego świętego gaju lub kamiennego kregu. Druid z duchem opiekuńczym – nietoperzem może otrzymać zadanie zabezpieczenia przed spadającymi skałami pieczary, która jest gniazdem nietoperzy lub przegonięcia z niej potwora. Natomiast druid, którego duchem opiekuńczym jest zaba albo wydra, może poszukiwać i odblokować wyschnięty strumień w dzikiej i niedostępnej okolicy, albo usunąć błoto lub skały tamujące rzeczny nurt.

Błogosławieństwa: Standardowe *błogosławieństwa* to jeden rzut wg **Tabeli umiejętności Rangera** albo jednokrotne użycie czaru *magii druidycznej* z wyższego poziomu, niż postać aktualnie posiada bez żadnego kosztu w **punktach magii**. Druid może również otrzymać zdolność zmiany kształtu w formę, właściwą dla gatunku swego ducha opiekuńczego, przemawiania do tych zwierząt na życzenie i bez żadnego kosztu w **punktach magii**. Może też otrzymać pewne zdolności normalnie dostępne dla tych zwierząt, takie jak latanie, widzenie w ciemnościach itp.

Zasady specjalne: Kurhany to grobowce starożytnych przodków druidów i druidom nie wolno się do nich wlamywać lub pozwalać komukolwiek, by to robił. Żadna *magia druidyczna* nie funkcjonuje wewnątrz kurhanów, a druid, który zakłócił spokój kurhanu natychmiast traci *wszystkie* druidyczne czary i zdolności, i **punkt przetrwania** i 60 punktów Żywności oraz musi przyjąć losowo wybraną profesję Rangera, by nigdy więcej nie zostać już druidem.

Czasami osoba pochowana w kurhanie nie do końca odeszła na wieczny odpoczynek i objawia się pod postacią zjawy (zobacz **Bestiariusz – Zwyrodnienie eteryczne**). W takim przypadku druid albo kapłan druidzki potrafiłby pozłowyć sprawiającego kłopot ducha na odpoczynek już ostateczny. Zarówno druid, jak i zjawa wykonują test Siły Woli raz w ciągu rundy. Za każdym razem, gdy test jest udany, przeciwnik traci K10 punktów SW. Jeżeli SW zjawy zostanie zredukowana do zera, udaje się ona na wieczny odpoczynek i znika. Druidzi, których Siła Woli zostanie zredukowana do zera, stają się bezrozumnymi sługami zjawy do czasu, aż zostanie ona zniszczona. Utraczone punkty SW są regenerowane w tempie 10 punktów na godzinę niezamagowanego snu.

Likanthropia to zamiana zwykłych ludzi w **zwierzolaki** (patrz **Bestiariusz – Zwierzęta i potwory**), często spotykana, gdy człowiek zostaje opętany przez zwierzęcego ducha, którego nie może kontrolować. Kapłan druidzki, którego duch opiekuńczy jest tego samego gatunku, co zwierzęcy duch zwierzolaka, może zdjąć z opętanego tę klątwę. Kapłan druidzki musi wykonać udany test Inteligencji *oraz* Siły Woli w celu skontaktowania się ze zwierzęcym duchem, a następnie wyperswadować mu dalsze męczenie ofiary, używając Ogłady i wszystkich przydatnych umiejętności (na przykład *posłuch u zwierząt*), tak jakby mówił do zwykłego bohatera niezależnego lub zwierzęcia.

Zwierzęce duchy zwierzolaków mają takie same cechy, jak dany gatunek zwierzęcia (tj. takie same, jakie ma zwierzolak podczas przebywania w swej zwierzęcej formie). Jeśli druid osiągnął sukces, to zwierzęcy duch zostaje powstrzymany. Nie zostaje on wygnany z ciała swego nosiciela, a jedynie wprowadzany w stan uśpienia. Istnieje 10% szansa, że nosiciel zwierzęcego ducha otrzyma którąś z umiejętności wymienionych w **Tabeli duchów opiekuńczych** dla konkretnego ducha zwierzęcego. Jeśli osoba, która była kiedyś zwierzolakiem, zostanie później kapłanem druidzkim, drzemający w niej zwierzęcy duch zostaje obudzony i staje się jej duchem opiekuńczym.

•BOGOWIE INNYCH RAS•

Nieludzkie rasy Starego Świata mają swoje własne mitologie i panteony. Opisanie wszystkich, wiążących się z nimi szczegółów wykracza poza możliwości tej książki, ale nakreśliśmy tu sylwetki głównych bogów elfów, krasnoludów i halflingów. Dalsze informacje pojawiają się w przyszłych publikacjach.

•GRUNGNI, krasnoludzki bóg górnictwa•

Opis: Grungni jest głównym bóstwem krasnoludzkiego panteonu. W krasnoludzkich legendach to on przeprowadził krasnoludy od niebezpieczeństw świata zewnętrznego ku bezpiecznym głębom ziemi i potem został obwołany bogiem górnictwa i podziemi. Jest przeważnie przedstawiany jako krasnoludzki mężczyzna, odziany w koltczugę, z rozwidloną stalowazurą brodą, sięgającą mu prawie do stóp. Mówi się, że może w magiczny sposób wciągać się w dowolny przedmiot, wykonany z kamienia albo metalu.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Głównym symbolem Grungniego jest kilof, reprezentujący magiczne narzędzie, którym otworzył podziemny świat dla rasy krasnoludzików. Czasami używa się także stylizowanego rysunku głowy w hełmie, z długą, rozdwojoną brodą. Ubrania kapłanów Grungniego są ciemnoszare, z czarnym lub srebrnym kilofem wyhaftowanym na piersi.

Zasięg kultu: Grungni jest czczony przez krasnoludy w całym Starym Świecie.

Świątynie: Każda krasnoludzka twierdza w Starym Świecie ma świątynię Grungniego. W większości przypadków jest to duża kapliczka albo posąg, stojący w głównym pomieszczeniu posiadłości, gdzie cała społeczność zbiera się na modły.

Przyjaciele i wrogowie: Kult Grungniego żyje w przyjaznych stosunkach z resztą krasnoludzkiego panteonu. Ma mało do czynienia z innymi rasami, ale jest wrogo nastawiony do naturalnych wrogów krasnoludów.

Dni świąt: Pomniejsze święta odbywają się co 10 dni, podczas gdy główne uroczystości obchodzone są co 100 dni.

Wymagania kultu: Kult Grungniego jest otwarty dla wszystkich dorosłych krasnoludów.

Przykazania: Wszyscy nowicjusze i kapłani Grungniego muszą przestrzegać następujących przykazań:

Nigdy nie dopuścić, by tunel lub podziemna komnata stały się niebezpieczne, by ich konstrukcja była niepewna.

Nigdy nie poddawać się goblinom, ani ich krewniakom.

Wyznawcy Grungniego wierzą, że ich obowiązkiem jest odzyskanie kontroli nad wszystkimi zajętymi przez gobliny posiadłościami krasnoludzkimi, gdziekolwiek to tylko możliwe.

Na pewnych obszarach w północno-wschodnich częściach Imperium kult Grungniego nakłania do zabijania tych krasnoludów, którzy opowiedzieli się po stronie Chaosu. W takich przypadkach kapłani Grungniego składają przysięgę nigdy nie zostawiać chaotycznego krasnoluda przy życiu, nawet gdyby to znaczyło, że będą musieli poświęcić swe własne życie.

Używane czary: Kapłani Grungniego mogą używać wszystkich czarów *magii wojennej* oraz następujących czarów *magii elementarnej*:

Grad kamieni, Strefa ubiercia, Tworzenie lotnych piasków, Kruszenie kamień, Burza pyłowa, Rozproszenie żywiołaka (tylko ziemi), *Przyzwanie żywiołaka* (tylko ziemi), *Tunel w skałę, Burzenie ścian*.

Umiejętności: Wyznawcy Grungniego nie mają dostępu do żadnych innych umiejętności niż te, które wymieniono dla konkretnej profesji, chociaż kapłani mogą otrzymać umiejętność *górnictwa* dwukrotnie, co podwaja jego efekt. Mogą to zrobić na każdym stopniu swojej kariery, ale muszą zapłacić za tę umiejętność punktami doświadczenia w normalny sposób.

Próby: Próby, wymagane przez Grungniego będą często dotyczyły oczyszczenia utraconych siedzib krasnoludzkich z goblinoidów lub rozszerzenia istniejących siedzib celem odkrycia nowych złóż rud czy podziemnych zbiorników wodnych, albo wydrążenia w skałe nowej kapliczki.

Błogosławieństwa: Umiejętnościami faworyzowanymi przez Grungniego są: *górnictwo, inżynieria, ródzkarstwo i kamieniarstwo*, a testami: *budowanie, zauważenie i przeszukiwanie*.

•LIADRIEL, elficki bóg pieśni i wina•

Opis: Liadriel jest najważniejszym bogiem z panteonu leśnych elfów, patronem muzyki, poezji, tańca i wina. Jest dwupłciowy i pojawia się jako elf o niezrównanej urodzie, a na jego/jej wargach nieustannie gości lekki uśmiech. Liadriel zawsze nosi lutnię i bukłak wina.

Charakter: Dobry.

Symbol: Liadriel jest symbolizowany/a przez lutnię i bukłak wina, a często również puchar. Jego/jej kapłani ubierają się w zielone szaty z kapтурami, bogato wyszywane złotą nicią w różne wzory z motywem liści winorośli, instrumentów muzycznych, owoców itp.

Zasięg kultu: Liadriel jest czczony/a przez wszystkie leśne elfy w Starym Świecie, a czasami także przez ludzkich minstrelów. Jest często uosabiany/a przez ludzi z pomniejszych ludzkimi bóstwami wina i sztuki.

Świątynie: Liadriel/owi nie stawia się świątyni ani kapliczek, ponieważ tego typu rzeczy są obce elfom.

Przyjaciele i wrogowie: Wyznawcy Liadriela/a szanują inne bóstwa elfów, są wrogo usposobieni tylko wobec naturalnych wrogów elfickiej rasy.

Dni świąt: Nie ma szczególnych dni świąt Liadriela/a. Jest czczony/a zawsze, gdy elfy śpiewają albo piją, co zdarza się bardzo często. Duże biedyndy na cześć Liadriela/a odbywają się nocami, podczas każdego nowiu księżyca, choć nie jest jasne, czy są to uroczystości religijne w ludzkim rozumieniu, czy po prostu duże biedyndy, na których Liadriel jest czczony/a.

Wymagania kultu: Kult Liadriela/a jest otwarty dla wszystkich dorosłych leśnych elfów.

Przykazania: Nie ma przykazań związanych z kultem Liadriela/a, gdyż wszelkie ograniczenia zachowania są obce elfiej psychice. Jednak MG powinien pamiętać, że wszelkie działania, które są wrogie rasie elfickiej, jak np. niszczenie lasów czy też wskazanie położenia posiadłości elfickiej członkom innych ras będzie obrażą dla Liadriela/a.

Używane czary: Kapłani Liadriel/a mogą używać czarów *prostej magii* i *magii iluzyjnej*.

Umiejętności: Kapłani Liadriel/a mogą otrzymać na każdym poziomie jedną z następujących umiejętności: *urok osobisty*, *mocna głowa*, *taniec*, *hipnoza*, *muzykalność*, *uwodzenie* i *śpiew*. Umiejętności te nabywa się w normalny sposób za punkty doświadczenia.

Próby: Liadriel nie nakłada prób na swoich wyznawców. Gdy *próba* zostanie wyznaczona przez **Tabele rozwinąć**, bohaterowie muszą zgromadzić kolejne 100 punktów doświadczenia i spróbować ponownie, pamiętając, że Liadriel obserwował/a ich uważnie w tym czasie i weźmie pod uwagę ich zachowanie decydując, czy pozwolić im osiągnąć następny poziom, czy nie.

Błogosławieństwa: Umiejętności faworyzowane przez Liadriel/a to: *urok osobisty*, *mocna głowa*, *taniec*, *hipnoza*, *muzykalność*, *uwodzenie* i *śpiew*. Nie preferuje on/ona żadnych testów, chociaż może dokonać *błogosławieństwa* w formie modyfikatora do Ogłady.

•ESMERALDA, halfliska bogini ogniska domowego•

Opis: Esmeralda jest najważniejszą bóstwem halflirskiego panteonu, patronką ogniska domowego. Mówi się, że to ona podarowała halflingom umiejętność *gotowania*. Przedstawia się ją jako pulchną i stateczną kobietę halfliską, ciągle uśmiechniętą i noszącą ubrudzony mąką fartuch.

Zasięg kultu: Esmeralda jest czczona przez halflingów w całym Starym Świecie, a szczególnie szanowana przez tych halflingów, którzy pozostawili Zgromadzenie i pracują jako kucharze dla ludzkich pracodawców.

Organizacja świątyni: Esmeralda nie ma świątyni ani kapliczek jako takich, ale jest otaczana szacunkiem w każdej kuchni, gdzie pracują halflingi. Powszechnie ustawia się w widocznym miejscu kuchni mały posążek bogini, tak by mogła ona doglądać pracy i aby mieć pewność, że podczas krzątania w kuchni nie stłuką się naczynia.

Przyjaciele i wrogowie: Esmeralda utrzymuje dobre stosunki ze wszystkimi innymi członkami halflirskiego panteonu, a także ogólnie z całym światem. Jej jedynymi wrogami są naturalni przeciwnicy halflirskiej rasy.

Dni świąt: Głównym świętem Esmeraldy jest Tydzień Naleśników, siedmiodniowe święto, które następuje natychmiast po zbiorach owoców i polega na produkcji (i konsumpcji) naleśników, budyni, ciasteczek i dżemów. Bardzo trudno jest namówić halflinga do robienia czegokolwiek innego w tym czasie.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Symbolem Esmeraldy jest trójkąt ponad poziomą linią, reprezentujący dom, a także płomień na palenisku. Jej kapłani noszą ceremonialny fartuch z wyszytym takim symbolem.

Wymagania kultu: Kult jest otwarty dla wszystkich dorosłych halflingów.

Przykazania: Wszyscy nowicjusze i kapłani Esmeraldy muszą przestrzegać następujących przykazań:

- Nigdy nie odmawiać głodnemu jedzenia.
- Nigdy nie używać sprzętów i naczyń kuchennych do innych celów.
- Nigdy nie rozcieńczać piwa wodą.
- Nigdy nie jeść mniej niż trzy kompletne posiłki dziennie.
- Nigdy nie robić nic, co wymaga wysiłku zaraz po jedzeniu.
- Nigdy nie zostawić gotującej się potrawy bez opieki.

Używane czary: Kapłani Esmeraldy mogą używać wszystkich czarów *prostej magii*, wszystkich czarów z 1. i 2. poziomu *magii elementarnej* i wszystkich czarów *magii wojennej* typu *Aury* i *Strefy*. Kiedy bronią swoich domów, są zdolni również do używania *magii wojennej* innych typów.

Umiejętności: Dodatkowo do umiejętności normalnie dostępnych dla nowicjusza, wyznawcy Esmeraldy otrzymują modyfikator do umiejętności *gotowania*, co podwaja jej efekt.



Próby: Próby wymagane przez Esmeraldę przeważnie dotyczą wielkiego wyczynu kucharskiego, na przykład przygotowania wspaniałej uczy z prostych, pospolitych składników, albo zdobycia rzadkich i egzotycznych przypraw, takich jak liście rośliny, występującej tylko na wysokich stokach odległych gór.

Bogosławieństwa: Umiejętności faworyzowane przez Esmeraldę to: *warzenie piwa, gotowanie oraz wiedza o ziołach*. Nie faworyzuje ona żadnego z testów.

•BOGOWIE CHAOSU•

Czczyciele bogów Chaosu są wyznącami w całym Starym Świecie, ale wpływ zarówno bogów, jak i ich wyznawców odczuwany jest w wielu miejscach. Tutaj podano tylko kilka uwag o trzech bogach Chaosu. Więcej szczegółów o bogach Chaosu i ich wyznawcach można będzie znaleźć w planowanym dodatku **Królestwa Chaosu**.

•KHORNE•

Khorne jest Krwawym Bogiem, złym i morderczym bóstwem Chaosu. Jego wielki mosiężny tron stoi na szczycie góry utworzonej z czaszek i kości – pozostałości po jego wyznawcach, którzy zginęli w bitwach. Jego obsesją jest krew i śmierć; jest on mocą, która stoi za wielkimi armiami Chaosu, które najeżdżają ziemie Starego Świata.

•NURGLE•

Nurgle jest panem zarazy i rozkładu, dążącym do rozprzestrzeniania się chorób i korupcji. Wiele jego wyznawców przenosi przerażającą chorobę, znaną jako *gnilizna Nurgla*, degenerującą ich aż staną się jednociągą z ideałem swego boga (patrz **Choroby**).

•MALAL•

Malal jest renegatem wśród bogów Chaosu, który obrócił się przeciw innym bogom i dąży do ich zniszczenia. Jego wyznawcy, często zwani Przekłętymi, poszukują i niszczą czcicieli innych bogów Chaosu, gdziekolwiek ich znajdą.

•BOGOWIE PRAWOŚCI•

Bogowie Prawości zostali powołani do istnienia w tym samym czasie, co bogowie Chaosu. Kierują się swoimi własnymi ideałami trwałości i stabilności. Jeżeli udało by im się wygnać bogów Chaosu i ustanowić swoje rządy nad Znanym Światem, wszystkie zmiany i rozwój ustałyby i nie by się nigdy nie zmieniło. Kult bogów Prawości wyznają nieliczni mieszkańcy Starego Świata. Choć od dawna im czi nie jest zabronione, nie jest jednak także popularne. Większość mieszkańców Starego Świata preferuje raczej swoich własnych, w większości neutralnych bogów.

•ALLUMINAS•

Alluminas jest panem światła, wiecznego i niezmiennego źródła czystego światła, o którym mówi się, że unieruchamia wszystko na co padnie, przynosząc stabilność i niezmienność. Jest najmniej popularnym wśród bogów Prawości, głównie dlatego, że ludzki rozum nie ogarnia większości koncepcji i dogmatów jego religii.

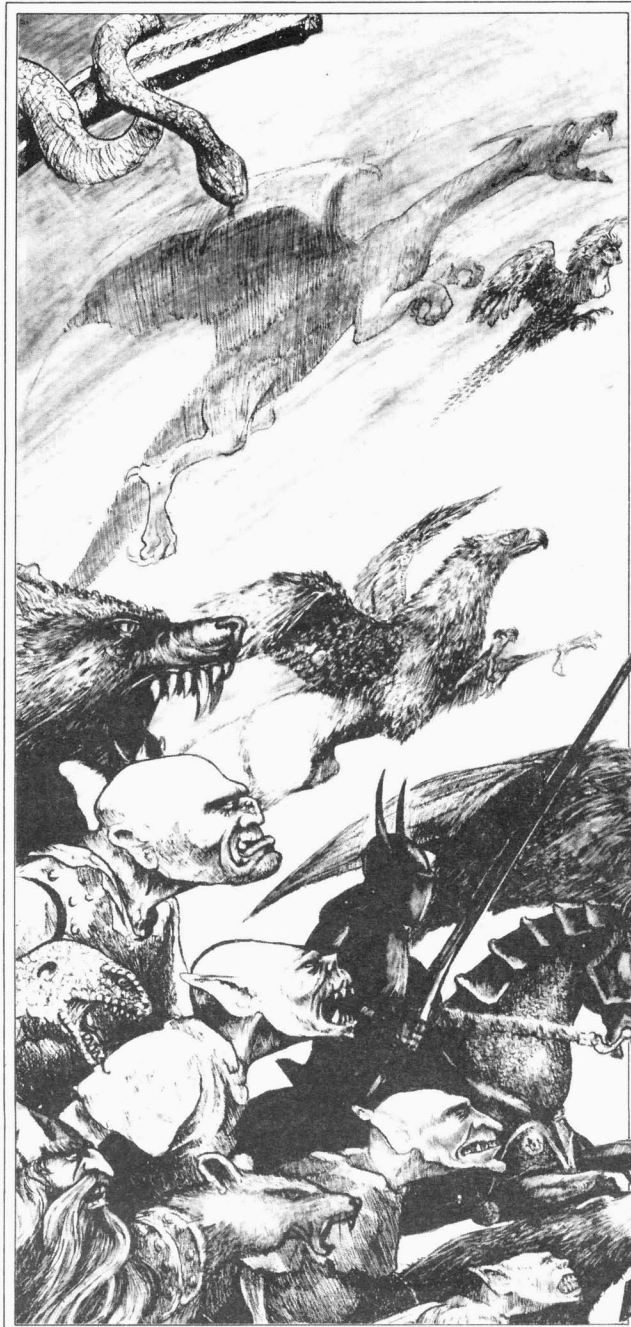
•ARIANKA•

W odległej przeszłości Arianke pokonał i uwięził nienazwany bóg Chaosu. Mówi się, że leży ona w kryształowej trumnie, ukrytej gdzieś w Starym Świecie. O wielu miejscach krąży legendy „potwierdzające” fakt, że właśnie tam znajduje się grobowiec bogini. Najnowsza pogłoska mówi, że tym miejscem jest Praga. Opowiada się także, że boginię można wyzwolić tylko za pomocą pewnych kryształowych kluczy, których nigdy nie odnaleziono. Nie wiadomo nawet, jak wiele tych kluczy istnieje i czy zostały ukryte wspólnie, czy też osobno.

•SOLKAN•

Solkani jest panem zemsty, okrutnym bogiem karzącym tych, którzy obrażają bogów Prawości. To najpopularniejszy ze wszystkich bogów Prawości – wielu łowców czarownic oddaje cześć właśnie jemu. Jego wyznawcy wzbudzają strach i nieufność u większości mieszkańców Starego Świata, którym nie odpowiadają drzemające w tej religii elementy absolutyzmu i fanatyzmu.

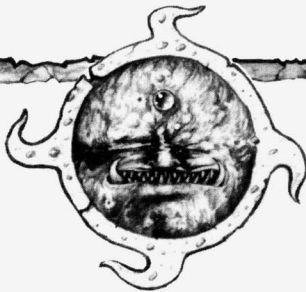




BESTIARIUSZ

ROZDZIAŁ

• 6 •



WPROWADZENIE

Konwersja pomiędzy
WFRP a Warhammer Battle
Bohaterowie i herosi
Ataki potworów
Opisy potworów
Zasady specjalne
Niestabilność
Istoty latające

ISTOTY HUMANOIDALNE

Człowiek
Drzewiec
Elf
Fimír
Gigant
Gnom
Goblin
Halfling
Hołgoblin
Krasnolud
Minotaur
Ogr
Ork
Ork, czarny
Półork
Reptillion
Skaven
Snotling
Troglydyta
Troll
Wojownik Chaosu
Zwierzoczek

ZWIERZĘTA I POTWORY

Ameba
Amfibena
Bazyliżek
Brzytwodziób
Chimera
Chłóściel
Czerw bagienny
Doppelganger
Dzabersmok
Dzik
Gryfon
Grzyby i pleśnie
Czerwona pleśń
Fluorescencyjny zarodnik
Purpurowa pleśń
Żółta pleśń
Harpia
Hipogryf
Hydra
Kameleopij
Koń
Koń bojowy
Kot, dziki
Krwawiec
Małe zwierzęta
Gronostaj
Królik
Kruk
Lis
Wydra
Wiewiórka

Żaba
Małżoszczek
Mantikora
Mieszożerny chwytacz
Niedźwiedź
Nietoperz, gigantyczny
Nietoperz, zwyczajny
Orzeł
Ołmiornica bagienna
Pegaz
Pies bojowy
Pies-zabójca
Pijawka, gigantyczna
Skorpion, gigantyczny
Smok
Sowa, gigant i zwyczajna
Szczur, gigant i zwyczajny
Wąż, gigant i zwyczajny
Grzechotnik, gigantyczny
Wąż skalny
Żmija
Pająk, gigant.
Czerw słoneczny
Rój
Jednorozec
Zwierzołak
Wilk, wielki i stadny
Wyvern
Zoat
Złotoczerw
Zwierzęta stadne
Bizon

Łoś
Żółw smoczy
Żuk, gigantyczny

OŻYWIENCY

Ghoul
Gnilec
Licz
Mumia
Szkielet
Wampir
Zombi

OŻYWIENCY ETERYCZNI

Bagienny ogień
Duch
Upiór
Widmo
Zjawy

ŻYWIOLAKI

Powietrza
Ziemi
Ognia
Wody

DEMONY

Buairukh
Demon, wielki
Demon, mniejszy
Demoniczny sługa
Mabrothrax
Mardagg
Viydag

♦ BESTIARIUSZ ♦



W tej części podręcznika znajdują się ogólne informacje o niektórych istotach, zamieszkujących Stary Świat, stanowiących ważny element gry. Zawiera ona również ich charakterystyki. Ten spis nie jest wyczerpujący, a charakterystyk nie należy uważać za niezmiennie. Mistrzowie

Gry, którzy chcą tworzyć swoje własne potwory powinni przeczytać zamieszczone tutaj przykłady i mogą wymyślać dowolne rodzaje bestii.

Opisane tu istoty zostały zaprezentowane w sześciu rozdziałach:

Humanoidy
Zwierzęta i potwory
Ożywienie
Eteryczne ożywienie
Żywiolaki
Demony

Humanoidzi – opisano tu większość inteligentnych potworów, jak również bohaterów, najmitów itp. Ponieważ ich zachowanie – w ogólnym zarysie – jest podobne do ludzkiego i w swym postępowaniu kierują się raczej rozsądkiem, istoty te najprościej odgrywać.

Zwierzęta i potwory – przedstawiono tu reprezentatywny wybór wielu odmian zwykłych i fantastycznych istot, które zamieszkują Stary Świat – poczynając od ameby, a kończąc na skorpionach. Większość tych istot ma co najmniej zwierzęcy poziom inteligencji, a główną motywacją ich działania jest chęć zdobycia pożywienia.

Ożywienie to zarówno poruszające się zwłoki (takie jak zombi i szkielety), jak i potężniejsze istoty, których istnienie jest utrzymywane przy pomocy pozaświatowych energii, kontrolowane zarówno przez nekromantów, jak i inne złe, używające magii potwory.

Ożywienie eteryczne to potwory, które nie posiadają materialnej postaci – można je zobaczyć w tym świecie, ale nie są w pełni jego częścią. Przeważnie egzystują tylko jako obrazy lub też czysta energia. MG powinien próbować przedstawiać te istoty jako widmowe, niewyraźne zwydy, którymi właśnie są – czasem wydają się być materialnymi, innym razem – jedynie cieniami czy płonącymi światłami.

Żywiolaki są objawieniami sił natury, tkwiących w czterech żywiołach: Ziemi, Ognia, Wody i Powietrza. Mogą one przybierać wiele różnych kształtów, które często uzależnione są od okoliczności, w jakich się objawiają. Ponieważ większość żywiolaków jest przyzywana przez elementalistów i kapłanów druidzkich, odpowiadając na wezwanie zwykle przybierają postać humanoidalną.

Demony są sługami różnych złośliwych bogów i nie należą do materialnego świata. Pojawienie się jednej z tych przerażających istot jest zwykle rezultatem albo konkretnego rozkazu, wydanego przez boga, któremu ta istota służy, albo też potężnego, magicznego wezwania, pochodzącego od postaci z materialnego świata. Demonów nigdy nie można „zabić” – zamiast tego są zmuszane do powrotu do swej własnej sfery egzystencji, gdzie powoli leczą rany i planują zemstę...

•ZASADY WARHAMMER BATTLE•

Ci, którzy grali w **Warhammer Battle** zapewne zetknęli się już wcześniej z wieloma przedstawionymi tu potworami. Jeśli tylko było to możliwe, nie wprowadzano do tych opisów żadnych zmian. W niektórych przypadkach potrzebne były niewielkie poprawki i modyfikacje zasad, celem przystosowania ich do bardziej szczegółowego systemu walki w grze fabularnej. Tam, gdzie było to potrzebne dodano dodatkowe informacje. Dane zawarte w *charakterystyce podstawowej* każdej istoty stanowią tylko wartości przeciętne. Mistrzowie Gry, którzy preferują potwory bardziej różni-

cowe, powinni użyć zakresów podanych w tabelach poniżej.

Tabele te mogą być również używane przez tych graczy **Warhammer Battle**, którzy zechcą zmodyfikować nieco swe własne istoty:

Szybkość – ta cecha pozostaje nie zmieniona w porównaniu do reguł **Warhammer Battle**.

Walka Wręcz i Umiejętności Łucznicze (przemianowane na *Umiejętności Strzeleckie*) zmieniają się ze skali 1-10 do skali 1-100.

WH Battle		WH RPG	
Walka Wręcz	Przeciętna	Zakres	
1	17	(13 + K8)	
2	25	(21 + K8)	
3	33	(29 + K8)	
4	41	(37 + K8)	
5	49	(45 + K8)	
6	57	(53 + K8)	
7	65	(61 + K8)	
8	73	(69 + K8)	
9	81	(77 + K8)	
10	90	(85 + K10)	
Umiejętności Łucznicze/ Strzeleckie (US)	Przeciętna	Zakres	
1	9	(6 + K6)	
2	17	(13 + K8)	
3	25	(21 + K8)	
4	34	(30 + K8)	
5	43	(39 + K8)	
6	52	(48 + K8)	
7	62	(57 + K10)	
8	72	(67 + K10)	
9	83	(78 + K10)	
10	93	(89 + K8)	

Sila i Wytrzymałość – pozostają bez zmian.

Żywotność (Zw)	Przeciętna	Zakres	
1	5	2-7	(1 + K6)
2	11	8-13	(7 + K6)
3	17	14-20	(13 + K6)
4	23	21-26	(20 + K6)
5	29	27-32	(26 + K6)
6	35	33-38	(32 + K6)
7	41	39-44	(38 + K6)
8	47	45-50	(44 + K6)
9	53	51-56	(50 + K6)
10	59	57-62	(56 + K6)
+1	+6		+6

Inicjatywa również zmienia się ze skali 1-10 do skali 1-100. Należy ją pomnożyć przez 10, by otrzymać cechę odpowiadającą WFRP.

Ataki pozostają nie zmienione.

Cechy przywódcze, Inteligencja, Opanowanie i Sila Woli zmieniają się ze skali 1-10 do 1-100.

Cechy osobiste (CP, Int, Op, SW)	Przeciętna	Zakres	
1	2	1-4	(K4)
2	6	5-8	(4 + K4)
3	10	9-12	(8 + K4)
4	14	13-16	(12 + K4)
5	18	17-20	(16 + K4)
6	24	21-26	(20 + K6)
7	29	27-32	(26 + K6)
8	43	33-53	(29 + 4K6)
9	66	54-79	(49 + 5K6)
10	89	80-99	(78 + 2K10)

Zręczności i Ogłady nie stosuje się w **Warhammer Battle**.

Obie te cechy mają zakres 1-100 i zawsze są opisane u tych potworów, które ich potrzebują (patrz **Opisy**).

•BOHATEROWIE I HEROSI•

Podstawowe, podane dla każdej istoty charakterystyki oznaczają przeciętne wartości, cechujące typowego potwora danego gatunku. Jednak, podobnie jak bohaterowie, niektóre istoty mogą być słabsze, a inne silniejsze. Mistrz Gry może bez ograniczeń kreować trochę słabsze lub silniejsze odmiany typowych istot, jeżeli są mu one do czegoś potrzebne.

Czasami poczujesz potrzebę szybkiego stworzenia „orka-herosa” lub „szkieleta-bohatera”, czy czegoś w tym stylu. Używając poniższego systemu możesz tworzyć *bohaterów* oraz *mniejszych i większych berserów*. Jest to szczególnie przydatne w przypadku ożywieńców, ponieważ niektóre ich rodzaje wymagają obecności innych, znacznie potężniejszych ożywieńców, aby móc efektywnie działać.

Bohaterowie – mają charakterystyki normalne dla swojego rodzaju, ale otrzymują modyfikatory: +10 do WW, US i I oraz +1 do Siły.

Mniejsi herosi – otrzymują następujące modyfikatory:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
0	+20	+20	+1	+1	+K6	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	0

Więksi herosi – otrzymują następujące modyfikatory:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
0	+30	+30	+1	+1	+2K6	+30	+2	+20	+20	+20	+20	+20	0

Te trzy kategorie niestandardowych odmian istot to tylko wygodne uogólnienie – ty, jako MG, możesz zmieniać wszystkie szczegóły, by dopasować istotę do swej gry – jeśli uważasz, że przyniesie ci to jakieś korzyści.



•ATAKI POTWORÓW•

Potwory, które nie używają broni, mogą atakować na jeden lub więcej z następujących sposobów: *gryzieniem*, *uderzeniem szponami*, *duśnięciem*, *spojrzeniem*, *uderzeniem rogami*, *kopnięciem/stratowaniem* lub *uderzeniem ogonem*.

Gryzienie może być wykonane tylko z przodu istoty.

Uderzenie szponami – to ciosy pięściami, pazurami itp. Może być wykonane tylko z przodu lub z boku istoty.

Duszenie (stosowane przez węże, osłoniornice itp.) może być wykonane w każdym kierunku i polega na skrupowaniu ramion ofiary po udanym trafieniu. Rzuć K6: rezultat 1, 2 oznacza, że oba ramiona zostały skrupowane (ofiara nie może atakować); 3 do 5 oznacza, że jedno ramie zostało skrupowane (50% że jest to ramie w którym ofiara trzyma broń); 6 oznacza, że oba ramiona ofiary są wolne. Postać, trafiona *atakami duszącym* do czasu, aż się uwolni automatycznie odnosi obrażenia. Uwolnić można się przez zabicie (uczynienie niezdolnym do działania) istoty duszącej albo przez wykonanie udanego testu Siły (możliwe są różne modyfikatory do rzutu – zobacz opisy potworów).

Spojrzenie może być skierowane w przód albo na boki i działa tylko na jedną istotę w czasie rundy. Ofiara może próbować uniknąć spojrzenia, zasłaniając oczy lub odwracając głowę, jednak nie jest to możliwe, jeśli zostanie zaatakowana z *zasłoczenia* (patrz rozdział **Walka**). Osoby, które odwracają wzrok muszą pogodzić się z modyfikatorami -25% do WW i US, natomiast atakujący je potwór otrzymuje +25% do swojej WW.

Uderzenie rogami oznacza użycie przez istotę rogów albo kłów i może mieć miejsce tylko z przodu istoty.

Kopnięcie/stratowanie – oznacza tratowanie, uderzenie głową oraz wszystkie inne ciosy tego typu. Może być ono wykonane w każdym kierunku.

Uderzenie ogonem – może być wykonane na boki lub do tyłu, lecz tylko wtedy, gdy ogon istoty jest odpowiednio uzbrojony lub opancerzony.

•OPISY POTWORÓW•

Wszystkie charakterystyki obejmują krótki opis, dotyczący miejsca występowania, taktyki i motywacji każdej istoty wraz ze wszystkimi stosownymi uwagami historycznymi. Poprzedzają one opisy budowy ciała danej istoty, uwagi na temat jej charakteru i *uwarunkowań psychologicznych*.

Uwarunkowania psychologiczne zawierają listę jednego lub kilku *standardowych testów*, które istota musi przeprowadzać z uwagi na swoją psychikę. Niektóre istoty są także zdolne do wywoływania reakcji (takich jak na przykład *strach*) u napotkanych postaci, co także uwzględniono w odpowiednich opisach. *Standardowymi testami*, należącymi do tej kategorii są: *strach*, *niechęć*, *furia*, *nienawiść*, *groza* i *głupota*. Na przykład krasnoludowie są *podani* na *nienawiść* do wszystkich goblinoidów.

•ZASADY SPECJALNE•

Alkoholizm: Jego oddziaływanie na bohaterów opisano w części, dotyczącej **Obłąku**. MG może zdecydować, czy potwory z tym nałogiem będą pijane podczas spotkania, rzucając K6: dana istota będzie pod wpływem alkoholu, jeśli rezultat rzutu wynosi 1. Pijana istota ma WW, US, I, Zr, CP, Op i SW zredukowane o 5%. Jeżeli ofiarujemy przeciwnikowi więcej alkoholu będzie musiał wykonać udany test Siły Woli albo ulegnie pokusie. Każdy kufel lub kielich alkoholu redukuje wszystkie powyższe cechy o dalsze 5%.

Zainfekowane rany: Ataki niektórych istot mogą spowodować *infekcję ran*. Jeżeli bohater został zraniony podczas takiego ataku, MG powinien rzucić K100; jeśli rezultat jest mniejszy lub równy od podanej liczby – bohater musi wykonać test *choroby* (Wt x 10) z modyfikatorem -5% za każdy odjęty punkt Żywności (za każdą otrzymaną ranę). Jeżeli test był nieudany – rana zostaje zainfekowana – patrz **Choroby**.

•NIESTABILNOŚĆ•

Istoty takie jak ożywienie, żywiołaki i demony, które nie są naturalnym elementem sfer rzeczywistego świata są *podatne na niestabilność*. Przemieszczanie się pomiędzy różnymi sferami egzystencji może poważnie oddziaływać na te istoty, czasami nawet powodując ich zniszczenie. *Niestabilności* można zwykle uniknąć, jeżeli istoty są kontrolowane przez potężniejszych dowódców, takich jak magowie czy *herast*, lub też jeżeli pozostają wewnątrz pewnych obszarów, gdzie nie oddziaływuje *niestabilność*. Tam, gdzie ma to duże znaczenie, obszary te zostały wyszczególnione przy określonych istotach (np. *niestabilności* pewnych rodzajów ożywieńców zapobiegać mogą nawiedzone domy i cmentarze). Podczas przygotowywania scenariusza, MG powinien dokładnie wynotować sobie obszary, na których dane istoty *nie są* podatne na niestabilność.

Testuj *niestabilność* co 10 rund (1 minutę) za pomocą rzutu 1K6. Wyrzucenie 6 oznacza, że istota stała się *niestabilna*; rzuć ponownie i wynik porównaj z poniższym zestawieniem:

- 1 Naturalna sfera egzystencji istot i świat rzeczywisty uległy rozdzieleniu. Istoty zostały schwytane w pułapkę w tej sferze egzystencji i powoli tracą żywotność, stając się bezpostaciowymi. Nie testuj już ponownie *niestabilności* – ten efekt jest trwały. Istoty nie mogą dłużej zadawać fizycznych obrażeń w walce. W dalszym ciągu działa na nie ta broń i magia, co zwykle. Nadal wzbudzają *strach* i utrzymują się inne oddziaływania psychologiczne, tak jak w normalnych okolicznościach. Dodatkowo istoty te podatne są teraz *na głupotę*.
- 2 Zarówno fizyczna postać, jak i moc istot zostają wessane z powrotem do ich naturalnej sfery, a w świecie rzeczywistym pozostaje tylko ich wizerunek, który nie może na nic oddziaływać. Nie testuj *niestabilności* ponownie – ten efekt jest trwały. Istoty nie mogą już dłużej zadawać żadnych fizycznych obrażeń w walce, ani nie mogą zostać zranione przez zwykłą broń. Nadal wzbudzają *strach* i utrzymują się inne oddziaływania psychologiczne, jak w zwykłych okolicznościach. Istoty te są automatycznie niszczone przez ataki magiczne albo trafienia magiczną bronią.
- 3 Oddziaływania pomiędzy własną sferą istot, a światem rzeczywistym powodują, że są one zmieszane i niezdeterminowane. Nie mogą się poruszać przez K6 rund. Jeżeli biorą udział w walce, zadają tylko połowę normalnej ilości obrażeń, a same otrzymują obrażenia podwójne.
- 4 Niektóre istoty zostają przeniesione z powrotem do swej własnej sfery egzystencji. K6 istot znika – już nie powracają.
- 5 Oddziaływania pomiędzy sferą egzystencji istot, a światem realnym wzmacniają je i czynią silniejszymi. Przez K6 rund istoty te walczą z podwojoną ilością Ataków.
- 6 Moc istot znacznie wzrasta, gdyż dwie sfery egzystencji bardzo się do siebie zbliżyły. Przez następnych K6 rund istoty nie otrzymują żadnych obrażeń. Dodatkowo wszystkie ich trafienia mają modyfikator +1 do zadawanych obrażeń, a istoty, które posiadają inne formy ataku otrzymują modyfikator +1/+10% do ich efektu.

•ISTOTY LATAJĄCE•

Cecha Szybkość istot latających opisuje wyłącznie poruszanie się po ziemi. Prędkość lotu zależy od posiadanej przez danego stwora zdolności manewrowania. Istoty latające zostały podzielone na trzy kategorie i dla łatwiejszych obliczeń pułap lotu jest wyrażany w dziesięciometrowych przystawkach.

Pikujące są dobrymi lotnikami, łatwo mogą wznosić się i opadać (+/- 20 metrów na rundę).

Szybujące są stosunkowo słabymi lotnikami, ale są zdolne w mniejszym lub większym stopniu do utrzymywania swej pozycji w powietrzu (wznoszenie 10 metrów, opadanie 20 metrów na rundę).

Przyziemne są słabymi lotnikami, w powietrzu poruszają się niezgrabnie i wolno (+/- 10 metrów na rundę).

Dodatkowe dane na temat tempa poruszania się i inne informacje zawarto w rozdziale **Poruszanie się – Istoty latające**.



•ISTOTY HUMANOIDALNE•

Człowiek
Drzewiec
Elf
Fimir
Gigant
Gnom
Goblin
Halfling
Hobgoblin

Krasnolud
Minotaur
Ogr
Ork
Ork, czarny
Półork
Reptillion
Skaven
Snodling
Trogłodyta
Troll
Wojownik Chaosu
Zwierzoczek Chaosu

•CZŁOWIEK•

Ludzie to najbardziej liczna i różnorodna ze wszystkich ras humanoidalnych. Są istotami wszechstronnymi, żądnymi przygód, łatwo przyswajającymi sobie sztukę magiczną i wojenne rzemiosło. Są dobrymi czarodziejami i żołnierzami, jak również rolnikami, kupcami, rzemieślnikami itp. Ta rasa dominuje w Starym Świecie.

Budowa ciała: Ludzie różnią się między sobą wzrostem, zależy to także od ogólnego typu rasowego. Jedynie nieliczni osiągają wzrost ponad 2 metry bądź są niżsi niż 1,5 metra. Stary Świat jest pełen niebezpieczeństw i ludzi, którzy zamieszkują jego królestwa i dzikie stepy, dorastają wśród różnych zagrożeń, stając się dzięki temu silniejszymi i bardziej odpornymi, niż typowy, współczesny człowiek naszego świata.

Istnieje kilka różnych ras ludzi, ale tych, którzy żyją poza granicami Starego Świata, przedstawiono tu tylko pobieżnie. Ich kultura i historia zostanie opisana w przyszłych dodatkach.

Staroświatowcy lub Ludzie z Zachodu pochodzą ze Starego Świata. Jest to obszar szczegółowo opisany w niniejszym podręczniku i przyjmuje się, że bohaterowie, prowadzeni przez graczy są Staroświatowcami.

Norsi żyją w Północnych Krainach albo w Norsce, która znajduje się za północną

granicą Starego Świata. Są ludem żeglarskim, wojowniczym i feudalnym, częściowo podobnym do wczesnośredniowiecznych Wikingów. Dzielią swą neurodzajną, surową ojczyznę z krasnoludami z Norski. Obie te rasy handlują lub walczą ze sobą – zależnie od nastroju. Norsi mówią językiem zwanym norskim, który jest powszechnie rozumiany na północy Starego Świata.

Arabowie odpowiadają dość dokładnie otomańskim Turkom z XVI wieku. Wszyscy mieszkają Arabii, choć należą do kilku grup etnicznych i są obywatelami wielu państw, podlegają jednemu religijnemu i świeckiemu ośrodkowi władzy kontrolowanemu przez Sultana. Społeczeństwo arabskie jest feudalne i być może mniej zaawansowane technicznie niż Stary Świat.

Nomadowie żyją na północnych stepach, które znajdują się po wschodniej stronie Gór Krańca Świata. Dzielią te rozległe terytorium z licznymi wędrownymi plemionami goblinoidów, jednak stepy są na tyle duże, że mogą pomieścić wiele różnych ras bez nadmiernych konfliktów. Istnieje wiele różnych grupowań plemiennych, mówiących wieloma językami i oddających część różnym bogom. Łączy ich wszystkich styl życia. Nomadowie są cały czas w ruchu, spędzają życie na końskim grzbiecie i na wozach, polując na zwierzęta, zbierając dzikie zboża i hodując swe zwierzęta: konie, bydło i kozy. Trzymają też drób i silne psy myśliwskie.

Istoty, opisane w tym rozdziale charakteryzują się następującymi cechami: wszystkie mają z grubsza humanoidalny wygląd; są istotami stadnymi – żyją w plemionach lub innych społecznościach; są inteligentne (przynajmniej w porównaniu ze zwierzętami!). W związku z tym zwykle zachowują się w sposób racjonalny – nie zaatakują, jeśli będzie to oznaczało samobójstwo, ani nie zrezygnują z użycia broni lub magii, jeśli będzie ona dla nich dostępna.

Ludzie Orientu stanowią największą grupę etniczną na świecie. Ich ojczyzna, znana jako Kitaj, składa się z dużej liczby niezależnych państw, z których wiele podobnych jest do istniejących w naszym świecie na starożytnym Dalekim Wschodzie. W Kitaju istnieje wiele różnych języków, choć język administracji – Kitan – jest prawie wszędzie zrozumiały przez kupców i urzędników. Technika i struktury społeczne są ogromnie różnicowane – od barbarzyńskich łowców głów na południu, jakby wyjętych z epoki kamiennej, do wysoko rozwiniętych technicznie cywilizacji północy z Nipponem i Imperium Kitaju.

Inne rasy ludzkie to między innymi czarnoskórzy Południowcy z Krain Południa i czernoskórzy ludzie z Nowego Świata. Obie te grupy są bardzo prymitywne i praktycznie nie utrzymują kontaktów z żadną z ważniejszych ras. Żyją w bardzo małych, plemiennych społecznościach, posiadając unikalne języki i kultury, różnicowane nawet na niewielkich geograficznie obszarach.

Charakter: Dowolny, większość ludzi jest neutralna.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	33	25	3	3	7	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	29	29	29	29	29	29

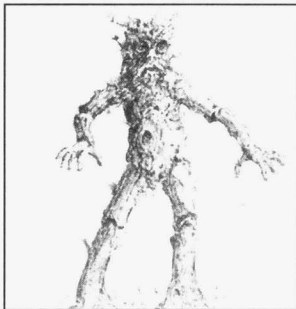
•DRZEWIEC•

Drzewce są dużymi, humanoidalnymi istotami, bardzo podobnymi do drzew. Żyją prawie wiecznie, zamieszkując gęste lasy, w których opiekują się drzewami, jak zwierzętami hodowlanymi. Drzewce to istoty samotne, powolne i z natury pokojowe. W ciągu ostatniego tysiąclecia ich populacja niemal wymarła wskutek wyrębu lasów przez inne rasy. Mówią swoim własnym językiem, a wielu posługuje się również elfickim; kilku nauczyło się nawet wspólnej mowy od druidów i elementalistów, którzy ich czasem odwiedzają. Unikają kontaktów z innymi rasami, a wielu mieszkańców Starego Świata już nawet nie wierzy w ich istnienie.

W czasie walki atakują 4 razy w ciągu rundy podobnymi do maczug pięściami.

Budowa ciała: Drzewce przypominają drzewa, mają skórę podobną do kory oraz koń-

czyny jak gałęzie i korzenie. Liczba palców na dłoniach i stopach jest zmienna, lecz zawsze mają po parze rąk i nóg. Nie mają szyi, nie są zwinne ani atletycznie zbudowane. Wszystkie



mierzą powyżej 3 metrów wzrostu.

Charakter: Dobry

Cechy psychologiczne: Drzewce są *latwopalne*, dlatego po otrzymaniu obrażeń, zadanych ogniem stają się *skłonne do furi*. Nie nawiadza goblinoidów, bo ta rasa plągały lasy. Wzbudzą również *strach* we wszystkich istotach, mających poniżej 3 m wzrostu.

Zasady specjalne: Drzewce nie mogą nosić żadnego pancerza, ale ich bardzo twarda skóra odpowiada 2 *punktom pancerza*. Potrafią rzucać skałami z Siłą 6 nawet na odległość 24 metrów. Ponieważ są dosyć wolne i ociężałe, nie mogą poruszać się i rzucać głazami w tej samej rundzie.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	79	25	6	7	36	20
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
4	24	89	66	89	89	24

•ELF•

Elfy to najstarsza i najmądrzejsza ze wszystkich humanoidalnych ras. Są one wyrafinowanym ludem, obdarzonym głęboką miłością do sztuki i życia w hedonistycznym samozadowoleniu. Unikają wszelkich problemów i nie przepadają za pracą, uważając ją za nudną. Elfy nie współżyją dobrze z innymi rasami, gdyż są aroganckie, kapryśne i niepraktyczne. Szczególnie krasnoludowie uważają je za irytujące. Elfy mówią swoim własnym, precyzyjnym i skomplikowanym językiem. Długowieczność sprawia, iż ich postawa względem otaczającego świata jest zupełnie inna, niż wszystkich innych ras. Nielicznym elfom wyrastają brody, a ich włosy miewają różny kolor – od czarnego przez srebrny, aż do całkowicie białego. Brązowe i blond włosy nie są rzadkością, choć ruda prawie się nie zdarza. Wiele elfów je farbują, a makijaż jest stosowany przez obie płcie.

Budowa ciała: Elfy wyglądają prawie tak samo, jak ludzie. Mają około 180 cm wzrostu oraz smukłą i proporcjonalną budowę ciała. Wszystkie elfy są zwinne i zgrabne, mają pociągłe twarze i zwracają na siebie uwagę dużymi oczami oraz pełnymi wargami. Ich uszy mogą być dość duże i często są szpiczaste. Nielicznym elfom wyrastają brody, a ich włosy miewają różny kolor – od czarnego przez srebrny, aż do całkowicie białego. Brązowe i blond włosy nie są rzadkością, choć ruda prawie się nie zdarza. Wiele elfów je farbują, a makijaż jest stosowany przez obie płcie.



Wyodrębnią się cztery podstawowe odmiany, czy też „rasy” elfów:

Wysokie elfy: To właśnie wysokie elfy najbardziej ze wszystkich elfów nie lubią, by coś im przeszkadzało cieszyć się przyjemnościami życia. Są rdzeniem swojej rasy, żyją w miastach Elfich Królestw, gardząc wszelkimi podróżami. Praca zarobkowa jest przez nich traktowana jako oznaka osobistego niepowodzenia. niewiele wysokich elfów kiedykolwiek opuszcza Elfie Królestwa, choć zdarza się, że niektórzy – młodzi i ciekawki przygód – wypuszczają się w szeroki świat, traktując podróż jako formę „wakacji”, czy też metodę zdobywania doświadczenia. Tacy podróżni są zwykle zawadźcami i irytują członków innych ras przez swą arogancję i skłonność do wynoszenia się ponad innych. Zdarzają się nawet samosądy, dokonywane na takich osobnikach.

Morskie elfy: Elfy, żyjące na wybrzeżach Elfich Królestw kultywują tradycje marynarskie i wojownicze, nie gardząc, tak jak inne elfy, pracą fizyczną. Z tych też powodów wysokie elfy traktują je z pogardą, uważając za gruboskórne i nieokrzesane. Morskie elfy są dzielnymi wojownikami i niezmordowanymi strażnikami wodnych szlaków. To właśnie ich zasługą jest, iż wodne szlaki pomiędzy Lustrą, a Starym Światem pozostają otwarte. Elfy morskie



lubią podróżyć i często spotyka się je jako kupców lub handlarzy w portach Starego Świata. Większość z nich mówi językiem starożytnym równie dobrze jak elfim, znaczna część posiada również pobieżną znajomość języka Norsk. Handel wyrobami elfickimi prowadzony jest praktycznie wyłącznie przez morskie elfy.

Leśne elfy: Reprezentują ostatnie pozostałości kolonii, założonych dawno temu w Starym i Nowym Świecie. Liczebność tych kolonii jest raczej niewielka i cały czas się zmniejsza. Leśne elfy mają szersze horyzonty myślowe, są mniej zafascynowane sobą niż wysokie elfy, a nawet utrzymują kontakty z ludźmi. Są wspaniałymi łucznikami, chociaż zamiast walki wolą polowania, śpiewy, tańce i zabawę. Te elfy, które powróciły do Elfich Królestw nazywane są tam prostakami lub wieśniakami. Kilka bardzo małych społeczności leśnych elfów znajduje się w lasach wzdłuż wschodniej krawędzi Gór Krańca Świata, a kilka większych – na wschodnich wybrzeżach Nowego Świata. Leśne elfy mówią elfickim z wyraźnym akcentem i zwykle dobrze posługują się językiem lokalnej ludności.

Mroczne elfy: W dawnych czasach, gdy cywilizacja elfów była młoda, niektóre z wysokich elfów, rozczarowane swoim losem, zostały przekonane do przejścia na wiarę bogów Chaosu. Po zbrojeniu tego utracili urok i mądrość, charakterystyczne dla ich rasy, stały się zgorzkniałe, wypaczony, a w późniejszych czasach, po krwawej wojnie domowej, zostały wypędzone z Elfich Królestw. Obecnie można je spotkać głównie na północy Nowego Świata,

w mrocznych lasach, które graniczą z uszkodzonymi, a przez to otwartymi Bramami Chaosu. Mroczne elfy palają wielką nienawiścią do wszystkich innych żyjących istot, a szczególnie do innych elfów. Są zawiście wobec ludzi, gardzą goblinoidami, a krasnoludów i orki uważają za wstrętne.



Charakter: Mroczne elfy mają przeważnie charakter chaotyczny albo zły, natomiast wszystkie inne elfy – charakter praworządny lub dobry.

Cechy psychologiczne: Elfy wzbudzają strach w goblinach i mniejszych goblinach, jeżeli ci nie mają przewagi liczebnej przynajmniej 2:1 (to znaczy 10 elfów wzbudza strach w 1-19 goblinach).

Zasady specjalne: Wszystkie elfy widzą w ciemności, choć w różnym stopniu: leśne i mroczne widzą do 30 metrów; morskie i wysokie do 20 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	41	34	3	3	7	60
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	43	43	66	66	43	43



•FIMIR•

Pogłoski mówią, że fimiry są po części ludźmi, a po części demonami, nawiedzającymi bagna, trzęsawiska i opuszczone wrzosiwiska w całej północnej i zachodniej części Starego Świata. Występują najczęściej na obszarach przybrzeżnych, ale można je spotkać wszędzie tam, gdzie jest ponuro i dostatecznie wilgotno. Twierdzą fimiry są przeważnie nieposępnymi, stromymi stertami kamieni, prymitywnie usypanymi na podobieństwo ludzkich zamków, budowanymi na morskich przyładkach lub skalistych wzniesieniach i stale osłoniętymi przez gęstą, szarą mgłę – w rzeczywistości zamiast budować swoje własne, fimiry często przejmują ruiny starożytnych twierdz ludzkich. Ich społeczności są zwykle odizolowane i samowystarczalne, ale niektóre legendy mówią o stolicy fimirów – rozległym zamku z obsydianu, leżącym na skalistej, otoczonej przez zdradliwie skały i rafy wyspie. Jej położenie nie jest znane, choć niektóre źródła podają, iż co pewien czas znika ona, czy zatapia się pod powierzchnią morza, pojawiając się w dowolnym innym miejscu wzdłuż zachodniego wybrzeża Starego Świata.

Fimiry są istotami mgły i ciemności, dlatego unikają jasnego światła. Gdy podróżują w dzień, mgła zawsze porusza się wraz z nimi, ochraniając ich przed słońcem i sprawiając, że ich liczebność jest prawie niemożliwa do oceny (patrz poniżej *Zasady specjalne*).

Spółeczności fimirów składają się prawie wyłącznie z samców i są podzielone na cztery kasty. Najniższą kastą są *Shearl* albo niewolnicy – kasta służących i robotników; kolejną są *Fimmi* albo wojownicy – należy do nich większość szlachty fimirskiej i od nich pochodzi nazwa rasy. Następną są *Dirach*, zwane także przyjaciółmi demonów – niewielka, lecz potężna kasta magów. Jednak najstrasliwszą jest kasta *Meargh* albo czarownic, królowych-wiedź, które rządzą fimirskimi twierdzami. *Meargh* są jedynymi samicami wśród fimirów.

Fimiry często najeżdżają samotne farmy i niewielkie wioski ludzkie w celu zdobycia pożywienia oraz jeńców. *Meargh* są niepokłone, dlatego fimiry porwijają ludzkie kobiety, a ich potomstwo to zwykle normalne fimiry, a nie mieszańce. Przynależność kastowa młodych fimirów jest jasna od urodzenia, a samice rodzą się bardzo rzadko, nie więcej niż raz na sto lat w każdej twierdzy. Gdy urodzi się samica, zwykle jest zabijana, chyba że *Meargh*, władająca społecznością jest już bardzo stara i bliska śmierci. W takim przypadku młoda samica jest wychowywana jako córka i następczyni królowej.

Najeżdżące oddziały fimirów składają się zwykle z około dziesiątki *Fimmi* i podobnej liczby *Shearl* pod dowództwem młodego szlachcika. Na wybrzeżach fimiry podróżują na czarnych statkach o niskich i długich kadłubach. Czasem w wyprawie mogą uczestniczyć również jędrze *Dirach*, wtedy zaryzowując on jest dowódcą. Większe jednostki formowane są w czasie wojny, a w obronie twierdzy staje na polu *Meargh* wraz z całą ludnością i wespół z wieloma demonami, które ona

i *Dirach* przyzwa. Fimiry wydają się ogólnie żyć w przyjacielskich stosunkach z demonami, a pogłoski mówią, że niektórzy z ich ludzkich jeńców wykorzystywani są w handlu z ich demonicznymi sprzymierzeńcami.

Ulubioną bronią fimirów są wielkie i ciężkie maczugi oraz topory, do władania którymi człowiek potrzebowałby obu rąk. Niektóre fimiry, a w szczególności szlachta, idą do walki, dzierżąc jedną z tych broni w każdej ręce. Rzadko używają broni miotającej, ponieważ mgła, która jest ich naturalnym żywiołem praktycznie uduławia walkę na odległość.

Fimiry mają przeważnie niską inteligencję i częściej używają siły niż rozumu w celu rozwiązania jakiegos problemu. *Dirach* jednak posiadają inteligencję równą ludzkiej, a *Meargh* są straszliwie przebiegłe i rządzą w równym stopniu dzięki strachowi, jaki je ataca, jak i poszanowaniu dla tradycji.

Mało znana jest religia i bogowie fimirów; możliwe, że oddają oni cześć potężniejszym wielkim demonom, z którymi są sprzymierzeni, albo tej nieznannej istocie lub istotom, którym te demony służą.

Fimiry ubierają się zgodnie z ludzką modą, ale nigdy nie okrywają nóg, ramion i ogona. *Fimmi* podczas bitwy często noszą kolczugi, a szlachta faworyzuje długie płaszcze, przymocowane do ramion za pomocą ciężkich spinek ze złota, w których osadzone są klejnoty. Szczególnie cenią granaty, gdyż ich kolor podobny jest do barwy ludzkiej krwi. *Dirach* i *Meargh* noszą długie szaty oraz płaszcze brązowego koloru.

Posiadając jedno oko, fimiry nie mogą dobrze oceniać perspektywy i uważa się, że używają swych magicznych mgieł właśnie po to, by te skazy zrównoważyć – oceniając odległość do swych przeciwników po tym, jak dobrze ich widzą.

Większość fimirów może żyć około 200 lat. *Dirach* żyją dwa razy dłużej, a *Meargh* są prawie nieśmiertelne – znane są przypadki osiągnięcia przez nie ponad 2000 lat i wcale nie są one rzadkie.

Budowa ciała: Fimir jest humanoidem z dużą, bezcostkową klatką piersiową, o krótkich, mocnych nogach zakończonych trójpalczastymi, spłaszczonymi stopami i długimi, muskularnymi ramionach, sięgających prawie do ziemi. Ich ciała są szerokie i silne, a pod zwodniczymi faldami tuszczu kryją się stalowe muskuly. Ich głowy są duże i prawie pobawione włosów, ze słazłą, szarą skórą. Charakterystyczny jest ostro zakończony, beznosy, ale za to zaopatrzony w kły pysk. Fimiry mają po jednokrotne, pobawione żyłek oko w kolorze bursztynowym albo mlecznobiałym, umieszczone głęboko w oczodole. W miejscu uszu ich czaszka ma liczne otworki, pokryte cienką skórą, spełniającą rolę płytki rezonansowej. Fimiry mają szerokie, pochylone sylwetki, średnio około 1,8 metra wysokości, chociaż, jeśli się wyprostują, mogą osiągać ponad 2 metry wzrostu. Mają też mocne, węzowe ogony, osiagające długość ponad 1,8 metra. Ich skóra jest gładka, przyjmuje różne kolory – od płowżółtego do jasnozielonego i zieleni.

Shearl: Niewolnicy wyróżniają się trochę mniejszym ciałem i gładkimi ogonami.

Fimmi: Wojownicy mają ogony z rzędem kostnych guzów, zakończonych guzowatą naroślą, wyglądającą jak ciężka maczuga. Szlachta ma ogony najeżone kolcami, zaopatrzony na końcu w straszne, podobne do tasaka ostrze. Ilość kołców i rozmiary ogona-ostry są powodem wielkiej dumy.

Dirach: Magowie mają nieznacznie zwężone głowy, z dwoma lub więcej rogami na czubku lub po bokach czaszki. Ich ogony są gładkie.

Meargh: Królowe-czarownice różnią się od innych tym, że ich głowy są pokryte prostymi, tustymi włosami, przeważnie ciemnozielonymi lub niebiesko-czarnymi. Często mają rogi, które są jednak mniejsze niż u *Dirach*. Skóra jest mocno pofalowana, co jest oznaką wieku. Tak jak u *Dirach*, ich ogony są gładkie.

Charakter: Zły

Cechy psychologiczne: Dla fimirów bardzo nieprzyjemne jest silne światło dzienne. Gdy są na nie wystawione (np. w przypadku, gdy ich mgła zostanie magicznie rozproszona – patrz niżej) muszą wykonać udany test Cech Przywódczych, albo stają się *podatne na głupotę*.

Zasady specjalne: *Dirach* i *Meargh* mają zdolność do tworzenia magicznej mgły, która otacza grupę fimirów podczas poruszania się w dzień. Może ona pokrywać obszar o promieniu 3 metrów za każdy wydany *punkt magii* i trwa, aż zostanie rozproszona magicznie – we wszystkich innym podobna jest do czaru *Mystyczna mgła* z 2 poziomu *magii wojennej*. Każda osoba, która wejdzie w firmiską mgłę musi wykonać udany test Siły Woli lub otrzymać ujemne modyfikatory -10% do Cech Przywódczych, Opanowania i Siły Woli w czasie przebywania w tej mgle. Przez podwojenie kosztu w *punktach magii*, mgła może być nasączona łagodną trucizną. Zmruśza ona wszystkie istoty, nie będące fimirami, które się w niej znajdują do wykonania testu *zatrucia*. Jeśli test będzie nieudany, postacie będą kaszleć, a ich oczy zaczną łzawić (Sz -1, WW -10%, S -1, I -10%, Zr -10%, CP -10%, Op -10%, SW -10%). Używanie broni strzeleckiej wewnątrz mgły fimirów jest niemożliwe.

Fimir może widzieć we mgle na odległość 15 metrów i *widzi w ciemności* na taki sam dystans. Jego szybkość nie jest ograniczana, gdy porusza się we mgle. Bez otaczającej go mgły, która pomaga mu określać odległość, WW fimira jest redukowana o 5%, a jego US o 20%.

Fimir ma 1 lub 2 ataki bronią. *Fimmi* może także atakować ogonem, którego może używać do tyłu i na boki. Ten atak jest jednak traktowany jak atak bronią (maczuga lub topór), a nie *uderzenie ogonem*.

Podana obok charakterystyka jest przeznaczona dla *Shearl*. Członkowie innych kast mogą być traktowani jako bohaterowie (*Fimmi*), pomniejszej herosi (szlachta), czarodziej z 1 poziomu (*Dirach*) i czarodziej z poziomów 2-4 (*Meargh*).

Dirach ma 2K6+6 *punktów magii* i może używać 2K6+7 z 1 poziomu *magii demonicznej* i 1 czaru z 2 poziomu. Powinny być one losowo określone przez Mistrza Gry.

Meargh używa czarów demonicznych z poziomu K3+1 wraz z odpowiednimi umiejętnościami i *punktami magii*.



Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	9	4	3	11	20
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	18	18	14	18	18	14



•GIGANT•

Giganci stanowią dziwną grupę istot, znacznie zróżnicowaną pod względem wielkości. Wszystkie należą do rasy gigantycznej, choć wielu może mieć różne cechy charakterystyczne, np. cyklop do giganta, który ma jedno oko. Wiele gigantów żyje samotnie, często wśród niedostępnych gór. Stanowią oni niebezpieczeństwo dla nieroztropnych podróżnych. Giganci występują stosunkowo pospolicie w północnej Norsce, nazywanych czasami Krainą Gigantów. W przeszłości żyli na całym obszarze Starego Świata, lecz zostali stał wyparci przez ekspansję rasy ludzkiej. Jednak pojedyncze osobniki lub małe grupy nadal można spotkać w górach Starego Świata.

Budowa ciała: Giganci wyglądają z grubszą tak jak ludzie, choć są znacznie od nich więksi – osiągają wzrost od 3 do 6 metrów. Wiele gigantów ma dość szczupłe, wrzecionowate ramiona i nogi. Większość z nich robi wrażenie niedorozwiniętych, a nawet głupich. To spostrzeżenie wcale nie jest pomyłką.

Charakter: Dobry, neutralny, zły lub chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Giganci wzbudzają *strach* w humanoidach, mających poniżej 3 metrów wzrostu. Giganci z Siłą 5 lub więcej są *podatne na głupotę*.

Zasady specjalne: Giganci mogą rzucać skałami lub inną improwizowaną bronią na maksymalną odległość równą ich Sił x 4 w metrach. W przypadku trafienia, pocisk zadaje rany z Siłą równą Sił giganta.

Giganci są również *skłonni do alkoholizmu* (patrz *Trucizny, choroby, obłąd*). Pijani giganci, zmuszeni do wycofania się w czasie walki przewrócą się, jeśli nie wykonają uduśnionego testu Inicjatywy. Jeżeli będzie on nieudany, zatonąca się do tyłu K4 metry, a potem się przewrócą – przynajmniej wszystkie istoty, na które upadną. Kierunek upadku jest określany przy pomocy "tarczy zegarka" (gdzie przód jest oznaczony jako godzina 12), przy czym należy rzucić K20 – wszystkie rezultaty powyżej 12 są traktowane jako 12. Upadając, giganci przykrywają obszar o szerokości 3 metrów i długości równej

swemu wzrostowi. Istoty, przebywające całkowicie bądź częściowo na tym obszarze zostaną uderzone przy wyniku 4 lub więcej na K6. Wykonaj test dla każdej z nich osobno. Każda trafiona w ten sposób istota otrzymuje 1K6 ran z Siłą równą tej, jaką posiada gigant. Istoty, które zostały przynięcone, ale nie zginęły, mogą na początku następnej rundy wycołać się spod ciała giganta. Gigant może podnieść się na początku każdej następnej rundy, jeśli wykona udany test Zreżności, ale do tego czasu jest traktowany jak cel *nieruchomy* i nie może walczyć.

Charakterystyka podstawowa:							
Sz	WW	US	S	Wł	Żw	I	
6	33	25	7	7	36	20	
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl	
5	14	24	14	24	24	24	29

Giganci znacznie różnią się między sobą rozmiarami i cechami. Podana *charakterystyka* jest przeznaczona dla giganta, mającego około 3 metrów wzrostu. *Charakterystyki* dla gigantów innych rozmiarów mogą być określone w następujący sposób: za każde 0,5 metra wzrostu gigant ma 1 punkt Szybkości (maksymalnie do 6) i 1K6 Żywotności. Siła i Wytrzymałość wynoszą 1 punkt plus 1 za 0,5 metra wzrostu. Liczba Ataków wynosi 1 za każde 0,5 metra wzrostu, minus 1. Wszystkie inne cechy pozostają niezmienione.

•GNOM•

Gnomy są mniejszymi krewnymi krasnoludów. Mają podobną kulturę i mówią swoim własnym dialektem krasnoludzkim. Choć wydaje się to niemożliwe, gnomy są jeszcze mniej opanowane i mają trudniejszy charakter niż krasnoludowie. Jak tamci, żyją przeważnie pod ziemią, wśród gór. Gnomy można spotkać prawie wyłącznie po zachodniej stronie Gór Krańca Świata. Ich populacja jest niewielka i przez cały czas się zmniejsza. Niektóre z ich społeczności przetrwały na odosobnionych obszarach Wyspy Albion, ale nie można o nich powiedzieć nie ponadto, że są zacofanymi pozostałościami dawnej rasy.

Budowa ciała: Gnomy są małe i krepę, rzadko udaje im się przekroczyć 1,2 metra wzrostu. Ich charakterystyczną cechą są bulwiaste nosy, kudłate włosy i brody. Włosy mają zwykle czarne, ale czasem także brązowe albo rude. Karnaż skóry jest podobna do



krasnoludkiej, z tym, że gnomy wyglądają na bardziej ogorzale i opalone.

Charakter: Dowolny, choć prawie zawsze neutralny.

Cechy psychologiczne: Gnomy są *podatne na nienawiść* do goblinów.

Zasady specjalne: Gnomy *widzą w ciemności* na odległość 30 metrów.

Charakterystyka podstawowa:							
Sz	WW	US	S	Wł	Żw	I	
4	41	25	3	2	7	30	
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl	
1	29	43	29	29	43	29	29

•GOBLIN•

Gobliny są najbardziej pospolite ze wszystkich ras goblinoidalnych (mniejszych goblinów, hobgoblinów, orków, czarnych orków i snottlingów). Uwielbiają zadawać ból i cierpienie innym istotom, a także sprzeczać się pomiędzy sobą, jeżeli nie ma w pobliżu akurat nikogo innego, z kim można by walczyć. Brak dyscypliny wojkowej czyni z nich bardzo słabych wojowników i często powoduje, że przy pierwszej okazji uciekają z pola bitwy. Pomimo swej ilości są tak skłócone i niezdyscyplinowane, że rzadko stają się czymś więcej niż przejściowym zagrożeniem dla osiedli ludzkich. Ich ulubionymi wierzchołkami są wilki i dziki (patrz *Zwierzęta i potwory*).



Mniejsze gobliny: nie ma praktycznie żadnych większych różnic fizjologicznych między niższym i wyższym typem goblina, poza właśnie wzrostem. Obie gatunki żyją razem i krzyżują się do woli z innymi goblinoidami oraz ze sobą. W społecznościach goblinów mniejsze gobliny, niższe i słabsze, kończą jako niewolnicy, a czasami nawet jako pożywienie. Jednak niedostatek wzrostu nadrabiają okrucieństwem i niegodziwością. Często, gdy któryś z większych kuzynów zajdzie im za skórę, odczekują do odpowiedniego momentu (np. gdy po uczcie zapadnie w drzemkę) i dokonują ohydnej zemsty. Potrzeba przetrwania kapryśnych ich goblińskich władców sprawia, że potrafią niezwykle szybko reakcji i mają bystry umysł, przynajmniej jak na goblinoidy.



W rezultacie są całkiem sprawnymi czarodziejami – przynajmniej jak na standardy tych obrzydliwych istot.

Budowa ciała: Gobliny są niskie – większość osiąga około 1,2 metra wzrostu. Czasami wyjątkowo wysokie gobliny mogą osiągać wzrost 180 cm. Ich ciała są pochyłone, powykrecane i brudne, a twarze zniekształcone i złośliwe. Kolory skóry są znacznie zróżnicowane; jedne mają barwę bladzieloną, inne – prawie czarną.

Mniejsze gobliny: są najniższą z goblinoidalnych ras, osiągają od 0,6 do 1,2 metra wzrostu. Choć są drobne i kościste, pod wszystkimi innymi względami przypominają zwykłe gobliny. Oba typy goblinów mówią dialektem pospolitego języka goblinińskiego znanego jako Ghāzhakh.

Charakter: Zły.

Cechy psychologiczne: Gobliny są *skłonne do niechęci* w stosunku do innych goblinoidów. *Nienawidzą* krasnoludów i czują *strach* wobec elfów, jeśli nie mają przewagi liczebnej przynajmniej dwóch na jednego (tzn. grupa 10 goblinów będzie czuła *strach* wobec każdej grupy elfów, składającej się z więcej niż 4 osobników).

Zasady specjalne: Oba typy goblinów *widzą w ciemności* na odległość 10 metrów.

Zwykłe gobliny

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	25	3	3	7	20
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	18	18	18	18	18	18

Mniejsze gobliny

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	25	2	2	5	40
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	24	18	18	18	18	18

•HALFLING•

Halflingi są rasą niewielką, zarówno liczebnie, jak i pod względem wzrostu. Te z nich, które nie stały się integralną częścią ludzkiego społeczeństwa zamieszkują niezaleźny kraj pasterski, leżący w całości na terenie Imperium i żyjący pod jego osłoną.

Pochodzenie halflingów jest równie starożytne, co ludzi. Obecnie jednak ich liczebność maleje, co jest częściowo spowodowane ich spokojną, pokojową naturą.

Halflingi to aż nadto syty i pokojowy lud, bardziej zainteresowany urodzajem na polach i pastwiskach czy porą następnego posiłku, niż wojskowością. Są wspaniałymi, serdecznymi i ufnymi gospodarzami, szczególnie, jeżeli mogą zaproponować podróżnym posiłek i schronienie. Pomimo to, są uparta, a nawet zacięta rasa i będą bronić swoich domów, majątków i obiadu z dużym wigorem, choć nie są najlepszymi wojownikami. W obliczu niebezpieczeństwa mogą szybko organizować oddziały do obrony i wykazują dużą odwagę osobistą, broniąc swych domów, lecz ich wzrost i łagodne usposobienie na pewno nie ułatwiają im tego zadania.



Społeczności halflingów to przeważnie małe wioski, nominalnie zarządzane przez Starszego. Starsi gromadzą się okazynie, aby przedyskutować wspólne sprawy na dużym przyjęciu, ale ogólna organizacja tej społeczności jest bardzo luźna, zaś sformalizowana władza jest nikła lub nie ma jej wcale. Religia i folklor halflingów wiążą się ze sposobem życia, a ich główni bogowie powiązani są z przyrodą i płodnością. Legendami bohaterowie to zazwyczaj halflingi, mające rekordowe plony albo organizujące duże przyjęcia w czasie głodu, a nie wielcy wojownicy, czy odkrywcy. Szukanie przygód nie znajduje u nich aprobaty, ale niektórzy mogą podróżować po krainach ludzi, wynajmując się jako kucharze lub do podobnej pracy.

Budowa ciała: Halflingi osiągają od 0,9 do 1,2 metra wzrostu. Są krepki i mają duże brzuchy, jednak ich budowa fizyczna daleko ustępuje np. krasnoludzkiej. Nie lubią

zarostu na twarzach innego niż bokobrody, noszone przez starszych i zamożnych mężczyzn. Ich ręce i stopy, nadspodzwianiane wielkie, jak na tak małe istoty, pokryte są włosami. Owłosienie na stopach jest stałym źródłem dumy wszystkich halflingów, więc przeważnie chodzą boso.

Charakter: Neutralny.

Zasady specjalne: Halflingi *widzą w ciemności* na odległość 20 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	25	34	2	2	7	50
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	43	24	29	24	43	43

•HOBGOBLIN•

Hobgobliny są większymi krewnymi goblinoidami. Są prawie tak samo agresywne jak orki, szybsze od nich, choć nie tak skuteczne w walce. Pracują biele, chociaż zupełnie topornie, w metalu i często żyją między innymi goblinoidami jako kowale i górnicy, obejmując dowództwo podczas obrony i na wyprawach łupieżczych. Podobnie jak orki uwielbiają zabijać, ale wolą to robić w walce niż przez powolne tortury, jak to jest w zwyczaju innych goblinoidów. Mówią pospolitym językiem goblinińskim.

Budowa ciała: Hobgobliny zajmują drugie miejsce pod względem wielkości wśród ras goblinoidalnych, często osiągają 1,8, a czasami nawet 2 metry wzrostu. Są podobne do ludzi znacznie bardziej niż orki czy gobliny, choć ich twarze, według ludzkich standardów, są wyjątkowo brzydkie. Ich szare-browna, plamiasta skóra jest zwykle żółtawo-brązowa i, w odróżnieniu od większości goblinoidów, mają czarne, pokrywające całą głowę włosy.

Charakter: Zły.

Cechy psychologiczne: Hobgobliny są *podatne* zarówno na *furię*, jak i na *niechęć*, skierowaną przeciwko innym goblinoidalnym.

Zasady specjalne: Hobgobliny *widzą w ciemności* na odległość 10 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	14	3	4	7	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	29	29	24	24	24	18



•KRASNOLUD•

Krasnoludowie nie są liczным ludem. Mimo że żyją bardzo długo, rozmnażają się bardzo powoli. Tworzą klany, często mieszkające w niedostępnych górskich zamkach lub podziemnych twierdzach, jednak przyswajając sobie Werte z kultury regionu, w którym żyją. Stąd też krasnoludowie z Norski mają zdecydowanie więcej wspólnego z ludźmi z Norski niż ze swymi kuzynami z Gór Krańca Świata.

Krasnoludowi są dumni i bardzo nieopaniowani. Historia krasnoludzka jest pełna przypadków, gdy niewielka zwięzga doprowadzała do wojny lub wielopokoleniowej waśni rasowej. Jednym z takich właśnie konfliktów była legendarna już batalia przeciw elfom Starożytności. Ostatecznie elfy wycofały się do swej ojczyzny w Królestwach Elfów, podczas gdy osłabieni krasnoludowie stanęli twarzą w twarz z inwazją goblinów. Konflikty, które nastąpiły później, znane jako Wojny Goblinie, doprowadziły do tego, że Królestwa Krasnoludzkie Starożytności zmniejszyły swój obszar do jedynie kilku twierdz w Górach Krańca Świata. Krasnoludowie z Norski uciepieli najmniej, chociaż w późniejszym czasie zostali zaatakowani przez Inwazję Chaosu i wielu z nich uciekło na zachód przez morza w stronę nowych lądów Lustrii i osad Nowego Wybrzeża Południowego Łądu.

Krasnoludowie są bardzo materialistycznym ludem: są wspaniałymi rzemieślnikami i dobrymi robotnikami. Mają niewielkie zdolności magiczne, a krasnoludzi czarodzieje są rzadkością. Mówią językiem Starożytności lub Norski, a również swym własnym, sekretnym językiem, którego nie uczą niko- go obcego.

Budowa ciała: Krasnoludowie są niskimi istotami, mierzącymi około 1,5 m wzrostu,



bardzo szerokimi w barach, co sprawia, iż są idealnie przygotowani do podziemnego życia i górnictwa. Ich skóra ma taki sam odcień, jak skóra ludzka. Kolory włosów są bardzo różnorodne, chociaż krasnoludowie z Norski preferują mainly rude bądź blond.

Charakter: Krasnoludowie mogą mieć każdy charakter. Większość ma charakter neutralny, chociaż niektóre społeczności żyjące w Górach Krańca Świata zostały skażone, stając się złe (nawet wtedy jednak nie utrzymują kontaktów z goblinoidami). Podobnie niektórzy krasnoludowie z Norski zostali skażeni przez Inwazję Chaosu i stali się chaotyczni.

Cechy psychologiczne: Krasnoludowie nienawidzą wszystkich goblinoidów i są podatni na niechęć w stosunku do elfów. Krasnoludowie z Norski mają podobne poglądy kulturowe jak tamtejsze ludzie (patrz Człowiek). W ich społecznościach znajduje się wielu berserkerów – gwałtownych krasnoludów podatnych na furję i alkoholizm.

Zasady specjalne: Krasnoludowie widać w ciemności na odległość 30 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	41	25	3	4	7	20
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	24	66	29	66	66	24

•MINOTAUR•

Minotaur to nazwa nadana specyficznej formie wielkiego zwierzęcia, w którego łączy się fizyczne i umysłowe atrybuty człowieka i byka – a czasami również innych istot. Te straszne potwory Chaosu odznaczają się brutalnym zachowaniem i perwersyjnymi myślami oraz niezapokojonym apetytem na żywe mięso. Rozkoszują się rozszarpieniem ofiar i pożeraniem oderwanych członków na ich oczach. Ciepłe ciało i krew narkotyzuje minotaura, a uczy szybko zmieniają się w orgie bestialstwa i tortur. Ich ulubionym pożywieniem są ludzie, ale jedzą prawie wszystko, a nawet mogą stać się kanibalami, jeśli nie mogą znaleźć innego źródła pożywienia.

Minotaur żyją w głębiach starożytnych lasów Starożytności, z których urządzają spektaku-

larne rajdy myśliwskie na małe miasteczka i wioski, często w towarzystwie innych zwierząt i Wojowników Chaosu. Są groźnymi wojownikami, ale ich niska inteligencja nie pozwala im używać skomplikowanej broni, ani wytwarzać własnych broni czy zbroi.

Budowa ciała: Minotaury są gigantycznymi ludźmi z głowami byków, a często także z innymi zwierzętami Chaosu. Ich skóra jest ciemna, podczas gdy głowy zwykle czarne i uwiecznione białymi lub pończolkami rogami. Niektóre minotaury noszą piętno Chaosu w postaci podobnych do kociąg, porośniętych czarną sierścią nóg. Ich oczy są zwykle czerwone, podczas gdy skóra wokół oczu i pyska jest szara lub różowa.

Charakter: Chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Minotaury wzu-

biają strach w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Minotaury są podatne na żądze krwi: minotaur, który zabije albo unieszkodliwi przeciwnika i nie ma w pobliżu innych przeciwników, musi wykonać udany test Opanowania albo zacznie natychmiast pożerać ciało wroga. Jeżeli minotaur zostanie zaatakowany w czasie pożywiania, będzie walczył z tymi, którzy mu przeszkodziли, a liczba jego Ataków zostanie czasowo podwojona do chwili, kiedy będzie mógł znów zająć się jedzeniem.

Charakterystyka podstawowa:

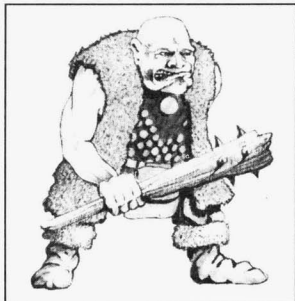
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	41	25	4	4	17	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	18	66	18	29	24	10

•OGR•

Ogry są wielkimi, brzydkimi humanoidami, które uwielbiają walczyć i zabijać. Nie mają jednak jednoznacznie określonych zapatrywań i wynajmują swoje usługi temu, kto więcej zapłaci. Ogry nie są nadzwyczaj okrutne, a raczej brutalne i mają mało respektu wobec słabych i bezbronnych. Dawniej należały do rasy ludzkiej, lecz zostały skażone w odległej przeszłości na skutek oddziaływania Chaosu na ich północną ojczyznę. Ogry były pospolite w Norsce, a nawet w północnych częściach Starożytności, lecz obecnie są rzadką i wymierającą rasą. Żyją, by walczyć i jeść, a ich główny bóg nazywany jest „Wielkim Żołądkiem”.

Chociaż ich systemy trawienne są niczym w porównaniu z trollami, to i tak jedzą prawie wszystkie rośliny i zwierzęta, a nazwy nadawane innym rasom są zawsze związane z jedzeniem i podobnymi tematami. Pewna opowieść streści typową postawę ogra wobec jedzenia i walki: mówi się, że ogr, będący kapitanem najemników powiedział do swego ludzkiego pracodawcy podczas bitwy: „Hej, chudy! Rusz swoje zakąski i zróbmy sobie wszyscy śniadanie!”, co w wolnym tłumaczeniu oznacza „Mówię, nie nie znacząca, mała osoba, że jeśli zechciałbyś odsunąć swoje przednie szeregi z naszej drogi, to moglibyśmy zaatakować wroga”. Większość idiomów ogrow koncentruje się na pożywieniu i jedzeniu, a te ogry, które

mówią ludzkimi językami mają zwyczaj tłumaczenia ich dosłownie, co tworzy interesujące problemy podczas rozmów. „Chudy” jest terminem określającym nie-ogry w czasie rozmowy; czasami zdarza się, że ogr nazwie innego osobnika swego gatunku „chudym”, aby go obrazić. Gdy ogr jest strasznie żyłbo przestraszony, może powiedzieć „to prawie pozbawiło mnie podwieczorku”, podczas gdy „ochłapy trolla” oznaczają smakowity deser. Rywalizacja w jedzeniu to popularna forma pojedynku między ogarami, zaś ostatecznym tryumfem jest wygranie rywalizacji poprzez zjedzenie swojego przeciwnika. Ogry mówią swoim własnym, śpiącym i warczącym językiem znanym jako Grumbarth, chociaż wielu



z nich zna język Norsk, a kilku ma pojęcie o językach Starego Świata.

Ogry noszą proste ubrania, zwykle z naturalnych futer i skóry albo materiałów, które ukradli lub kupili od ludzi. Preferują ogromne bronie obuchowe i sieczne.

Budowa ciała: Ogry są dużymi, masywnymi humanoidami, mającymi około 3,6 metra wzrostu i prawie tyle samo szerokości. Ich kości są grube, a cały szkielet ma ciężką budowę, co nadaje im ordynarny wygląd.

Ogry doskonale znoszą zimno i skrajne warunki dzięki bardzo słabemu unerwieniu skóry i małej ilości podskórnych naczyń krwionośnych. Ich skóra, prawie tak gruba jak u byka, jest zwykle ciemna, brązowa lub szara, a sierść zwykle czarna, szara lub biała.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Ogry wzbudzają strach istotach żywych, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	33	17	4	5	17	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	18	18	14	18	29	10



•ORK•

Orki są dobrymi wojownikami, najbardziej wytrzymałymi ze wszystkich ras goblinoidalnych. Często stają się przywódcami swoich słabszych kuzynów. Są to odpychające potwory, które lubią zadawać ból i rozkoszują się okrucieństwem i zabijaniem. Orki prawie zawsze walczą i jeśli nie mogą znaleźć innych wrogów, wówczas biją się pomiędzy sobą. Cała technika i kultura orków związana jest z wojną. Dla pojedynczych istot są niebezpiecznymi wrogami, ale brak organizacji i strategii nie pozwala im się stać realnym



i poważnym zagrożeniem dla ludzkości. Orki mówią pospolitym gobliniskim językiem, zwykle około czterech oktaw niżej niż gobliny.

Budowa ciała: Orki są największą z goblinoidalnych ras, często osiągają 2 metry wzrostu. Są silnie zbudowane, mają krzywe nogi i niezadarny chód, podobny do malpiego. Ramiona są tak długie, że duże dłonie prawie sięgają ziemi. Mają brutalne twarze z wystającymi szczękami i dużymi zębami, a ich małe, świńskie oczy spoglądają złośliwie spod obrzydliwie wystających łuków brwiowych. Skóra jest często zielona lub ciemnoniebieska, pokrywają ją brodawki, blizny oraz brud.



Charakter: Zły.

Cechy psychologiczne: Orki są podatne na niechęć wobec goblinoidów, pochodzących z innych ras lub szczepów niż ich własny.

Zasady specjalne: Orki widzą w ciemności na odległość 10 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	25	3	4	7	20
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	29	29	18	29	29	18

•ORK, CZARNY•

Czarne orki są największymi i najstraszniejszymi ze wszystkich ras goblinoidalnych. Mówi się, że ich wyjątkowa siła i rozmiary to efekt starożytnego kanibalizmu plemennego – mniejsze i słabsze orki są po prostu zjadane przez swych pobratymców, często żywcem. Ta brutalna metoda selekcji naturalnej, zwana przez orków „kasacją kartłów” stworzyła plemię orków, które charakterystyczne dla swej rasy złe cechy rozłożyło do strasznych rozmiarów. Szczęśliwie ta metoda nie wpłynęła na podniesienie niskiego poziomu inteligencji. Potężne, żyjące tylko dla



wojny i zniszczenia, orki czarne wydają się być stworzone przez jakąś wypaczoną jaźń, zamierzającą wykroeować na swój użytek mistrzowskich wojowników. Wskazują na to ich siła i wielkość, jednakże gwałtowna i nieobliczalna natura orków stawia tę hipotezę pod znakiem zapytania.

Czarne orki normalnie ubierają się w brudne i podarte skóry bądź noszą części pancerza zdobyte na polach bitewnych. Helmy mają tylko ci, którzy potrafili je zdobyć (i utrzymać). Im hełm jest większy i bardziej ozdobny, tym większy jest prestiż orka.

Budowa ciała: Czarne orki są zdecydowanie największymi przedstawicielami goblinoidów. Mają krepą i solidną posturę. Osiągają od 1,8 do 2,4 metra wzrostu. Są niemal tak szerokie jak wysokie. Ponieważ przez wieki rozmnężyli się w obrębie swego rodzaju, pewne cechy uległy zwyrodnieniu. Mają one na przykład przerosnięte żuchwy – dlatego niektórzy mówią o nich „buldogi”. Jak sugeruje ich nazwa, czarne orki mają ciemną skórę; najczęściej jest ona ciemnobrązowa lub ciemnoszara.

Charakter: Zły.

Cechy psychologiczne: Czarne orki oczywiście przesładają (a czasami pożerają) przedstawicieli innych ras goblinoidalnych. Są podatne na niechęć w stosunku do nich z dątkowym, ujemnym modyfikatorem -10% do rzutu kostkami.

Zasady specjalne: Czarne orki widzą w ciemności na odległość 10 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	25	4	4	7	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	18	29	18	29	29	14



•ORK, PÓŁKRWI•

Półorki są mieszańcami różnych ras, głównie ludzi i goblinoidów. Wszystkie te istoty są generalnie klasyfikowane jako półorki, choć w rzeczywistości w ich żyłach może płynąć krew hobgoblinów czy goblinów. Są wygnańcami zarówno z ludzkiej, jak i z goblinińskiej społeczności i przeważnie grupują się i działają wspólnie jako bandyci lub najemnicy. Od czasu do czasu mogą się pojawiać w armiach goblinińskich. Występowali kiedyś jako niewolnicy i najemnicy w społeczeństwie ludzkim, ale obecnie uważa się, że trzymanie ich w pobliżu ludzkich siedzib jest zbyt niebezpieczne. Kilka państw rozpoczęło akcje eksterminacji, które pchnęły półorki w stronę orków i innych goblinoidów. Mówią pospolitym językiem goblinińskim, a niektórzy osobniki używają również zniekształconej formy lokalnych dialektów ludzkich.

Budowa ciała: Istoty te, czego można się spodziewać, wyglądają jak coś pośredniego między goblinoidami, a ludźmi. Niektóre mają charakterystyczne głowy orków, podczas gdy inne w większym stopniu przypominają ludzi, choć mogą mieć małe ręce czy koślawe nogi. Ich wygląd jest bardzo zróżnicowany. Kolor skóry i włosów zwykle dziedziczą po przodkach.

Charakter: Neutralny lub zły. Większość jest zła.

Cechy psychologiczne: Półorki są *podatne na niechęć* do wszystkich humanoidów. Ponieważ są wygnańcami, wszelkie testy wykonywane są z ujemnym modyfikatorem -10%.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	25	3	3	7	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	29	29	24	29	29	18

•REPTILLION•

Reptillioni są rasą dwunożnych humanoidalnych gadów, pochodzących od gatunku podobnego genetycznie do troglodytów. Żyją w głębszych częściach naturalnych systemów pieczar, czasem wychodząc, by napadać na najniższe poziomy krasnoludzkich bądź golińskich twierdz, leżące w pobliżu ich własnych tuneli. Reptillioni są podziemną rasą, więc bardzo rzadko można je zobaczyć na powierzchni i to tylko w nocy. Jedynie opisane skupiska tych istot były małymi społecznościami, liczącymi do 50 osobników, przeważnie przemierzającymi się w koczowniczo-myśliwskich grupach z miejsca na miejsce, budującymi kamienne chaty w większych jaskiniach. Niektóre plemiona trenują i wykorzystują mięsożerne chwytacze (patrz **Zwierzęta i potwory**) jako zwierzęta myśliwskie.

Reptillioni mają prymitywne społeczeństwo, ale jest ono wystarczająco zorganizowane do walki i wytrwania potrzebnych im prostych narzędzi. Ich hierarchia społeczna wydaje się być oparta na wieku osobników, gdzie najstarsi otrzymują pozycję przywódców, podczas gdy silniejsi i najbardziej zdolni są wykorzystywani jako wodzowie lub dowódcy

wypraw myśliwskich. Jedną wszystkie rodzaje mięsa, ze zmartymi towarzyszami włącznie, choć nie zabijają się nawzajem dla zdobycia pożywienia. Mówią unikalnym językiem znanym jako Ssssl'k, który wynika się z transkrypcji, lecz pełen jest śliskich, parsknęć, gwizdów i innych szczególnych dźwięków. Nie jest wiadomo, jak długo żyją pod ziemią, ale sądzi się, że są najstarszą inteligentną rasą w Znany Świecie.

Reptillioni praktycznie nie noszą ubrań. Ich okryciem są często tylko przepaski biodrowe lub krótkie tuniki, za to przystrajają się w proste ozdoby z kości i paciorków, czasem noszą także fantazyjne nakrycia głowy. Mając twardą i odporną skórę nie znają zbroi, chociaż czasami używają tarcz.

Budowa ciała: Reptillioni różnią się między sobą wzrostem (od 1,5 do 2 metrów). Mają wytrzymałe, mocno umięśnione ramiona i nogi, długą, chudą szyję oraz typową gadzią głowę, a ich ogony są długie i silne. Całe ciało pokryte jest mocną, rogową łuską, która może mieć dowolną barwę – od szarobrazowej do karminowej lub niebieskiej.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Reptillioni wydają się być pozbawieni emocji i nigdy nie ulegają panice. Dlatego są odporni na *strach* i *grozę*.

Zasady specjalne: Reptillioni mają bardzo wytrzymałą skórę, która daje im 1 *punkt panczerza* na całym ciele. Gdy zostaną pojmani, nie są w stanie zrozumieć żadnych, nawet prostych pytań i przy pierwszej sposobności próbują ucieczki. Ponieważ są przyzwyczajeni do zjadania swoich, pochodzących z innych ras jeńców, uważają, że wszyscy inni robią to samo, co oznacza, że próbując ucieczki, nawet gdy wydaje się ona niemożliwa, nie mają nic do stracenia. Ludzie-jaszczury są odporni na odór troglodytów i często zatrudniają ich w swoich oddziałach wojskowych. Widzą w ciemnościach na odległość 30 metrów.

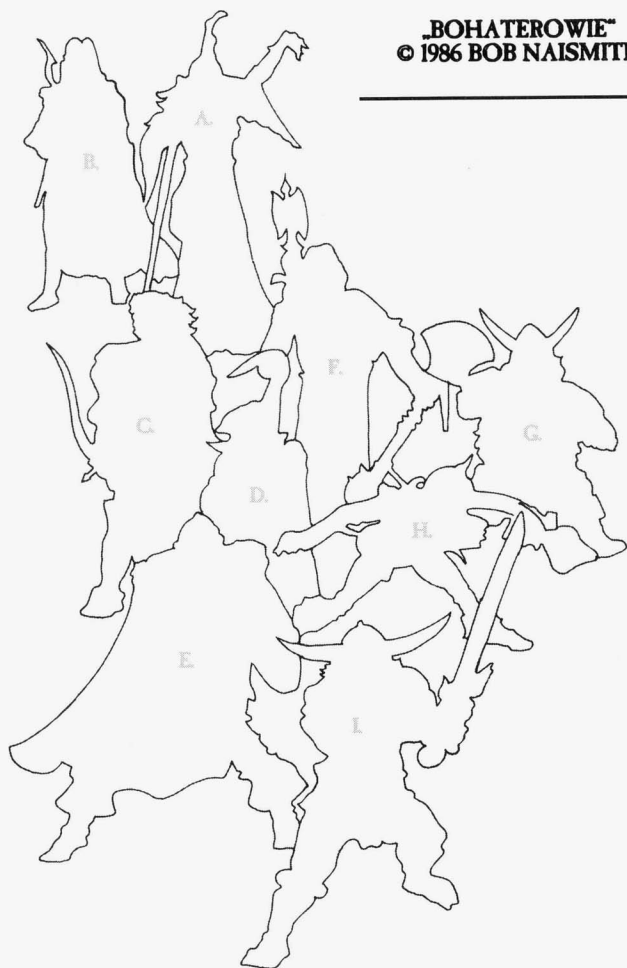
Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	25	3	4	12	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	18	89	18	89	89	10





**„BOHATEROWIE”
© 1986 BOB NAISMITH**



- A. Czarodziej z Altdorfu
B. Elf z Loren
C. Ranger z Zachodniego Imperium
D. Bogaty kupiec z Nuln
E. Kapitan najemników ze Stirlandu



- F. Wojownik-kapłan Myrmidii
G. Krasnolud z Gór Krąca Świata
H. Kieszonkowiec Valantina z Nuln
I. Najemny wojownik z Norski



•SKAVEN•

Skaveni są rasą zwierzołudzi, krzyżówką człowieka i szczura. Pojawili się wśród ruin starożytnej cywilizacji Starych Słannów, kiedy to wśród gigantycznych szczurów zaczęły pojawiać się liczne mutacje, powodowane przez wystawienie ich na bezpośrednie promieniowanie potężnego źródła czystej magii, zawierającego całą wypaczoną moc Chaosu. To źródło jest znane jako *spaczeń* i jego nieoczyszczona forma jest bardzo niebezpieczna – długie przebywanie w jej pobliżu prowadzi do powstawania degeneracyjnych mutacji, a nawet śmierci. Jednak skaveni nie tylko uodpornili się na szkodliwe działanie *spaczeni*, ale obecnie czerpią z nich energię, zjadając je w sproszkowanej i oczyszczonej formie.



Twierdze skavenów rozrzucone są pod starożytnymi ruinami w całym Znanym Świecie. Prowadzi do nich pajęcza sieć tuneli, które są często połączone z kanałami ściekowymi i lochami, znajdującymi się pod zamieszkałymi miastami. Według pogłosek legendarna skaveriska stolica – Skavenblight, leży w głębi olbrzymich i odludnych bagien północno-zachodniej Tilei. Skaveni czczą boga Chaosu, znanego jako Rogaty Szczur, którego wyżsi kapłani zwani są Trzynastoma Panami Rozkładu. Bezpośrednimi sługami tych kapłanów jest kasta szamanów, nazywanych Szarymi Prorokami. Reszta społeczeństwa skaveriskiego jest zorganizowana w klany. Klan Skryre skupia czarodziejów-inżynierów, Klan Eshin – zabójców, Klan Pestilen – Mnichów Zarazy, zaś Klan Moulder – wypaczonych niewolników. Dodatkowo istnieją liczne klany Lordów Wojny, z których większość to tylko gromady, żyjące pod przywództwem najsilniejszej jednostki. Klany te skupiają około 75% skaveriskiej populacji i stanowią trzon sił wojennych. Skaveni noszą ciemne, poszarpane ubrania, nałożone na taką zbroję, jaką mogą zdobyć. Jest ona zwykle wykonywana ze skór zwierzęcych, wzmocnionych metalowymi płytkami, ćwiekami i kawałkami kolczug, zdartych z zabitych wojowników. Symbole klanów są zazwyczaj umieszczane na ubraniach i tar-

zach, a czasami namalowane lub nawet wypalone na futrze. Ich ulubioną bronią są długie, zębate noże z wyszczerbionymi lub zębatymi ostrzami, czasem mocowane na kijach, często używają również różnego rodzaju haków, sieci i lin.

Budowa ciała: Skaveni mają kształt gigantycznych szczurów, wykrzywionej parodii ludzkiego ciała. Mierzą od 1,2 do 1,8 metra wzrostu. Pozostałe szczegóły różnią się znacznie, gdyż skaveni w różnym stopniu naznaczeni są piętnem Chaosu. Z wyjątkiem uszu i ogona są całkowicie pokryci gęstym, brązowym bądź laciętym futrem. Zdarzają się osobniki białego, czarnego lub szarego koloru. Biali skaveni często są doskonałymi czarodziejami, podczas gdy rzadko wystę-

pujący szarzy zazwyczaj posiadają jakąś specjalną formę chaotycznej mutacji.

Charakter: Chaotyczny.

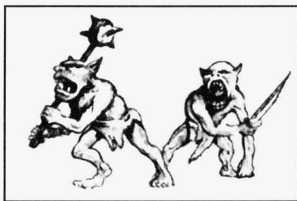
Zasady specjalne: Wszyscy skaveni *widzą w ciemności* na odległość 30 metrów. Cios nożem lub ugryzieniem skavena ma 35% szans na *zainfekowanie ran*. Niektórzy mutanty mają chwytne ogony, w których mogą trzymać dodatkową broń. Istnieje 10% szansa, iż broń skavena jest pokryta *truczną balucynogenną* (patrz **Trucizny**). Szarzy Prorocy i Klan Skryre są czarodziejami poziomów 1-4 i posiadają 3K6 *punktów magii* za każdy poziom. Mogą regenerować *punkty magii* tylko przez zjedanie kawałków oczyszczonych *spaczeni*, które przywracają im K6 *punktów magii*.





Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	33	25	3	3	7	40
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	24	24	24	18	29	14



•SNOTLING•

Snotlingi są najmniejszą z ras goblinoidalnych. Żyją w dużych, zamkniętych wspólnych, osiedlonych w gestych lasach. Zamieszkują podziemne nory, wydrążone wokół korzeni drzew lub pośród skal. Chociaż ukryte, wejścia do mieszkań snotlingów łatwo rozpoznać dzięki dużym stosom lajna, odpadków i otaczających je śmieci. Smród powinien określić przybliżone położenie siedzib tych istot każdemu, kto posiada zmysł powonienia – myśli o higienie osobistej są wstrętne dla snotlingów! Członkowie społeczności rozpoznają się nawzajem po zapachu i snotlingi zadają sobie dużo trudu, aby utrzymać właściwy odor. Istoty te są bardzo towarzyskie i zawsze zjawiają się w dużej liczbie; nienawidzą samotności.

Chociaż snotlingi używają broni i ubrań, to same nic nie wytwarzają i wolą kraść i przebrać dobra innych ras. Dlatego też noszą często bardzo prymitywne ubrania – zwykle opaski biodrowe i szmaty. Snotlingi atakują otwarcie tylko wtedy, gdy mają co najmniej dziesięciokrotną przewagę liczebną. W innych przypadkach wolą pozostawać w ukryciu i stosować taktykę „uderz i uciekaj”. Ich bronią są przeważnie noże, których używają jako małych mieczy oraz małe włócznie, topory i maczugi. Używają również sieci, a wiele społeczności hoduje dziwaczne i trujące grzyby, z których wyrzadzają „broń zarodnikową”.

W przeciwieństwie do innych ras goblinoidalnych, snotlingi mają charakter neutralny. Oczywiście mają złe skłonności, ale ich co bardziej lajdackie numery, takie jak napełnianie kapeluszy lub kanapek śpiących istot lajmem, to efekt prymitywnego poczucia humoru, a nie charakteru. Ich dialekt pospolitego języka gobliniskiego nosi nazwę Snotgob.

Budowa ciała: Snotlingi wyglądają jak bardzo małe gobliny. Osiągają najczęściej około 0,6-0,9 metra wzrostu. Koloru ich ciała nie można rozpoznać, ponieważ najczęściej są pokryte brudem i najpaskudniejszymi substancjami.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Snotlingi nie czują *niedoci* do innych goblinoidów (są zbyt głupie, by zrozumieć panujące wśród nich stosunki). Posiadają zwierzęcy spryt, który chroni je przed *głupotą*. Jeżeli snotlingi nie mają przewagi liczebnej 10 do 1 wobec swych wrogów, stają się *podatni na strach*. Samotny snotling jest *podatny na grozę*.

Zasady specjalne: Snotlingi są odporne na oddziaływanie *pleśni* i same często używają broni z zarodnikami, która może być rzucona na odległość 15 metrów. Ma ona taki sam efekt, jak czerwona lub żółta pleśń (patrz **Grzyby i pleśnie**). Snotlingi *widzą w ciemności* na odległość 10 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	17	17	1	1	3	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	14	14	14	14	14	14



•TROGLODYTA•

Trogłodyci to bliscy krewni reptilionów, do których są podobni we wszystkim, prócz rozmiarów i dla których często pracują jako wojownicy lub strażnicy. Chociaż są od mniej liczni od reptilionów, są straszniejsi i groźnymi przeciwnikami, często walcząc dla tych ostatnich w „oddziałach uderzeniowych”. Są wyjątkowo głupi rasą i dlatego nigdy nie zostają przywódcami w społecznościach reptilioniskich. Nie rozumieją taktyki, po prostu dostają rozkaz ataku i wybijają wrogów. Często nawet nie zauważają, że przeciwnik jest już nieżywy i bezrozumnie kontynuują uderzenie i rozrywanie wroga przez pewien czas po tym, jak przestał stawić już jakikolwiek opór. Trogłodyci wydzielają obrzydlawy smród, który jest odpychający dla istot innych niż gady i mówią dialektem tego samego syczącego języka, co reptiliony.

Budowa ciała: Trogłodyci mają powyżej 3 metrów wzrostu, ale poza tym niemal nie różnią się od reptilionów. Są dobrze umięśnieni, z typową, pokrytą łuskami gładką głową i szerokim ogonem. Kolory łusek różnią się w ten sam sposób, jak u mniejszych reptilionów, przy czym najpospolitszym jest zielony.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Trogłodyci są *podatni na głupotę* i gdy zabijają przeciwnika, muszą wykonać test Inteligencji. Nieudany rezultat oznacza, że nie zdołali zauważyć, że ich ofiara jest martwa i będą kontynuowali atakowanie ciała testując swoją Inteligencję w każdej rundzie i zatrzymując się dopiero wtedy, gdy test będzie w końcu udany. Trogłodyci wzbudzają *strach* istotach żywych, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Trogłodyci mają twardą skórę, dającą im na całym ciele 1 *punkt pancerza*. Ich odrażający smród oddziałuje na wszystkie istoty, które nie są gadami i dlatego ich przeciwnicy otrzymują umieryany modyfikator -10% do Walki Wręcz. Trogłodyci *widzą w ciemności* na odległość 30 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	W	Żw	I
4	33	25	4	4	10	10
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	14	89	14	89	89	10

•TROLL•

Trolle są brzydkimi, wręcz wstrętnymi istotami o mniej więcej humanoidalnym wyglądzie. Są spokrewnione z ogrami, ale Chaos miał na nie znacznie większy wpływ i nadal powstają ich kolejne chaotyczne mutacje. Żyją w niewielkich grupkach jak dzikie zwierzęta, napadając, gdy poczują głód, na małe osady w poszukiwaniu pożywienia. Najważniejszą rzeczą w całym ich życiu jest jedzenie. Ich system trawienny jest zdolny



do strawienia prawie wszystkiego (włączając w to, według pogłoszek, nawet skały). Mówi się że jednym przeciwnikiem, z którym ogień nie stanie do pojedynku w jedzeniu jest troll, gdyż wie, że nie ma żadnych szans z jego potężnym systemem trawiennym. Soki trawienne trolli są jednym z najsilniejszych kwasów, jakie są znane w Starym Świecie, a rozprucie trollowi brzucha może często oznaczać śmierć dla obu stron, gdy soki wytrysną na zewnątrz. Czasami w żołądku trolla można znaleźć niestrawne reszki poprzednich posiłków, na przykład złoto czy szlachetne kamienie, chociaż rzadko opłaca się podejmować ryzyko ich wydobycia. Uszy i nos trolla mogą wykryć dźwięki i zapachy pola bitewnego z odległości kilku kilometrów. W Norsce i północnych częściach Starego Świata znane są przypadki, gdy na skraju pola walki pojawiały się grupy trolli i zaczynały jeść wszystko, co było w pobliżu. Choć trolls są w stanie zjeść wszystko, ich ulubionymi daniami są mięso i padlina. Często się zdarza, że troll, który zabije przeciwnika, traci zainteresowanie dalszym ciągiem bitwy i po prostu zastada do uczty. Trolle słabo znają i rozumieją mowę, ale niektórzy z nich używają zdegenerowanej wersji języka Norska.

Trolle są niehigienicznymi, brudnymi i obrzydliwie śmierdzącymi istotami. Często ich skórę porastają pasyżujące grzyby, a ciało jest umazane resztkami ostatnich posiłków. Nie noszą zbroi i tylko czasami posługują się bronią, zawsze bardzo prymitywną – zazwyczaj jest to nieobrobiony pień drzewa, używany jako maczuga, chociaż mogą walczyć toporami, zdobytymi na gigantach i ograch (czasami nawet trzymając je za właściwy koniec). Trolle mają zdolności do regenerowania uszkodzonych tkanek

ciała – tak więc nawet zabity troll może czasami wrócić do życia.

W walce atakują **uderzeniami** dwóch **szponów**, albo dwukrotnie atakują bronią (o ile ją noszą) oraz **raz gryzą**.

Budowa ciała: Trolle są dużymi potworami, mającymi dużo ponad 3 metry wzrostu. Chociaż mogą wyglądać chudo lub komicznie, ich powykęcane ciała są silne, z mocnymi kośćmi i ścięgnami jak okretowe liny. Trolle mogą być prawie każdego koloru, jednak większość z nich jest brązowa albo zielona.

Charakter: Zły lub chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Trolle są **podatne na głupotę**, i nieudany test **głupoty** oznacza, że zaczyna jeść najbliższą rzecz, nawet jeśli jest wykonana z kamienia. Jeżeli troll zabije lub pozbawi sił swojego przeciwnika i nie ma innego przeciwnika w pobliżu, musi wykonać udany test Opanowania, albo natychmiast zadanie go zjadać. Jeżeli zostanie zaatakowany w czasie jedzenia, będzie walczył z tym, kto mu przeszkodził, a liczba jego Ataków zostaje czasowo podwojona – do chwili, gdy będzie mógł dokonać swój posiłek. Troll wzbudza **strach** w istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Trolle mogą **regenerować** obrażenia, nawet te, które spowodują ich na granicę śmierci. Jeden punkt Żywności jest regenerowany na turę gry (minutę), aż do odzyskania maksymalnej ich ilości. Punkty Żywności (rany), spowodowane ogniem lub przez żrące kwasy nie mogą zostać zregenerowane. Troll, którego Żywność spadnie do 5 lub niżej nie może atakować ani poruszać się, aż zregeneruje się przynajmniej do 6 punktów Żywności. Jeżeli krytyczne trafienie określa, że została przebita dłoń części ciała, kwas tryska w przód półkolem o promieniu 3 metrów, powodując K3 trafienia o Sile 10 we wszystkie istoty na tym obszarze. Nie chroni przed nimi zbroja, a zbroje niemiagczne i takąż broń automatycznie ulegają zniszczeniu.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	W	Zw	I
6	33	9	5	4	18	10
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
3	14	14	14	24	24	6

•WOJOWNIK CHAOSU•

Wojownicy Chaosu są sługami i wyznawcami wstrętnych bogów Chaosu, którzy nadeszli niespodziewanie z północy w trakcie Inwazji Chaosu. Wraz z innymi chaotycznymi istotami pojawili się znikąd i rozłali po krainach Norski i Starego Świata. Ludzie i krasnoludy z tych terenów stoczyli długą i krwawą wojnę z najeźdźcami, wojnę, która zakończyła się odwrótem Chaosu na daleką północ, gdzie w mniejszym czy większym stopniu panuje on do dzisiaj. Jednak nawet teraz, ponad 100 lat później, grupy odzianych w czarne zbroje Wojowników Chaosu wciąż najeżdżają północne ziemie Starego

Świata. Niektórzy z nich utrzymują nawet stałe obozy wśród lasów Starego Świata i na przełęczach Gór Krafca Świata. Każdy z nich poświęcił się jednemu z bogów Chaosu i walczy z wyznawcami innych z takim samym okrucieństwem, z jakim napada na Stary Świat.

Każdy Wojownik Chaosu jest obdarowany przez swojego boga jednym lub kilkoma **znamionami Chaosu**, zwykłe fizyczną mutacją. Zbroje, tak charakterystyczne dla Wojowników Chaosu, także są darem i mogą mieć magiczne właściwości. Ich hełmy są tak bogato zdobione i oznakowane dzwiny, młymi symbolami, że robią wrażenie niepraktycznych. Wojownicy Chaosu mogą używać prawie wszystkich rodzajów broni, chociaż szczególnie faworyzują duże topory, miecze i broń drzewcową.

Wojownik Chaosu, który spodoba się swojemu odrażającemu bogu, może zostać wybrany i stać się Bohaterem Chaosu, tym, który przewodzi zwierzoludziom. Bohaterowie i ich popleczyńcy zostają dokładnie opisani w osobnym dodatku **Królestwa Chaosu**. Kilka przykładów darów ofiarowanych Wojownikom Chaosu zostało podanych poniżej, ale pełniejsze omówienie Wojowników i ich bogów znajduje się w wymienionym dodatku. Wojownicy Chaosu mówią dzwinnym językiem, nazywanym mroczną mową, którym posługują się również zwierzoludzie.

Budowa ciała: Pomijając niesamowite mutacje, Wojownicy Chaosu są zwykłe ludźmi o maszynowej budowie, choć ich wygląd ukryty jest pod ozdobnymi hełmami.

Charakter: Chaotyczny.

Zasady specjalne: Podobnie jak zwierzoludzie, Wojownicy Chaosu różnią się znacznie między sobą, zależnie od tego, czym zostali obdarowani przez swojego boga. Podana charakterystyka jest charakterystyką przeciętnego Wojownika. Wojownicy Chaosu mogą działać jako przywódcy wszystkich chaotycznych i złych oddziałów. Często także dowodzą zwierzoludzi.

Liczba mutacji, którymi Wojownik Chaosu został obdarzony może być określona przez rzut K6. Rezultat 1-5 oznacza jedną mutację, zaś rezultat 6 oznacza K3 mutację. Ich typ może być określony za pomocą rzutu K10 i porównania z poniższą tabelą:

Rzut kostką	Mutacja
1	Twarz-czaszka
2	Rozkładająca się twarz
3	Twarz zwierzęcia
4	Jedno oko
5	Troje oczu
6	Nogi zwierzęcia: +1K4 Szybkości
7	Brak głowy: twarz znajduje się w klatce piersiowej
8	Odwrócona twarz („do góry nogami”)
9	Nienaturalny kolor skóry
10	Rogi – może wykonać dodatkowy atak – uderzenie rogami



Zbroja Wojownika Chaosu ma 10% szans na posiadanie właściwości magicznej. Rzuć K6, a wynik porównaj z tabelą poniżej.

Rzut kostką	Właściwość
1	Działa jak trwały Run Pancerza
2	Działa jak trwały Run Ochrony
3	Zbroja stała się częścią skóry; nie można jej zdjąć, ale nie stanowi obciążenia.
4	Działa jak trwały Run Czarui, powoduje <i>strach</i> u wszystkich, którzy ją zobaczą.
5	Zbroja powoduje zwiększenie o +10% CP, ale tylko wobec zwierzoluździ.
6	Zbroja likwiduje oddziaływanie cech psychologicznych na tego, kto ją nosi.

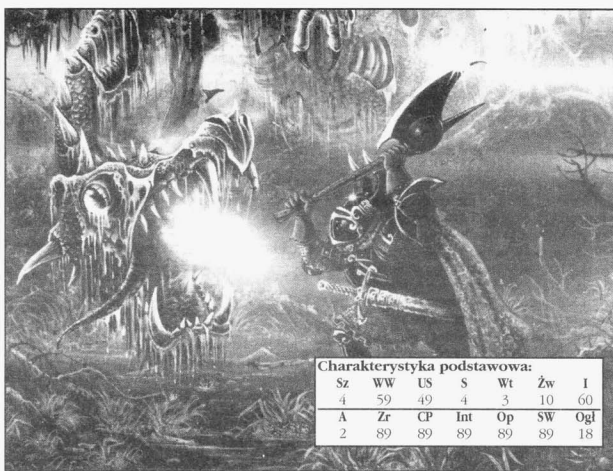


•ZWIERZOCZŁEK CHAOSU•

Te wstrętne istoty, pochodzące z Północnych Pustkowi Chaosu mają ludzką postać, zdeformowaną w zwierzęce kształty i obdarzoną nienaturalnymi cechami. Są narzędziami i sługami bogów Chaosu, którzy ofiarowali im takie kształty – podobnie zresztą, jak i inne, równie nienaturalne dary. Jeśli nawet zwierzoczłek kiedykolwiek miał ludzką krew w swoich żyłach, to obecnie jest ona bardzo rozcieńczona i istoty te traktowane są jako oddzielna rasa. Są pogardzane przez wszelkie inne istoty, żyją w niewielkich bandach głęboko w lasach Starego Świata, wynurzając się z nich tylko po to, by napadać na pojedyncze farmy i słabo bronione, małe wioski. Mówią językiem znanym jako mroczna mowa.



Budowa ciała: Zwierzoluździe znacznie różnią się między sobą wyglądem, ale najczęściej spotykane istoty tej rasy przypominają wyglądem ludzi, ale z głowami i nogami zwierząt, choć istnieją również takie, które mają tylko zwierzęce głowy, jak minotaury. Nie rozmnażają się w zwykły sposób, ale w każdym nowym pokoleniu pojawiają się nowe mutacje. Duże grupy zwierzoluździ posiadają w swoich szeregach osobniki o ekstremalnych mutacjach, takich jak brak głowy, kończyn różnych rozmiarów, kilka głów lub głów, różne kolory i faktury skóry itp. Te najbardziej wyjątkowe mutacje są uważane za szczególny znak przychylności bogów Chaosu.



Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	59	49	4	3	10	60
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	89	89	89	89	89	18

Charakter: Chaotyczny

Zasady specjalne: Zwierzoluździe Chaosu są tak różnorodni, że każdy osobnik powinien mieć unikalne moce i mutacje. Załączona tabela prezentuje kilka przykładowych mutacji. Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w dodatku **Królestwa Chaosu**.

Każdy osobnik będzie miał 1K6 mutacji, które mogą zostać wybrane spośród podanych w tabeli:

Podana tu charakterystyka jest charakterystyką przeciętną, o ile można w tym wypadku można mówić o czymś takim:

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	30	29	24	29	24	10

Rzut 1k10: Mutacja

- 1 Krwawy szal – istota jest *podatna na furię* (patrz **Standardowe testy**)
- 2 Dodatkowe ramiona – istota ma K4 dodatkowych ramion (W +1; Żw +1K4; I +5)
- 3 Chwytyny ogon – zdolny do władania bronią (Żw +1K4; I +5).
- 4 Twarda skóra – 2 *punkty pancerza* na wszystkich częściach ciała.
- 5 Trujące ugryzienie – ugryzienie istoty jest *jadownicze* (wybierz odpowiednie działanie z **Trucizn**).
- 6 Głowa bestii – istota ma zwierzęcą głowę.
- 7 Nogi bestii – (Sz +1K4).
- 8 Jedna noga – istota może skakać z połową swojej normalnej szybkości.
- 9 Macki – zamiast ramion.
- 10 Brak głowy – głowa znajduje się w klatce piersiowej.



•ZWIERZĘTA I POTWORY•

Ameba	Purpurowa plesń
Amfibisbena	Żółta plesń
Bazyliżdek	Harpia
Brzytwoskób	Hipogryf
Chimera	Hydra
Chłiościel	Kameleopij
Czerw bagienny	Koń
Doppelganger	Koń bojowy
Dzabersmok	Kot, dziki
Dzik	Krwawiec
Gryfon	Małe zwierzęta
Grzyby i plesnie	Gronostaj
Czerwona plesń	Królik
Fluorescencyjny zarodnik	Kruk

Lis	Szczur, gigant, i zwyczaj.
Wydra	Wąż, gigant, i zwyczaj.
Wiewiórka	Grzechotnik, i zwyczaj.
Zaba	Wąż skalny
Małżoszczek	Żmija
Mantikora	Pająk, gigant.
Mięsożerny chwytacz	Czerw słoneczny
Niedźwiedź	Rój
Nietoperz, gigantyczny	Jednorożec
Nietoperz, zwyczajny	Zwierzołak
Orzeł	Wilk, wielki i stadny
Ośmiornica bagienna	Wyvern
Pegaz	Zoat
Pies bojowy	Złotoczerw
Pies-zabójca	Zwierzęta stadne
Pijawka, gigantyczna	Bizon
Skorpion, gigantyczny	Łoś
Smok	Żółw smoczy
Sowa, gigant, i zwyczajna	Zuk, gigantyczny



•AMEBA•

Ameby są wielkimi, jednokomórkowymi istotami o ciałach z delikatnej, galaretowatej protoplazmy; z tego też powodu często są nazywane galaretą, śluzem bądź kroplą. Ameby ślizgają się po litych powierzchniach, a w płynach pływają falistym ruchem. Mogą poruszać się po prawie każdej powierzchni, wliczając w to ściany i sufit, a także przeciskają się przez nawet najmniejsze pęknięcia i szczeliny.

Ameby odżywiają się wszystkimi formami żywej materii, na przykład grzybami, mchem, roślinami i zwierzętami. Ich zwykłą dietą są tkanki martwych zwierząt, lecz są również gotowe zaatakować żywą istotę – podplivają i pochłaniają ofiarę. Pokarm jest absorbowany bezpośrednio przez ściankę komórki, po czym zostaje przetwarzony przez silne enzymy. Ameby nie mają zdolności do absorbowania minerałów i metali, przechodzą one przez ich ciało nieuszkodzone. Nie są czułe na światło i dźwięk, ale mogą wykrywać ciepło, a także potrafią rozpoznawać pokarm za pomocą dotyku. Przyciągają je źródła ciepła, które kojarzą z pożywieniem, ale cofają się przed otwartym ogniem, jeśli zostaną oparzone. Odpycha je także silne zimno.

Budowa ciała: Ameby są całkowicie bezszkieletne. Mogą osiągać prawie każdą wielkość, chociaż rzadko spotyka się osobniki mające powyżej 3 metrów długości. Przyjmują różne kolory, choć większość jest szara lub biaława, ale wiele jest całkowicie przezroczystych.

Charakter: Neutralny.

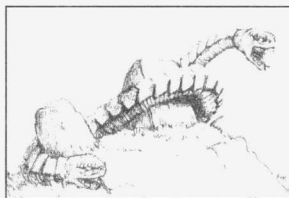
Cechy psychologiczne: Ameby nie podlegają żadnym oddziaływaniom psychologicznym.

nym i nie można ich zmusić do wycofania się z walki, chyba, że za pomocą ognia lub ostrych zimna.

Zasady specjalne: W czasie walki ameby są nieustępliwe i napierają na swoich przeciwników, zmuszając ich do oddania pola lub pochłaniania. Wchłonięci przeciwnicy są wciągani do wnętrza ciała ameby, gdzie co rundę otrzymują jedną dodatkową ranę, niezależnie od wszystkich modyfikatorów. Istoty, pochłonięte przez amebę mogą walczyć, dopóki pozostają żywe, jednak uwolnione mogą zostać dopiero wtedy, gdy ameba zostanie zabita.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	0	3	5	11	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
3	-	0	0	0	0	-



•AMFISBENA•

Amfibisbena jest bardzo dużym wężem, z głowami na obu końcach. W czasie walki istota ta może gryźć w dowolnych dwóch kierunkach naraz, jest zdolna także do owijania się wokół ofiary (jest to traktowane jako *duszenie*) i może ją przy tym ukąsić (patrz **Ataki specjalne**). Amfibisbena może przeżyć mając tylko jedną głowę.

Tak jak wszystkie węże, amfibisbena mają słaby wzrok, ale potrafią wykryć ciepłokrwiste istoty w promieniu 20 metrów. Latarnie i pochodnie mogą je zmylić, redukując Inicjatywę o K6 x 10 na tą rundę.

W Starym Świecie mieszka bardzo wiele różnych zwierząt i potworów, dlatego też niemożliwe jest podanie szczegółowych danych, dotyczących ich wszystkich. Niektóre z nich są inteligentne, a inne nie; niektóre są tylko dokuczliwe, inne zdolne zabić każdego, z wyjątkiem bardzo silnych drużyn. Większość tych istot ma jednak zwierzęcy poziom inteligencji, a wiele może wpasć w szal pod wpływem określonych bodźców – np. głodu, silnego światła, hałasu itp. Czują respekt przed przemocą, w przypadku napotkania na zdecydowany opór większość raczej wycofa się, zamiast przedłużać walkę.

Budowa ciała: Wielki wąż z głowami na obu końcach. Amfibisbena może osiągnąć ponad 6 metrów długości, a nawet małe okazy mierzą ponad 3 metry.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Amfibisbena czują *strach* wobec ognia, ale poza tym są odporne na wszystkie inne oddziaływania psychologiczne. Wzbudzają *strach* w istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Amfibisbena mogą albo gryźć za pomocą jednej bądź obu głów, albo *dusić*. Osoby, bliznięte przez *atak duszący* muszą sprawdzić, czy ich ramiona są wolne czy nie (patrz **Ataki potworów**) i mogą wyzwolić się tylko poprzez wykonanie testu Siły x 10 albo zabijając potwora. Ugrzygnięcia są *jadownic* i osoba, której nie uda się test *zatrucia* (W x 10), umrze po 2K6 rundach.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	0	4	3	11	60
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	14	5	43	43	-

•BAZYLISZEK•

Bazyliżdek jest dużym, ośmiorniczym gadem, który preferuje życie w ciepłych albo podziemnych miejscach. Jest to stwór Chaosu, pochodzący z najwściebniejszych Inwazji, obecnie już dobrze w Starym Świecie zdomowiony, żeby nie powiedzieć pospolity. Bazyliżski są wyjątkowo niebezpiecznymi bestiami, których *spojrzenie* może obracać żywe istoty w kamień. *Spojrzenie* ma zasięg 10 metrów i może oddziaływać tylko na pojedynczą istotę w czasie rundy. Ofiara



musi wykonać udany test *magii*, albo natychmiast zostanie zamieniona w kamień. Efekt jest trwały. Dodatkowo do ataku *spojrzeniem*, bazylipek atakuje dwukrotnie poprzez *uderzenie szponami* i raz *gryzq*.

Budowa ciała: Jaszczurka 4,5 metrowej długości, z ośmioma nogami zakończonymi szponiastymi łapami i szeroką głową o mocnych szczękach.

Charakter: Chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Bazyliiski wzbudza *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 m wzrostu.

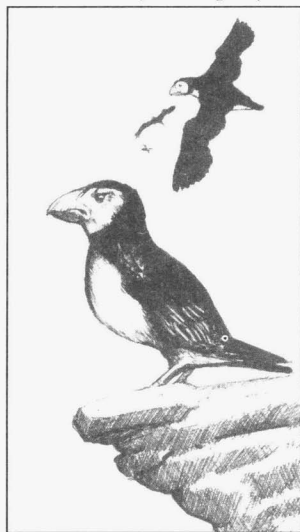
Zasady specjalne: Osoby, które nie dały się zaskoczyć, mogą podjąć próbę uniknięcia *spojrzenia* poprzez zasłonięcie oczu lub odwrócenie głowy. Jednak będą wtedy atakować z modyfikatorem -25% do WW, zaś bazylipek będzie miał modyfikator +25% do swojej WW podczas ataków. Bazyliiski widzą w ciemności na odległość 20 m.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	0	5	4	11	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
3	-	14	14	14	14	-

•BRZYTWODZIÓB•

Brzytwodzioby są wielkimi, żyjącymi na wybrzeżach morskich ptakami, które zbierają się na przybrzeżnych skałach albo wewnątrz wychodzących na morze jaskiń w grupach, liczących kilka tysięcy osobników. Przechywywają w grupie brzytwodzioby są nienasyconymi myśliwymi – zaatakują i zjedzą każdą istotę do wielkości konia. Jednak ich głównym



pożywieniem są ryby. Ich kolonie łatwo jest wykryć po intensywnym zapachu rozkładających się ryb i guana. Istoty, które zaryzykują zbliżenie się do kolonii na odległość 100 metrów, zawsze zostaną zauważone przez 4K6 ptaków. Brzytwodzioby atakują jednym ugryzieniem (dziobniściem) w czasie rundy. Nadbrzeżne statki, rybacy i inne morskie cele, naruszające tereny łowieckie kolonii (w promieniu 1,5 km) zostaną zaatakowane przez 4K20 ptaków. W nadbrzeżnym regionie możliwy jest też atak samotnego osobnika, ale zdarza się to dość rzadko.

Budowa ciała: Brzytwodziób przypomina dużego, zaopatrzonego w silny dziób maskonura, osiągając od 0,5 do 1 metra długości, przy czym minimalna rozpiętość skrzydeł wynosi 2,5-3 metry.

Charakter: Neutralny.

Zasady specjalne: Brzytwodzioby latają jak istoty *pikiujące*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
2	33	0	1	2	5	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	14	10	14	14	-

•CHIMERA•

Chimera jest stworem Chaosu, zwierzęciem, które jest połączeniem różnych naturalnych istot w jedną, o dodatkowych możliwościach i właściwościach. Bestie te różnią się od siebie znacznie – mogą mieć wiele kończyn, głów, a nawet tułowi. Czasami któraś z nich posiada niespodziewane magiczne moce, inteligencję czy zdolności fizyczne. Wszystko to jest zasługą bogów Chaosu. Chimery mają zwykle trzy głowy i potrafią latać. Mogą również posiadać najeżone kolcami lub maczugowate ogony.

Budowa ciała: Typowa chimera ma około 4,5 metra długości, licząc od jej trzech głów do ogona. Tułów przypomina korpus dużego kota z zadem kozła. Ogon jest zwykle łwi, ale jego koniec jest kolczasty albo maczugowaty. Skrzydła tej istoty są podobne do ptasich, a ona sama posiada trzy głowy, chociaż zmutowane formy mogą mieć od jednej do sześciu głów. Głowy te są przeważnie podobne do głów węża, dużego kota i kozła, ale również dobrze mogą łączyć w sobie cechy jednej lub kilku z tych istot z jeszcze innymi.

Charakter: Chaotyczny.



Cechy psychologiczne: Chimera wzbudza *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Chimera może wykonać tyle ataków *ugryzieniem*, ile ma głów. Ugryzienia węzowych głów są *jadotłucie* (nieudany test *zatrucia* oznacza, że ofiara umrze po 1K3 rundach). Dodatkowo chimera ma dwa *uderzenia szponami* i jedno *uderzenie ogonem*. Istnieje 10% szans na to, że ogon chimery będzie miał *jadotłucie* żądło (nieudany test *zatrucia* oznacza, że ofiara umrze po 2K6 rundach). Chimery latają jak istoty *przyziemne*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	41	0	6	6	41	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
6	-	89	14	89	89	-

•CHŁOŚCIEL•

Chłościę są małymi, mięsożernymi istotami, które żyją wewnątrz niewielkich szczelin w ścianach, kamieniach, drzewach itp. Szczeliny te są przez chłościę doskonale maskowane (kawalkami mchu itp.) i są praktycznie niewidoczne, chyba, że ktoś bada bardzo dokładnie. Nawet wtedy dostrzegane są tylko podobne do włosów wypustki czuciowe (zależnie od decyzji Mistrza Gry, bohater z umiejętnością *rozpoznawanie roślin* może być zdolny do odgadnięcia, czym są te „włosy”). Zakończenia czuciowe mogą wykryć ruch, jaki powoduje istota przechodząca obok kryjówki chłościę w odległości do 5 metrów. Uaktywnia to biczowaty, zakończony haczykami organ o długości 5 metrów. Ten organ jest cienki i niezwykle szybki, a podczas ataku uderza w cel, wyrwijając kawał ciała, po czym powraca do otworu gębowego, gdzie mięso jest przeżuwane. Chłościel nie zaatakuje ponownie przez kilka godzin.

Budowa ciała: Istnieją liczne podgatunki podziemne lub żyjące w lasach i dżunglach. Chłościel składa się z dwóch części: główna – „kotwica” – zawiera organy życiowe, w tym otwór gębowy oraz żołądek i używana jest do umocowania istoty w chwili, gdy atakuje ona swą drugą częścią – „biczem”. Zwykle jest on ciasno skrecony wewnątrz szczeliny, w której chłościel się ukrywa. Stwór pozostaje w spoczynku, aż zostanie zaalarmowany przez pozostawione na zewnątrz schowka organy czuciowe, przypominające mech lub małe roślinki.

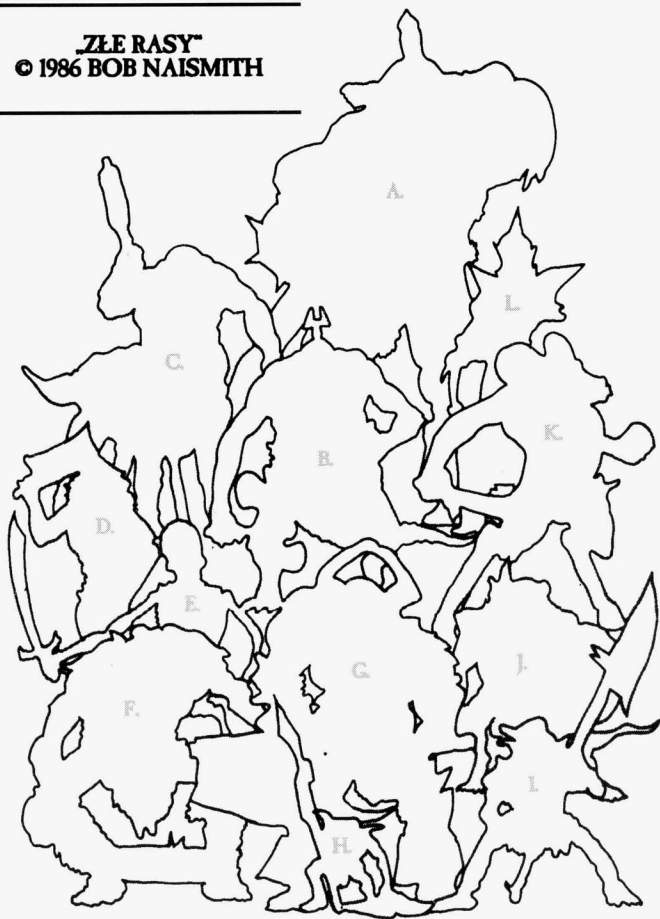
Charakter: Brak.

Cechy psychologiczne: Ta istota jest całkowicie pozbawiona mózgu i nie wykonuje ani żadnych testów psychologicznych, ani opierających się na innych cechach.

Zasady specjalne: „Bicz” zadaje K4 obrażenia (rany), modyfikowane w zwykły sposób współczynnikami Siły, zbroi i Wytężalności. Z uwagi na specyficzną sposobu atakowania, ciosy te zawsze *zaskakują* i czerw zawsze



ZŁE RASY
© 1986 BOB NAISMITH



A. Ogre = kapitan najemników
 B. Fimir = wojownik fimm
 C. Zwodniczy Zost z Lasu Cieni
 D. Zombie
 E. Szkielet
 F. Ork-wojownik z Czarnej Góry



G. Rycerz Chaosu = wojownik Boga Krwi
 H. Snotling
 I. Goblin = elitarny wojownik plemienia Złomych Nosów
 J. Skaven = szczuroczłek Chaosu
 K. Zwierzoczek Chaosu
 L. Mroczny elf = najemnik

atakuje pierwszy, nawet jeżeli ofiara jest świadoma jego obecności.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
0	33	0	1	3	5	*
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	0	0	0	-	-

* - zobacz *Zasady specjalne* - powyżej.

•CZERW BAGIENNY•

Bagienny czerw jest wielką, podobną do węży istotą o niewiarygodnej długości, częściej dochodzącej do 7, a czasem nawet 10 m. Mówiono nawet o jeszcze większych potworach, a legendy opiewają o istotach, mierzących dziesiątki metrów. Czerwie bagienne żyją tylko w bagiennym, mulistym i błotnistym terenie. Drają tunele przez miękką ziemię, przelazując się przez błoto i maź. Po suchej ziemi poruszają się bardzo powoli (połowa szybkości). Mogą pływać, ale z trudnością i nie mogą atakować podczas przebywania w czystej wodzie.

W walce czerw bagienny atakuje jednym ugrzyzieniem i próbuje także zmiatać wszystkie istoty znajdujące się po jego bokach albo z przodu. W sumie daje to 4 ataki na rundę.

Budowa ciała: Bardzo długi i masywny – średnio 7,5 metra długości.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Czerwie bagienne wzbudzają strach w istotach, mających poniżej 3 m wzrostu, ale same są odporne na wszystkie oddziaływania psychologiczne.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	33	0	6	4	17	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
4	-	10	10	10	10	-

•CZERW SŁONECZNY•

Ta ciekawa istota najbardziej przypomina dużego, tłustego i trochę śliskiego robaka. Nie ma w ogóle oczu, a pozostałe zmysły są jedynie szczątkowe. Pożywienie materialne, jakiego potrzebuje, jest absorbowane bezpośrednio przez skórę, a odpady są także wydalone w ten sam sposób. Czerwie słoneczne przystosowały się do czerpania pożywienia bezpośrednio z energii słonecznej, a ich skóry działają jak żywe baterie słoneczne. W czasie dnia czerw leży częściowo w promieniach słońca, a częściowo w cieniu. Gromadzą się w ten sposób ładunki elektryczne, pozwalające mu przetrwać godziny ciemności.

Słoneczne czerwie używają również swoich zapasów energii elektrycznej do obrony. Małe czerwie mogą uwalniać tylko słabe ładunki, ale w pełni rozwinięty czerw może z łatwością zabić dużą istotę, taką jak człowiek. Słoneczne czerwie nie są agresywne i będą atakować elektrycznym wstrząsem tylko wtedy, gdy inne istoty zbliżą się do nich na

odległość 30 centymetrów. Jest to odruch warunkowy organizmu i czerw nie ma żadnej kontroli nad tym atakiem. Czerwie mają jeden atak za każde pełne 30 cm długości.

Budowa ciała: Słoneczne czerwie rosną do 180 centymetrów długości. Jeśli trzeba, długość można określać losowo przez rzut K6 x 30.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Słoneczne czerwie są całkowicie pozbawione mózgu i nie wykonują żadnych testów psychologicznych lub opartych na innych cechach.

Zasady specjalne: Pojedynczy atak elektryczny zadaje K6 obrażeń. Metalowa zbroja podwaja uszkodzenia, podczas gdy skórzana obniża je o połowę. Uszkodzenia są modyfikowane w normalny sposób przez Wytrzymałość i Siłę. Słoneczne czerwie są osłabione podczas godzin ciemności i bardzo wczesnym światem – obrażenia, zadane w tym czasie powinny być zredukowane do K6-1 lub K6-2. Słoneczne czerwie nigdy nie ścigają przeciwnika.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
1	33	0	4	4	11	60
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
*	-	14	14	14	14	-

•DOPPELGANGER•

Wśród wielu dziwnych istot, zrodzonych przez Inwazję Chaosu, doppelgangerzy są chyba najdziwniejsze. Te samotne istoty potrafią zmieniać swój kształt na podobieństwo każdej humanoidalnej istoty, mającej od 1,2 do 2,4 metra wzrostu – łącznie z jej ubraniem i ekwipunkiem. Doppelganger musi najpierw przez 1 turę obserwować wybraną ofiarę, a sama transformacja zajmuje

tylko 1 rundę. Gdy przybiorą już tożsamość swej ofiary, zazwyczaj ją zabijają i zjadają, a później zajmują jej miejsce. Doppelganger może także odtwarzać mowę i maniery ofiary (ale nie jej umiejętności specjalne, związane z rasą albo magiczne) z 90% dokładnością.

Doppelgangerzy wydają się być niezdolne do rozmnażania się, więc prawdopodobnie są tworzone kalkowicnie i wyłącznie przez siły Chaosu. Są bardzo rzadkie i jeśli nie zobaczą się procesu transformacji wyglądu, prawie niemożliwe jest rozpoznanie ich za pomocą środków innych, niż magiczne.

Budowa ciała: „Prawdziwa” forma doppelgangera jest naprawdę odrażająca. Są to dwunożne istoty humanoidalne, przeciętnie mające około 1,8 metra wzrostu. Wyglądają, jak gdyby nie miały skóry – ich mięśnie, arterie i niektóre organy wewnętrzne są doskonale widoczne.

Charakter: Zły

Cechy psychologiczne: Doppelganger jest odporny na wszystkie oddziaływania psychologiczne.

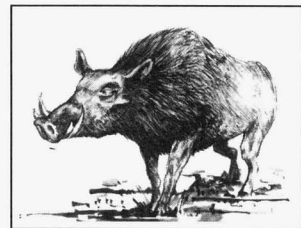
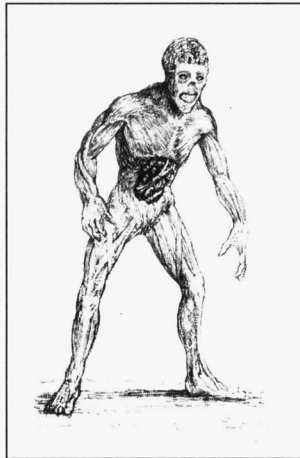
Zasady specjalne: Gdy doppelganger przybierze postać ofiary i pojawi się pierwszy raz przed jej towarzyszami, Mistrz Gry powinien rzucić K100. Jeżeli rezultat wynosi 91-100, oznacza to, że będą oni świadomi „czegoś niezwyklego” w wyglądzie lub zachowaniu postaci. Jeżeli doppelganger będzie reproduował zbroje ofiary, otrzyma ochronę o 1 punkt mniejszą, niż posiadał oryginał. Na przykład, krasnolud noszący napierśnik i hełm otrzymuje 2 punkty pancerza na głowie i tułowiu. Gdy zostanie powołony przez doppelgangera, sobowtór otrzyma tylko 1 punkt pancerza na tych częściach ciała.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	41	33	4	3	11	30
A	CP	Int	Op	SW	Ogl	
2	33	43	29	29	29	10

•DZIK•

Dziki w Starym Świecie są znacznie większe od tych z naszego świata. Są prawie tak duże jak konie i po właściwej resursze mogą być dostadane przez istoty, mające mniej niż 3 metry wzrostu. Szczególnie gobliny lubią



używać ich jako wierzchowców. Dzięki atakują przez przebiecie swoimi szablami, co traktowane jest jak *ataki rogami*.

Budowa ciała: Te duże, pokryte szczeniń, podobne do świni istoty mają wystające rury i ostre szable. Osiągają zwykle około 1,2 metra długości i przeważnie są koloru szarego.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Ranione dziki sąją się *podatne na furję*.

Zasady specjalne: Istnieje 30% szans na to, że u postaci *przebitej szablami* dzika rozwinie się *infekcja ran* (patrz **Ataki potworów**, **Zasady specjalne i Choroby**).

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
7	33	0	3	3	11	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	10	14	14	14	-

•DŻABERSMOK•

Inwazje Chaosu stworzyły tysiące dziwnych istot. Wiele z nich w ogóle nie podkłada się klasyfikacji, gdyż są to wyłącznie pojedyncze egzemplarze, dla których gwałtowne mutacje stały się przeskokami, która nie pozwoliła im stać przodkami całej rasy. Jedną z najdziwniejszych istot, która ma rozpoznawalną formę i którą można określić jako należącą do gatunku nie podlegającego już zmianom jest Dżabersmok. Jednak nawet ten tak zwany gatunek jest obiektem ciągłych mutacji oraz zmian, dotyczących rozmiaru i koloru skóry. Najbardziej charakterystyczna jest ich mentalność – są niezwykle odważne i agresywne, ale jednocześnie raczej głupie.

W walce Dżabersmok atakuje w każdej rundzie jednym *ugryzieniem*, dwoma *kopnięciami* i jednym *uderzeniem ogonem*.

Budowa ciała: Dżabersmoki są dużymi potworami osiagającymi ponad 4 metry wysokości, a często pojawiają się osobniki jeszcze większe. Chociaż ich przednie kończyny są

bardzo zrzeczne, często używają ramion, aby pomagać sobie podczas chodzenia lub biegania, podobnie jak goryl w naszym świecie. Mają długie, chude szyje i duże, brzydkie głowy. Chociaż mają skrzydła, większość nie potrafi latać. Zamiast tego podczas poruszania się trzepoczą nimi z wściekłością, powodując ogłuszający hałas. Dżabersmok może być każdego koloru, a większość z nich słabo świeci.

Charakter: Chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Dżabersmoki wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach, a *grozę* w mających poniżej 3 m wzrostu. Są również *podatne na głupotę*.



Zasady specjalne: Ugryzienie Dżabersmoka jest *jadowite* (patrz **Trucizny**), zraniona osoba musi wykonać udany test *zatrucia*, albo umrze po 2K6 rundach. Tak jak trolle (patrz **Humanoidy**), Dżabersmoki, spowodowane do 0 punktów Żywności mogą *regenerować* 1 punkt Żywności na turę. Rany, zadane przez ogień albo żrące kwasy nie mogą zostać zregenerowane. Dżabersmok, któremu Żywność spadnie do 5 lub mniej punktów nie może atakować ani poruszać się, aż zregeneruje Żywność do poziomu przynajmniej 6 punktów. Dżabersmoki *widzą w ciemnościach* na odległość 20 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	79	0	5	6	47	10
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
4	10	89	18	89	89	-

•GRYFON•

Gryfon to twór Chaosu – potężny, uskrzydłony drapieżnik, który łączy w sobie natury lwa i orla. Wiele gryfonów nadal przybywa do Starego Świata z okolic bieguna północnego, często w towarzystwie band zwierzotłucz i czy też Wojowników Chaosu (patrz **Humanoidy**). Inne mieszkają na stałe w Starym Świecie, zakładając kolonie i żyjąc pod każdym względem jak inne, miejscowe dzikie zwierzęta. Podczas walki atakują cztery razy: jedno *ugryzienie*, dwa *uderzenia*

szponami z przodu oraz jedno *kopnięcie*, ale tylko do tyłu.

Budowa ciała: Gryfon to czworonóg, z przodu podobny do wielkiego, drapieżnego ptaka, razem ze skrzydłami i silnymi, zdolnymi do rozrywania na strzepy szponami, a z tyłu do lwa lub innego drapieżnego kota. Gryfony są dużymi zwierzętami, mającymi sporo ponad 3 metry długości i, jeśli zostaną wytresowane, mogą nosić ciężary, porównywalne z tymi, które może unieść koń bojowy.

Charakter: Chaotyczny (neutralny, jeśli jest wytresowany – patrz niżej).

Cechy psychologiczne: Gryfony wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Gryfony latają jak istoty *piłujące*. Szybkość podana w charakterystyce dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. MG może pozwolić bohaterowi z umiejętnością *tresura*, by spróbował wytresować gryfona jako wierzchowca. Może to zakończyć się sukcesem tylko wtedy, gdy bohater, podejmujący się treningu obojętnie wychowywał gryfona od młodości. Trening pochłania liczbę miesięcy równą 24 minus Inteligencja trenowanego gryfona (zakres K12+4). Zwierzę powinno wykonać test Sily Woli pod koniec tego okresu, by sprawdzić, czy jego naturalne instynkty przeważają nad wpływem tresury.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	50	0	5	5	35	80
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
4	-	66	14	66	66	-

•GRZYBY I PLEŚNIE•

Grzyby, nazywane również pleśniami, rosną w wilgotnych, ciepłych i zwykle zaciemnionych miejscach, takich jak podziemne kompleksy, kopalnie, tunele i dawno opuszczone budynki. Nie wszystkie pleśnie są niebezpieczne; większość jest całkiem nieszkodliwa i po prostu rośnie na ścianach albo na gnijących roślinach, nie szkodząc nikomu i wykonując pożyteczną pracę – rozkładając martwą materię organiczną. Jednak niektóre pleśnie mogą być niebezpieczne dla poszukiwaczy przygód i innych żywych istot.

Pleśniami nie szkodzą żadne, prócz ognia, formy ataków, a ponieważ rosną na najbardziej wilgotnych terenach, nie zawsze łatwo jest je wypalić.

Fluorescencyjny zarodnik jest to czarny, podobny do strupa grzyb, który rośnie na żywej materii wszystkich rodzajów, nawet na innych odmianach grzybów. Bardzo trudno jest go wykryć w dojrzałym stadium, szczególnie przy słabym oświetleniu. Jest bardzo wrażliwy na ciepło. Jeżeli ciepłokrwista istota przechodzi obok niego w odległości 1 m albo otwarty ogień pali się w odległości 5 metrów, wysyła on gęstą chmurę fluorescen-



cyjnych zarodników. Chmura unosi się przez 3 rundy i w tym czasie zarodniki osiadają na wszystkim, co znajduje się w promieniu 5 metrów. Jeżeli wejdą w kontakt z odsoniętym dalek, mocno się w nie wbijają. Białe zarodniki świecą się jasno przez 7 dni – jest to okres potrzebny do osiągnięcia przez nie dojrzałości. Zarodniki, które przyległy do nieożywionej materii, metalu, kamienia itp. zanikają i giną w ciągu 5 dni, bez osiągnięcia dojrzałości.



Wbitych zarodników nie da się usunąć – przez cały czas rozświetlają one obszar w promieniu 1 metra od opowanej osoby, co daje możliwość jej łatwej identyfikacji z odległości do 10 metrów. Można ją dostarczyć nawet z większej odległości (do 1,5 km przy odpowiednich warunkach) – jako niewyrażone, drgające światło. Po 6 dniach zarodniki czernieją i, gdy dojrzały grzyb się rozwija, zainfekowana osoba staje się *utumaniona* i zaczyna *majać* (patrz: **Trucizny – Narkotyki**). Od tego momentu zarodniki osiągają pełną dojrzałość i każdego dnia ciepło ciała ofiary będzie powodować powstawanie nowych chmur zarodników.

Po 7 dniach zainfekowana osoba traci dziennie jeden punkt Siły i jeden punkt Wytrzymałości. Jeżeli któraś z tych cech spadnie do 0, delikwent umiera. Osoba z umiejętnością *leczenie chorób* może zniszczyć grzyba w dojrzałym stadium przez zastosowanie *Nocnego cienia* (patrz: **Trucizny**). Musi on zostać warty w skórę (nie powoduje to żadnych efektów ubocznych), co prowadzi do zniszczenia zarodników, oczywiście jeżeli osoba lecząca wykona udany test Inteligencji. Utracone punkty Siły i Wytrzymałości powracają w tempie 1K3 punktów dziennie. Nieudana próba zastosowania lekarstwa nie powoduje szkodliwych efektów, a kolejną próbę można wykonać następnego dnia.



Purpurowa pleśń jest wrażliwa na magię i uwalnia zarodniki tylko wtedy, gdy w odległości 5 metrów pojawi się ktoś albo coś magicznego (dotyczy to także osoby, rzucającej czary). Chmura zarodników pokrywa obszar o promieniu 5 metrów przez 1K6 rund, wysysając 1K6 punktów magii z każdej istoty i/lub każdego przedmiotu, zawierającego w sobie punkty magii. Całkowita liczba punktów magii nigdy nie może spaść poniżej 0 i zregeneruje się w normalny sposób (patrz: **Magia**). Dopóki chmura zarodników nie opadnie, nie można korzystać z magii ani w jej wnętrzu, ani poprzez chmurę, ponieważ zarodniki po prostu absorbują całą energię magiczną, która w nie uderza.

Czerwona pleśń pokrywa wilgotne ściany i rozkładającą się materię grubym dywanem czerwonego futra. Zarodniki uwalniają się pod wpływem kontaktu z przechodzącymi zwierzętami albo istotami, wypełniając powietrze gęstą, czerwoną chmurą zarodników, pokrywającą przez 3 rundy obszar o promieniu 5 metrów. Każdy, kto znajdzie się wewnątrz chmury musi wykonać test Inicjatywy albo zostanie oślepiiony na 2K6 godzin. Powoduje to zredukowanie WW, I i Zr o 25% i dodatkowo przeciwnicy oślepionego otrzymują +25% do WW. Zarodniki mają również dziwną i niebezpieczną zdolność oddziaływania na system nerwowy ludzi i halflingów. Bohaterowie, wywodzący się z tych ras otrzymują 1K6 punktów obłąd.

Żółta pleśń pokrywa ściany i rozkładającą się materię w ten sam sposób, jak czerwona pleśń. Uwalnia zarodniki podczas kontaktu, wypełniając powietrze śmiertelnym, żółtym pyłem. Chmura pyłu pokrywa sferyczny obszar o średnicy 10 metrów i unosi się przez 1K6 rund. Każda istota wewnątrz chmury musi wykonać test Wt x 10 albo straci przytomność na 1 rundę dłużej, niż chmura będzie się unosiła. Każda runda, spędzona wewnątrz duszącej chmury kosztuje 1K3 punktów Żywności, niezależnie od modyfikatorów. Każda osoba, której Żywność zostanie zredukowana do 0 powinna rzucić kostką wg **Tabeli nagłej śmierci**, żeby ustalić ewentualne dodatkowe efekty otrzymanych obrażeń.

•HARPIA•

Harpie są potworami niezbyt często spotykanymi w Starym Świecie. Ich główne skupiska znajdują się bardziej na wschód, na obszarach wzdłuż Gór Załoby. Harpie posiadają niewielką inteligencję i są namietnymi zbieraczami metali szlachetnych i klejnotów. Są to przewrotne, krzykliwe istoty, wyposażone w długie szpony, którymi mogą rozszarpać swe ofiary. Mają bardzo agresywną naturę i zwykle atakują każdą zauważoną istotę. Podczas walki używają szponów lub prymitywnych, ciężkich maczug. Harpia może wykonać tylko jeden atak w ciągu rundy.

Budowa ciała: Harpie mają korpus kobiety, natomiast skrzydła i dolna połowa ciała pochodzi od dużego, drapieżnego ptaka. Ich wzrost jest niewiele mniejszy od wzrostu zwykłego człowieka.



Charakter: Zły lub chaotyczny.

Zasady specjalne: Harpie latają jak istoty *pikujące*, a gdy unoszą się w powietrzu ich wspaniałe zdolności manewrowania pozwalają im atakować w każdą stronę, niezależnie od kierunku lotu. Szybkość, podana poniżej w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Charakterystyka podstawowa:

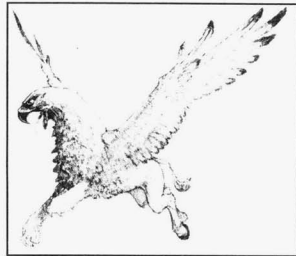
Sz	WW	US	S	W	I
4	41	25	4	4	11
A	Zr	CP	Int	Op	SW
1	33	35	14	43	66
					Ogl
					5

•HIPPOGRYF•

Hipogryf jest stworem Chaosu, przypominającym nieco gryfona, choć nie tak agresywnym. Znane są przypadki używania hipogryfów jako wierzchowców – tych, które zostały schwytane w młodości i wyszkolone przez osoby z umiejętnością *tresura*. Hipogryfów wolą trzymać się z dala od ludzkich siedzib, zwykle zamieszkując wysokie i niedostępne góry.

W walce hipogryfy mają 4 ataki na rundę, tak jak gryfony. Są to: jedno *ugryzienie* i dwa *uderzenia szponami* z przodu oraz na boki, a także jedno *kopnięcie* do tyłu.

Budowa ciała: Harpie mają głowę i skrzydła dużego drapieżnego ptaka, przednie kończyny lwa lub innego dużego kota,



a tylne kończyny i ogon konia. Są dużymi zwierzętami, liczącymi znacznie ponad 3 m długości. Jeżeli są wytresowane, mają udźwig porównywalny z udźwigiem konia bojowego.

Charakter: Zwykle chaotyczny. Chaotyczny lub neutralny, jeśli był tresowany.

Cechy psychologiczne: Hipogryfy wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Hipogryfy latają jak istoty *pikujące*, a szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Postacie, próbujące wytrenować hipogryfy muszą posiadać umiejętności *tresura*. Zakładając, że zwierzę było osobiście hodowane, trening zajmie liczbę miesięcy równą 24 minus Inteligencja hipogryfa, która powinna być w zakresie K12+4. Na zakończenie szkolenia zwierzę powinno wykonać

test SW, by sprawdzić, czy jego naturalny instynkt nie wziął góry nad oddziaływaniem testury.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	33	0	4	5	23	80
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
4	-	43	14	43	43	-

•HYDRA•

Hydra jest kolejnym stworem Chaosu, podanym wielu dziwnym mutacjom. Charakterystyczną jej cechą jest posiadanie kilku, przeważnie siedmiu, głów. Hydry rzadko spotyka się w Starym Świecie, ale czasami przybywają tu z dalekiej północy. Ich ulubionymi siedzibami są ponure bagna, mgliste trzęsawiska i podziemne jaskinie.

W walce każda z głów atakuje jednym *ugryzieniem* na rundę, a te hydry, które mają nogi, mogą używać również jednego *uderzenia szponami*. Hydra o ciele gada może również *uderzać ogonem*.

Budowa ciała: Ciało hydry może pochodzić od ssaka, gada albo nawet może być podobne do wędra (tzn. nie mieć nóg). Hydra ma bardzo długie szyje, zakończone głowami węży o długości zwykle od 3 do 6 metrów.

Charakter: Chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Hydra wzbudza *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: W przybliżeniu 30% hydr o gadzich cielech ma dodatkowo wielką paszczę, znajdującą się na korpuse, u podstawy szyi. Dzięki temu mają jeden dodatkowy atak *ugryzieniem* z modyfikatorem +2 do Siły. Hydra o gadzim ciele ma także łuskowatą skórę, która daje jej 1 punkt *pancerza* na całym ciele. Wszystkie formy hydry *widzą w ciemności* na odległość 20 metrów.

Niektóre hydry (około 50%) mogą *zionąć ogniem* raz w ciągu tury, w ten sam sposób jak smoki. Ogień ma kształt stożka, 24 metry długości i 8 metrów szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie istoty wewnątrz tego obszaru są automatycznie trafiane 2K6 obrażeniami o Sile 4 – te, które wykonają udany test Inicjatywy odnoszą tylko połowę obrażeń. Głowa nie może jednocześnie zionąć ogniem i gryźć podczas tej samej rundy i tylko jedna głowa może zionąć w tym samym czasie.



Charakterystyka podstawowa:

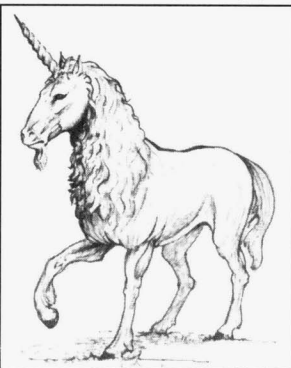
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	33	0	4	6	41	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
8-10	-	24	14	24	24	-

Hydra o ciele węża ma tylko 3 punkty Szybkości. Wielka paszcza i chłozzczący ogon zwiększają A do 9 lub 10.

•JEDNOROŻEC•

Jednorożce są na wpół inteligentne, ale wrażliwe na charakter. Uciekają lub atakują, jeśli zbliżą się do nich ze złych lub chaotycznych intencji. Czasami jednorożec pozwala się dotknąć osobie, która jest absolutnie bez skazy w myślach i uczynkach. Jednorożce są bez wątpienia magicznymi istotami, niemal całkowicie odpornymi na czary. Roztaczają wokół siebie magiczną aurę, która chroni zarówno jednorożca, jak i jeźdźcę. Nie mogą być *tresurowane* – tylko od jednorożca zależy, czy będzie nosił jeźdźcę, czy też nie.

W walce, w czasie jednej rundy, jednorożce atakują raz *uderzeniem rogu* i raz *kopiąc*.



Budowa ciała: Jednorożce mają wygląd koni, z brodą, nieco kozią głową. Pojedynczy, prosty róg wystaje ze środka ich czoła trochę powyżej oczu.

Charakter: Dobry.

Cechy psychologiczne: Patrzą niżej.

Zasady specjalne: Jednorożce pozwalają dotykać się jedynie osobom o dobrym lub praworządnym charakterze, które przez całe życie były całkowicie wierne swemu charakterowi. Jednorożce są odporne na wszystkie podstawowe czary. Czary wzmacnianie mają procentową szansę oddziaływania na jednorożca równą stopniowi wzmocnienia. Na przykład, czar wzmocniony o 20 punktów magii ma 20% szans na zadziałanie – a nawet wtedy jednorożec jest uprawniony do wykonania zwykłego testu *magii*. Jednorożce automatycznie roztaczają wokół siebie aurę, która ma następujące działanie: jednorożec i jeźdźca są odporni na wszystkie oddzia-

ływania psychologiczne oraz mają dodatkowo 2 punkty *pancerza* na całym ciele. Wszyscy ozywiercy (oprócz *bobaterów*, *berosów*, liców i wampirów), którzy zbliżą się na odległość 20 metrów do jednorożca są automatycznie niszczeni, bez rzutów obronnych. Jeźdźcie otrzymuje tę ochronę tylko w czasie, gdy siedzi na jednorożcu.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
8	50	0	3	3	17	40
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	-	89	18	89	89	-

•KAMELEOPIJ•

Kameleopie są identyczne jak zwykłe gigantyczne pijawki, za wyjątkiem tego, że mają zdolność do naśladowania wyglądu zarówno istot żywych, jak i nieożywionych przedmiotów – skrzyń pełnych skarbów, osób, potworów itp. Istoty te wydają się w tajemniczy sposób reagować na otoczenie, adaptując się do tej formy, która sprawi, że będą wyglądały najmniej podejrzanie. Ponieważ ta mimikra jest czysto iluzoryczna (oddziaływała tylko na zmysł wzroku), zmiana wyglądu objawia się natychmiast. Często kilka istot może mieszkać wspólnie, formując zwielokrotnioną żyłę, która jest szczególnie niebezpieczna dla nieostrożnych przechodniów. Trzeba zauważyć, że kameleopie nie mogą odtwarzać działania czarów, mowy, ani ataków specjalnych. Rozmiary iluzji mają ograniczoną wielkość od minimum 30 cm, do maksimum 180 cm.

Budowa ciała: Podobnie jak gigantyczne pijawki, kameleopie osiągają od 45 cm do 1 metra długości. Na jednym z końców ciała mają okrągłą, uzębioną paszczę.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Kameleopie czują *strach* przed ogniem, ale poza tym są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne.

Zasady specjalne: Kameleopie atakują przez *ugryzienie* i jeżeli pierwszy atak spowoduje jakieś obrażenia, to zakrzywione żyłę potwora zahaczając o ciało ofiary i zadając dalsze uszkodzenia automatycznie (rzut ataku nie będzie potrzebny, należy tylko w normalny sposób określić wielkość zadanych obrażeń). Trwa to do czasu, aż pijawka będzie syta (rezultat 6 na K6 – sprawdzaj w każdej rundzie). Istnieje 40% szans na to, że



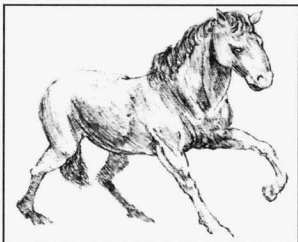
ugryzienie kameleopija spowoduje *infekcję ran* (patrz **Ataki potworów i Choroby**).

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	33	0	2	2	5	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	14	2	14	14	SW	-

•KOŃ•

Konie w Starym Świecie są takie same jak konie naszego świata i można je spotkać prawie wszędzie. Około 10% wszystkich dzikich koni nadaje się do tresury na konie bojowe (patrz niżej). Zwykły koń może być dosiadywany przez istotę o dowolnym charakterze, mającą poniżej 3 metrów wzrostu.

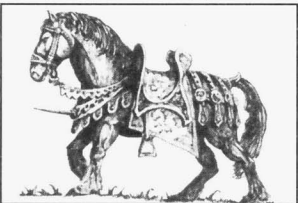


Konie bojowe są tresowane po to, by walczyć w czasie walki. W przeciwieństwie do innych koni, mają one swój własny atak (*kopnięcie*) i mogą nawet walczyć niezależnie od swoich jeźdźców.

Budowa ciała: Dla uproszczenia, wszystkie konie w Starym Świecie przypisuje się do którejś z czterech kategorii: kuce/muły, konie wierzchowe, konie pociągowe i konie bojowe. Kuce są najmniejsze, a konie bojowe największe. Wszystkie konie mogą nieść ładunek równy ich Sił x 300 punktów obciążenia (patrz **Obciążenie**).

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Wszystkie konie (za wyjątkiem koni bojowych) są *podatne na strach* przed ogniem, fantastycznymi istotami i potworami, a także nagłymi hałasami.



Zasady specjalne: Bohaterowie z umiejętnością *tresury* mogą próbować wytresować odpowiedniego dzikiego konia (złębaka albo jednolatkę) na konia bojowego. Zajmie to K4+2 miesiące i szanse na sukces powinny być modyfikowane w zależności od Inteligencji konia (zakres K4+8) oraz wtedy,

gdy bohater ma takie umiejętności jak *opieka nad zwierzętami* i *jazda konna*.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
8	33	0	2-5	3	5-11	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
0/1	-	10	10	10	10	-

Uwagi: Kuce/muły mają S 2; konie wierzchowe mają S 3; konie pociągowe mają S 4; konie bojowe mają S 5. Wszystkie kategorie mają Żw 5, z wyjątkiem koni bojowych, które mają Żw 11. Tylko koń bojowy może atakować *kopnięciem*.

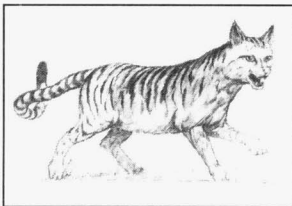
•KOT, dziki•

Koty występują pospolicie w Starym Świecie, żyjąc w górach i lasach, z dala od ludzkich osiedli. Ich ofiarami padają gigantyczne szczury, mniejsze jelenie, kurczaki i owce z samotnych, górskich farm. Natomiast koty domowe są mieszkańcami prawie wszystkich ludzkich osiedli. Polują na szkodniki, które zamieszkują w prawie każdym miejscu, gdzie pojawił się człowiek. Domowe koty są mniejsze i słabsze od swych dzikich pobratymców.

Budowa ciała: W Starym Świecie dziki kot wygląda jak europejski żbik z naszego świata. Jest tych samych rozmiarów co puma, ma grube, bure futro i czarne prążki na ogonie. W kłębie osiąga od 45 do 60 cm, a od pyska do ogona mierzy prawie 180 cm.

Charakter: Neutralny.

Zasady specjalne: Dzikie koty normalnie, atakując dwukrotnie *uderzeniem szponów* i raz *ugryzieniem*. Może się podkraść prawie bezszelestnie i atakować z ukrycia, mając modyfikator +20% do Inicjatywy, ale tylko podczas pierwszej rundy. Ponadto, jeżeli kot zdobędzie inicjatywę w pierwszej rundzie walki (i tylko w pierwszej rundzie),



będzie *skakał* na przeciwnika. Dla *skoku* należy wykonać tylko jeden rzut ataku, ale jeżeli będzie on udany, kot automatycznie trafia wszystkimi czterema *szponami* i jednym *ugryzieniem*. Później, zwierzę dysponuje już, jak zwykle, tylko trzema atakami. Kot *widzący w ciemności* na odległość 20 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
8	41	0	4	3	5	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
3(5)	-	10	10	43	43	-

Charakterystyka ta jest prawidłowa dla wielkich dzikich kotów. Koty domowe posiadają S 1, W 1 i Żw 2. Pozostałe cechy są identyczne.

•KRWAWIEC•

Krwawiec jest rośliną, która przejawia wiele cech charakterystycznych raczej dla drapieżnych zwierząt, niż roślin. Chociaż nie potrafi przemieszczać swego systemu korzeniowego, jego gałęzie mogą się poruszać i są bardzo silne. Wygląda jak zwykły krzew lub krzak, ale gdy ktoś przechodzi w odległości 5 metrów, zaczyna działać. Gałęzie chłozczą dookoła, szukając źródła zaburzeń. Gdy gałąź zlokalizuje ciało ofiary, owija się ciasno wokół niego i przyciąga blisko lepkiego, śliskiego pnia. Tam ofiara jest mocno przytrzymana, podczas gdy soki trawienne rośliny przyspągają do pracy, zmieniając zdobycz w papkę, która jest absorbowana przez gąbczastą korę albo wzbogaca glebę w pobliżu.

Budowa ciała: Krwawiec może wyglądać jak wiele różnych gatunków krzewów. Tylko bohaterowie, posiadający umiejętność *rozpoznawanie roślin* potrafia rozpoznać krwawca, zanim przystąpi on do ataku.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Jako roślina, krwawiec jest odporny na wszystkie oddziaływania psychologiczne, ale ogień powoduje, że gałęzie cofają się, uwalniając wszystkie aktualnie więzione ofiary.

Zasady specjalne: Chłozzące gałęzie są traktowane jako pojedynczy atak. Każdy cel w odległości do 5 metrów może być trafiony za pomocą *ataku duszącego* – udane trafienie powoduje K6 obrażeń i może unieruchomić ofiarę (patrz **Ataki potworów**). Jeżeli trafienie spowoduje utratę żywotności – ofiara zostaje przysnujenta do pnia, gdzie otrzymuje dodatkowo K6 obrażeń w każdej następnej rundzie, niezależnie od wszystkich modyfikatorów. Osoba, schwytana przez krwawca może uciec przez zadanie roślinie 3 lub więcej punktów obrażeń za pomocą jednego ciosu albo przez wykonanie udanego testu Siły x 10.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
0	33	0	3	3	5	60
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	0	0	0	20	-



•MAŁE ZWIERZĘTA•

Stary Świat jest bogaty we wszelkie dzikie gatunki zwierząt – te, podane tutaj stanowią tylko przykłady, a opisane zostały dlatego, że mogą stać się duchami opiekunów kapłanów druidzkich. Duchy opiekunów mają charakterystyki identyczne jak ich materialne odpowiedniki, z wyjątkiem tego, że ich Inteligencja wynosi 89. Jeśli nie podano inaczej, wszystkie te zwierzęta są identyczne, jak ich kuzyni w naszym świecie i mają charakter neutralny.

Gronostaje są małymi, agresywnymi drapieżnikami, żyjącymi głównie w lasach i polujących na króliki, myszy polne i inne niewielkie, roślinożerne zwierzęta. Chociaż ogólna budowa upodabnia je do lasic, są trochę większe i osiągają do 1 metra długości. Oprócz swojej szybkości i ostrych zębów, gronostaje mają zdolność *bipolizowania* swojej ofiary (patrz **Standardowe testy – Hipnoza**) przed zaatakowaniem przez *ugryzienie*. Kołyszą się wtedy rytmicznie na nogach wyciągając się, podobnym do węzowego ruchu.

Zasady specjalne: Ugrzyzienie gronostaja ma 15% szans na spowodowanie *infekcji ran* (patrz **Choroby**). Gdy gronostaj „tańczy” podczas próby *zabipolizowania*, ofiara musi wykonać udany test SW albo stanie się niezdolna do ruchu. Gdy gronostaj przestaje tańczyć i atakuje, jego ofiara po pierwszym ataku jest traktowana jako *ceł nieruchomości*.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	41	0	1	1	5	40
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	10	10	10	10	-

Lisy są podstępными drapieżnikami i padlinożercami oraz odwiecznymi wrogami hodowców kur w całym Starym Świecie. Mieszkają w podziemnych norach, znajdujących się w lasach Starego Świata. Tworzą grupy rodzinne, składające się z samca, samicy i kilku młodych. Polują na małe zwierzęta, a kiedy to możliwe, kradną kurczaki. Lisy zasadniczo unikają kontaktów z ludźmi, ale mogą być niebezpieczne, jeśli zostaną oszczone albo jeśli ich młode znajdują się w niebezpieczeństwie. Atakują jednym *ugryzieniem* w czasie rundy.

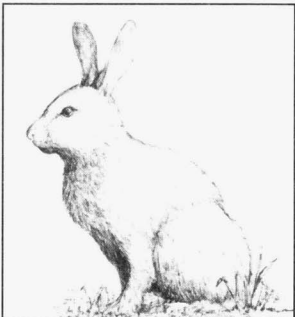
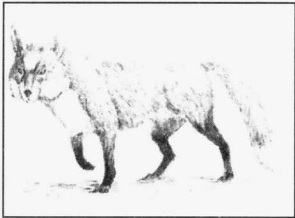
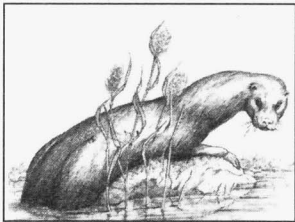
Zasady specjalne: Istnieje 5% szans na to, iż ugrzyzienie lisa spowoduje *infekcję ran* (patrz **Choroby**).

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	33	0	1	2	5	40
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	14	14	14	14	-

Króliki są w Starym Świecie równie pospolite, jak w naszym, jeżeli nie bardziej. Atakują jednym *ugryzieniem* w czasie rundy.

Zasady specjalne: Ugrzyzienie królika z prawdopodobieństwem 30% powoduje *infekcję ran* (patrz **Choroby**).

**Charakterystyka podstawowa:**

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
7	25	0	0	1	1	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	2	2	2	2	-

Kruki, czasami nazywane ptakami-rabusiami, są dużymi padlinożercami, podobnymi do wron. Żywią się mniejszymi od siebie ptakami, małymi zwierzętami i podobnym pożywieniem. Lubią jasne, świeące przedmioty, szczególnie kamienie i metale szlachetne – jest 10% prawdopodobieństwo, że gniazdo kruka będzie zawierać K4 klejnoty oraz K10 złotych koron (albo równowartość). Kruki są agresywne i mogą zaatakować podróżnych, którzy podeszli zbyt blisko do gniazd, atakując jednym *ugryzieniem* (dziobnięciem) i jednym *uderzeniem szponami* w czasie rundy.

Zasady specjalne: Kruki latają jak istoty *piłkujące*, a podana w *Charakterystyce Szybkości* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
2	33	0	1	1	5	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	-	24	2	24	24	-

Wiewiórki są bardzo zwinnymi, żyjącymi na drzewach zwierzętami. Mogą skakać z gałęzi na gałęzi na odległość 5 metrów, jednocześnie spadając o 1 metr. Bez żadnych trudności mogą wspinąć się na pionowe płaszczyzny. W walce atakują jednym *ugryzieniem* w czasie rundy.

Zasady specjalne: Ugrzyzienie wiewiórki ma 15% szans na spowodowanie *infekcji ran*.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	25	0	0	1	1	40
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	2	2	2	2	-

Wydry są małymi drapieżnikami, żyjącymi nad brzegami rzek i jezior, gdzie polują na ryby. Są wytrwałymi i zrecznymi pływakami. Zwinne i szybko ponuszają się też na lądzie. Ich zachowanie przeważnie nie zagraża ludziom (z wyjątkiem możliwości zmniejszenia zasobów ryb), choć, jeśli zostaną oszczone lub w obronie swoich młodych będą dziko walczyć. Atakują jednym *ugryzieniem* na rundę.

Zasady specjalne: Wydry mogą pływać z nie podlegającą redukcji szybkością (tzn. z tempem ruchu *ostrożnym*).

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	33	0	1	2	5	40
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	10	10	10	10	-

Żaby w Starym Świecie mają identyczny wygląd, zwyczaj i miejsca zamieszkiwania, jak w naszym. Niektórzy czarodzieje potrafili wzywać stada żab – patrz **Magia**.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	0	0	1	1	1	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
0	-	6	6	6	6	-



•MALŻOSZCZEK•

Malżoszczek żyje tylko w wilgotnym piasku, zwykle przy brzegu morza albo na granicy obszaru pływowego. Chociaż nie może się poruszać, jest żarłocznym mięsożercą, polującym głównie na foki i większe ptaki morskie. Leży zagrzebany w piasku, a gdy przechodzi nad nim nieostrożna istota, pułapka uruchamia się i ofiara zostaje schwytana przez podobne do szczek krawędzie muszli. Mniejsze stworzenia (poniżej 0,5 metra) zostają natychmiast zmiżdżone i giną, podczas gdy większe ofiary są mocno trzymane i zazwyczaj zostają utopione przez przypływ.

Budowa ciała: Taka sama, jak u małży w naszym świecie, ale małżoszczeki osiągnęły do 1,8 metra średnicy.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Mięczaki są pozbawione mózgu i nie wykonują żadnych testów psychologicznych ani bazujących na innych cechach. Czują *strach* wobec ognia, ale ich jedyną reakcją na płomienie jest jeszcze mocniejsze zamknięcie muszli – co powoduje utratę następnego punktu Żywności u każdej schwytanej ofiary.

Zasady specjalne: Z powodu takiego sposobu ataku, mięczaki piaskowe zawsze zaskakują swoje ofiary i jeżeli ich atak spowoduje obrażenia, ofiara zostaje usidlona. Schwytana istota odnosi kolejne obrażenia tylko wtedy, jeżeli aktywnie walczy albo próbuje otworzyć muszlę (utrata 1 punktu Żywności w czasie rundy walki niezależnie od wszystkich modyfikatorów). Nie trzeba chyba mówić, że trafienie zwykle uderza w nogę ofiary. Siła piaskowego mięczaka jest bezpośrednio uzależniona od jego rozmiaru i wynosi 1 punkt za każde 30 cm średnicy.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
0	33	0	*	3	11	*
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
0	33	0	*	3	11	*

*- Zobacz *Zasady specjalne* – powyżej.



•MANTIKORA•

Jak większość stworów Chaosu, mantikory są zlepkiem zwierzęcia i człowieka. Jednak w przeciwieństwie do wielu takich istot, są inteligentne i mówią mroczną mową Chaosu. Najpoliczniej występują w chaotycznych regionach dalekiej północy i południa. Chociaż bardzo niewiele mantikor żyje obecnie w granicach Starego Świata, poszczególne osobniki mogą pokonywać duże odległości na swoich silnych skrzydłach i mogą zjawiać się prawie wszędzie.

Podczas każdej rundy walki mantikory mają jedno *ugryzienie*, dwa *uderzenia szponami* i jedno *uderzenie ogonem*.

Budowa ciała: Chociaż mantikory różnią się wyglądem i zdolnościami, większość z nich ma potężne, łwie ciała, szerokie, podobne do nietoperzych skrzydła oraz głowę, przypominającą ludzką. Wiele ma także kolczaste ogony z jadowitym ostrzem albo żądłem jak skorpion. Są dużymi potworami, mierzącymi od 5 do 6 metrów długości.

Charakter: Chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Mantikory wzbudzają *strach* w istotach żywych, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Mantikory latają jak istoty *ptakujące*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Atak ogonem jest *jadowity* i ofiara musi wykonać test *zatrucia* za każdym razem, gdy zostanie trafiona. Pierwszy nieudany rezultat oznacza, że staje się *otumaniona* (patrz *Trucizny*), a drugi – oznacza śmierć po 2K6 rundach.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	59	34	6	6	41	40
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
4	-	43	24	43	43	-

•MIĘSOŻERNY CHWYTACZ•

Mięsożerne chwytacze są ostatnimi pozostałościami rasy wielkich jaszczurów z dni, gdy gady władowały światem. Poruszają się bardzo szybko i są niezwykle groźne, choć wyjątkowo głupie. Czasami reptilioni używają ich jako zwierząt myśliwskich (patrz *Humanoidy*). Występują w tym samym podziemnym środowisku co reptilioni, chociaż uważa się, że mięsożerne chwytacze żyły kiedyś na powierzchni.

W walce atakują jednym *ugryzieniem* i mogą *uderzać ogonem* do tyłu z modyfikatorem -10% do WW.

Budowa ciała: Mięsożerny chwytacz jest dwunożnym gadem, mającym 3 metry długości od pyska do ogona i około 1,5 metra wysokości, chociaż w walce może się podnieść na wysokość 2 metrów. Większość jego masy obciąża tylne nogi, a ciężki ogon jest używany do utrzymania równowagi podczas biegu. Jego przednie ramiona są małe i prawie bezużyteczne. Kolor skóry waha się od ciemnozielonego do ciemnobrazowego.

Charakter: Neutralny.

Zasady specjalne: Twarda skóra na głowie i grzbiecie mięsożernego chwytacza jest równoważna 2 punktom *pancerza*. Wszystkie inne obszary ciała są niechronione.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
7	33	0	4	5	17	10
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	-	10	5	66	89	-

•NIEDŹWIEDŹ•

Górskie niedźwiedzie Starego Świata to duże i silne bestie, których skóra jest wysoko ceniona przez wszystkie rasy (wartość *nieuszkodzonego* futra wynosi 5K6 złotych koron). Prawie wszystkie mają ponad 3 metry wysokości i walczą przy pomocy dwóch ataków *szponami*.

Budowa ciała: Te potężnie zbudowane zwierzęta przekraczają 3 metry wysokości. Kolor ich futra jest zróżnicowany – od brązu do czerni.

Charakter: Neutralny.



Cechy psychologiczne: Ranione niedźwiedzie są *podatne na furie*. Niedźwiedzie wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
1	33	0	4	4	11	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	24	10	24	24	-

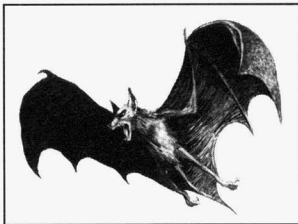
•NIETOPERZ, gigantyczny•

Te nocne istoty są nie tylko bardzo dużymi, ale także okrutnymi drapieżnikami, zdolnymi zaatakować i zabić istotę wielkości człowieka. Te podstępne ścierwaki, żywiące się ciałami większych istot można spotkać dość powszechnie w lasach na wschodzie Starego Świata. Wampiry w Starym Świecie (patrz *Ożywieńcy*) potrafią przetrzymać się w gigantycznego nietoperza.

Budowa ciała: Ciało gigantycznego nietoperza osiąga od nosa do ogona długość prawie 1,2 metra i jest pokryte czarnym jak smoła futrem. Jego głowa jest podobna do psiej, a paszcza jest wyposażona w długie i ostre zęby.

Charakter: Neutralny.

Zasady specjalne: Gigantyczny nietoperz lata *szubiąc*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Jego ruchliwość w czasie lotu pozwala mu atakować w każdą stronę niezależnie od kierunku lotu. Podczas pierwszej



rundy walki otrzymuje on modyfikator +10% do Inicjatywy – chyba, że atakuje przy oświetleniu porównywalnym z dziennym. Naturalny „sonar” gigantycznego nietoperza pozwala mu „widzieć” na odległość 20 metrów nawet w całkowitej ciemności. Istnieje 30% szans na to, że jego ugryzienie może spowodować *infekcję ran* (patrz *Ataki potworów i Choroby*).

Charakterystyka podstawowa:

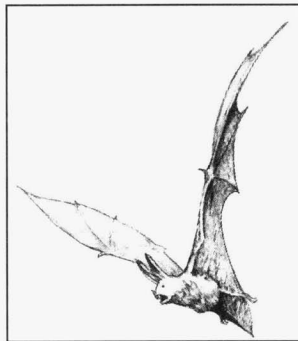
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
1	33	0	2	2	5	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	10	14	24	24	-

•NIETOPERZ, zwyczajny•

Zwyczajne nietoperze Starego Świata są bardzo podobne do tych z naszego świata: małe, nocne drapieżniki, których pożywienie stanowią głównie owady. Niektóre większe osobniki latają nad powierzchnią jezior i stawów, łapiąc ryby i żaby. Kapłani druidzy mogą posiadać duchy-nietoperze jako swoje duchy opiekuńcze (*charakterystyka* jak niżej, lecz Int 80), natomiast niektórzy magowie potrafią wzywać stada nietoperzy (patrz *Magia – Wezwanie roju*).

Budowa ciała: Nietoperze mogą być różne, od bardzo małych, trzycentymetrowych do mających 15 cm długości. Rozpiętość ich skrzydeł może wynosić od 15 do 60 cm i więcej. Są przeważnie czarne lub ciemnobrazowe.

Charakter: Neutralny.



Zasady specjalne: Nietoperze latają jak istoty *ptakujące*, ale są prawie całkowicie bezradne na ziemi. Mogą jednak wpełzać powoli na drzewa albo ściany w celu podjęcia lotu. Atakują jednym *ugryzieniem* i chociaż jest ono przeważnie zbyt słabe, żeby zadać ludziom rany, istnieje 25% szans na spowodowanie *infekcji ran* (patrz *Ataki potworów i Choroby*). Naturalny „sonar” nietoperzy pozwala im „widzieć” na odległość 15 metrów w ciemności. W czasie pierwszej rundy walki otrzymują modyfikator +20% do Inicjatywy – chyba, że atakują przy oświetleniu porównywalnym z dziennym.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
*	59	0	0	1	1	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	14	5	29	29	-

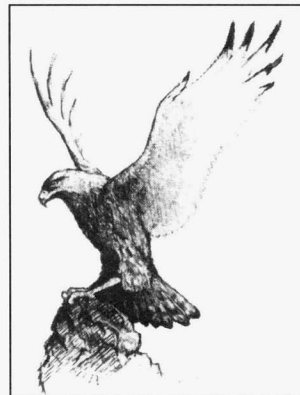
•ORZEŁ•

Starożytna rasa orłów, żyjąca w Starym Świecie nie jest podobna do orłów z naszego świata. Są one daleko bardziej inteligentne, znacznie większe i o wiele bardziej niebezpieczne. Orły żyją wśród najwyższych górskich szczytów, najczęściej polując na dzikie, górskie kozy. Czasami porwują owce z wyżej położonych farm górskich i budzą postrach oraz respekt u górskich farmerów. W walce orły atakują dwoma *szponami*. Przeważnie są samotnikami i nie utrzymują ze sobą bliższych kontaktów. Ich liczba w ostatnich wiekach znacznie się zmniejszyła.

Budowa ciała: Orły są największymi drapieżnymi ptakami, o rozpiętości skrzydeł przekraczającej 10 metrów. Mają brązowe upierzenie, z białymi koniuszkami piór i paski na ogonie.

Charakter: Praworządny lub dobry.

Cechy psychologiczne: Orły wywołują *strach* u żywych istot, mających poniżej 3 metrów wzrostu.



Zasady specjalne: Orły latają jak istoty *pikujące*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Orły *widzą w ciemności* na odległość 20 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
2	67	0	5	4	17	50
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	-	43	29	43	43	-

zostanie zjedzona w ciągu 3 rund. Można się wyzwolić tylko przez zadanie trzymającej macce, jednym ciosem, obrażeń o wielkość 3 punktów albo poprzez wykonanie udanego testu Siły x 5.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	33	0	8	8	17	60
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
8	-	66	2	66	66	-

ugryziona po raz drugi, dodatkowa dawka trucizny powoduje śmierć po K6 rundach (gdy kolejny test *zatrucia* także będzie nieudany). Wyjątkowo odporny pancerz gigantycznego pajaka traktowany jest jako zbroja płytowa i daje 2 punkty pancerza na wszystkich częściach ciała.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	33	0	5	4	17	10
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	-	43	2	24	6	-

•OŚMIORNICA BAGIENNA•

Większość ośmiornic to stosunkowo nieszkodliwe, jeżeli nie uroczne wodne istoty, żyjące głównie w tropikalnych oceanach. Ale bagienna ośmiornica nie jest do nich podobna. Wygląda jak wielka ośmiornica, ze swoimi ośmioma maczkami, ogromnymi, okrągłymi oczami i zieloną skórą – ale na tym podobieństwa się kończą. Istoty te żyją w żymnych, niedostępnych bagnach i trzęsawiskach Starego Świata. Całe życie spędzają, krążąc wśród śmierdzącego mułu i tylko czasami wyłaniając się na powierzchnię, żeby wciągnąć i zjeść przechodzącą przez bagno istotę. Żyjąc w takim gęstym środowisku są niezwykle mocne i tylko najsilniejszym istotom udaje się wymknąć z uchwytu ich maciek.

W czasie walki bagienna ośmiornica może zaatakować wszystkich ośmioma maczkami w czasie rundy.



Budowa ciała: Te istoty o kolorze błota przypominają gigantyczne ośmiornice, z korpusem o średnicy około 2 metrów i ośmioma maczkami, każda o długości około 6 metrów. Niektóre ośmiornice mogą być mniejsze i mieć zmniejszone *charakterystyki*.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Bagienne ośmiornice czują *strach* przed ogniem, ale poza tym są odporne na oddziaływania psychologiczne.

Zasady specjalne: Gdy dojdzie do *pochwylenia* (patrz *Ataki potworów*), każda istota, którą trafi skuteczny cios maczki zostanie wciągnięta w bagno i utonie lub



•PAJAK, gigantyczny•

Gigantycznych pajaków nie spotyka się często, ale ich ohyda rekompensuje rzadkość ich występowania. Żyją w najbardziej mrocznych i najgłębszych lasach lub w podziemnych jaskiniach. Wielkie pajaki są inteligentne i zdolne do komunikowania się ze sobą, ale ich pajęczy umysł jest zupełnie niepojęty dla ludzi i, zapewne, na odwrót.

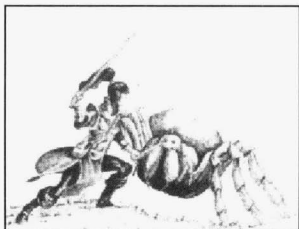
W walce gigantyczne pajaki atakują dwoma *jadovitymi ugryzieniami* w czasie rundy.

Budowa ciała: Gigantyczne pajaki są olbrzymimi istotami (osiągającymi co najmniej 3 metry szerokości), obdarzonymi licznymi, złożonymi oczami i potężnymi nogami, pokrytymi grubym, czarnym włosiem. Kolor pajaków bywa różny – od ciemnobrązowego do czarnego. Na korpusie mają także różne, często dziwne, świecące wzory w niebieskich lub zielonych odcieniach.

Charakter: Neutralny lub zły.

Cechy psychologiczne: Gigantyczne pajaki czują *strach* przed ogniem, ale poza tym są odporne na wszelkie inne oddziaływania psychologiczne. Wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu, a arachnofobia jest pospolitym zaburzeniem u osób cierpiących na *obłąd*. Wszystkie dotknięte nią osoby podczas spotkania z gigantycznym pajakiem są *podatne na groźę* (patrz *Standardowe testy*).

Zasady specjalne: Typowym rezultatem *jadowitego ugryzienia* gigantycznego pajaka jest *paraliż* ofiary (o ile test *zatrucia* był nieudany). Jeżeli sparaliżowana istota zostanie



•PEGAZ•

Pegazy są rasą koni z ogromnymi, podobnymi do labedzych skrzydłami. Możliwe, że były one początkowo istotami stworzonymi przez Chaos, ale obecnie stanowią oddzielną rasę i nie są z nim sprzymierzone. Są na wpół inteligentne i, schwytane za młodu, mogą być wytresowane na wspaniałe rumaki. Będą jednak służyły tylko osobom o dobrym charakterze.

Pegaz, używany jako rumak może walczyć jak koń bojowy i ma jeden atak – *kopnięcie* – w czasie rundy. Jeżeli jego jeździec zostanie zabity, pegaz zwykle ucieka.

Budowa ciała: Pegazy są pięknymi, skrzydlatymi koniami o rozpiętości skrzydeł około 8 metrów. Maść i skrzydła pegaza są prawie zawsze śnieżnobiałe. Tresowany pegaz może nosić taki sam ładunek, jak koń bojowy.

Charakter: Dobry.

Zasady specjalne: Pegazy latają jak istoty *pikujące*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Osoba, chcąc oswoić pegaza musi mieć umiejętność *tresura*, SW 45 lub więcej i dobry lub praworządny charakter. Tresura



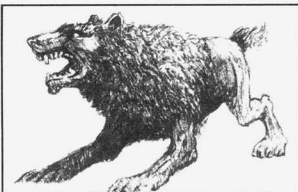
pochłania liczbę miesięcy równą 24 minus Inteligencja zwierzęcia (w zakresie K12+4). MG może, jeśli chce, zmodyfikować szanse na sukces zależnie od tego, czy treser ma takie umiejętności jak *opieką nad zwierzętami* i *jazda konna*.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
8	33	0	4	3	5	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	10	14	10	10	-

•PIES BOJOWY•

Wytresowane i udomowione psy są stosunkowo rzadkie w Starym Świecie, chociaż stada dzikich psów można spotkać zarówno na obszarach naturalnych (zwykle na terenach pokrytych zarostami), jak i w mieście (slumsy). Większość dzikich psów wydolzi się od zwierząt myśliwskich, które uciekły lub zostały opuszczone przez swych właścicieli i powróciły do swojej pierwotnej, dzikiej natury. Są padlinozercami, które atakują tylko zranione lub osłabione istoty. Często pożerają resztki ciał zwierząt, pozostawionych przez inne drapieżniki.



Psy bojowe są hodowane przez różne humanoidy, przeważnie przez ludzi. Używa się ich na polowaniach i podczas bitew. Są tresowane tak, by rozumiały proste komendy i są groźne w walce. Psy bojowe atakują gryzacz.

Psy-zabójcy są szczególnie niebezpiecznym rodzajem psów bojowych, faworyzowanym przez zamieszkujące stepy plemiona hobgoblinów.

Budowa ciała: W Starym Świecie psy bojowe są potomkami kilku różnych ras, które dają się porównać z dobermanami i wilczurami w naszym świecie. Ich sierść może mieć różny kolor, poczynając od srebrnego, a na czarnym jak smoła kończąc. Większe okazy mogą mierzyć około 1,2 metra wysokości i mieć prawie 1,80 metra od pyska do ogona.

Charakter: Neutralny.

Zasady specjalne: Bogaci właściciele mogą wyposażać swoje psy w skózaną okrycia, które dają im 0/1 punkt pancerza na korpusie. Psy-zabójcy przez cały czas muszą czuć wokoło właściciela w odległości 12 metrów, gdyż w przeciwnym przypadku zaatakują najbliższą istotę. *Widzą w ciemności* na odległość 10 metrów.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	41	0	3	3	7	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	43	14	43	43	-

Charakterystyka odpowiada tresowanym psom bojowym i ich dzikim pobratymcom. Psy domowe, jeśli będą potrzebne ich *charakterystyki*, mają S 2, W 2, Żw 2; wszystkie pozostałe cechy są identyczne.

•PIJAWKA, wielka•

Wielka pijawka jest szczególnie ohydna bestia, która żyje głównie w wodach płynących, ale zamieszkuje także bagna i inne wilgotne okolice. Tak jak jej mniejsi kuzyni, wielka pijawka odżywia się krwią innych zwierząt – pożywia się, a następnie odpada od swych ofiar. Jeżeli pijawka zada cios, powodujący obrażenia, oznacza to, że udało jej się przyczepić i od tej pory będzie powodowała utratę 1 punktu Żywności na rundę, niezależnie od modyfikatorów. Pijawka może być oderwana siłą, ale powoduje to utratę dalszych K4-1 punktów Żywności. Bardziej praktycznym sposobem jest przypalenie albo zastosowanie oleju, który powoduje, iż pijawka sama odpadnie.



Budowa ciała: Te pokryte mulem, podobne do nagich ślimaków stworzy mają długość od 30 do 60 cm, a kolor zwykle jasnoczerwony.

Cechy psychologiczne: Pijawki czują *strach* wobec ognia, ale poza tym są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne.

Zasady specjalne: Pijawki atakują przez *ugryzienie* do czasu, aż uda im się przysysać do ofiary. Potem zadają rany automatycznie, aż się najedzą (rezultat 6 na K6 – sprawdzany w każdej rundzie) albo zostaną zabite. Ich ugryzienie ma 40% szans na spowodowanie *infekcji ran*.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	33	0	2	2	5	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	14	1	14	14	-



•RÓJ•

Naturalne roje różnych istot są spotykane w całym Znanym Świecie, chociaż powody ich powstawania są nieznane. Roje insektów czynią wielkie spustoszenia w zbiorach, co może oznaczać głodową śmierć dla tysięcy ludzi. W Starym Świecie wielkie stada żab, ropuch lub szczerów wchodzą czasami do wiosek i miast, powodując tam wielkie zamieszanie. Pojawienie się roju jest często przypisywane „odrażającym czarom”.

W walce rój posiada jeden atak *ugryzieniem* dla każdego 100 istot (albo 10 000 owadów), który może być wykonany w *dowolnym kierunku*.

Budowa ciała: Rój składa się z 1000 osobników danego gatunku lub ze 100 000 owadów. Te ostatnie tworzą kulistą masę, mającą około 6 metrów średnicy. Istoty, tworzące rój są typowe dla swojego gatunku.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Roje są *podatne na głupotę*, ale poza tym są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne i nigdy nie mogą zostać zmuszone do ucieczki. Ponieważ mają Inteligencję 5, oznacza to, iż zwykle robią coś głupiego albo w ogóle nic nie robią. Każdy rój jest traktowany jako pojedyncza istota i jego członkowie ze sobą nie walczą.

Zasady specjalne: Roje zawsze skupiają istoty jednego gatunku. Gdy korzysta się z metalowych figurek, MG powinien używać jednego modelu, aby przedstawić 100 istot lub 10 000 insektów (tak więc typowy rój będzie reprezentowany przez 10 modeli).

Walki, w których biorą udział roje, powinny być rozgrywane nieco inaczej niż zwykle. Przyjmuje się, że rój posiada 1 punkt Żywności i 1 Atak za każdą figurkę, ale może być zraniony tylko przez ogień, wodę (w przypadku latających insektów) lub magię – wszystkie inne sposoby ataku zabijają K6 istot (lub K6 x 10 insektów). Specjalne ataki zadają co najmniej 1 punkt obrażeń, dlatęgo liczebność roju zmniejsza się, tak więc równocześnie zmniejsza się jego pozostała Żw i A. Poza tym rój nie może zadawać obrażeń krytycznych.

Roje mogą przechodzić przez zbiorowiska istot, przeszkody, budynki itp. bez ujemnych modyfikatorów, nawet w trakcie walki. Pływające lub latające roje mogą poruszać się nad lub po wodzie bez modyfikatorów ujemnych. Elementalisci mogą tworzyć roje, które wchodzą do gry, będąc pod ich bezpośrednią kontrolą (patrz *Przyzwwanie roju* w rozdziale *Magia*). Jeżeli elementalista zostanie zabity, rój porusza się losowo. Kierunek ruchu określa się za pomocą K20, gdzie wyniki 1-12 odnosi się do odpowiednich kierunków na tarczy zegara, a 13-20 oznacza, że rój się rozprzestrzenił i jest usuwany z gry. Roje atakują wszystkie istoty, z którymi mają bezpośredni kontakt. Wszystkie roje traktuje się jak obiekty *łatwopalne*.



Losowe określenie roju (rzuc 1K10)

1	mrowki	6	szczyry
2	nietoperze	7	skorpiony
3	zuki	8	weże
4	zaby/ropuchy	9	pajaki
5	jaszczurki	10	kleszcze

Uwagi: Weże, pajaki, skorpiony, szczyry i jaszczurki są **jadowite** (patrz **Trucizny**). Zuki latają jak istoty **szybujące**. Nietoperze latają jak istoty **pikujące**. Zaby i ropuchy pływają i mogą poruszać się bez ujemnych modyfikatorów zarówno po lądzie, jak i po wodzie. Obrażenia zadawane przez mrowki przenikają przez wszystkie pancerze (zignoruj je). Kleszcze nie redukują Żywotności ofiary, lecz jej Siłę. Określ obrażenia w normalny sposób, lecz odejmij je od Siły ofiary.

Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	0	1	1	10	10
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
10	-	89	5	89	89	-

•SKORPION, gigantyczny•

Gigantyczny skorpion to bardzo niebezpieczny przeciwnik, których wyjątkowo trudno zabić. Ich kleszcze są bardzo silne i większe okazy mogą zmiażdżyć ludzkie kości przez każdą zbroję, atakując dwoma **szczypcami** (traktowane jak atak szponami). Jednak ich głównym atakiem jest atak ogonem, który uderza lukiem nad grzbietem. W przeciwieństwie do ataków ogonem innych zwierząt, skorpion może atakować **tylko** w przód.

Budowa ciała: Gigantyczny skorpion mierzy od 3 do 5 metrów długości. Zwykle ma czarny kolor, ale znane są także albinosy.

Charakter: Neutralny.

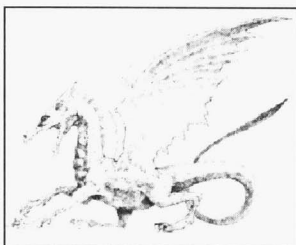
Cechy psychologiczne: Skorpion czuje **strach** przed ogniem, ale oprócz tego jest odporny na wszelkie inne oddziaływania psychologiczne. Wzrzuca **strach** we wszystkich żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Atak ogonem jest **jadowity** po każdym trafieniu, które zada rany, ofiara musi wykonać test **zatrucia**. Pierwszy nieudany rezultat oznacza śpiączkę (patrz **Trucizny**), a następny powoduje śmierć po 1K3 rundach. Skorpion ma twardy pancerz chitynowy, którego działanie jest podobne do zbroi płytowej, dając mu **2 punkty pancerza** na całym ciele. Istota ta **widzi** w ciemności na odległość 10 metrów.

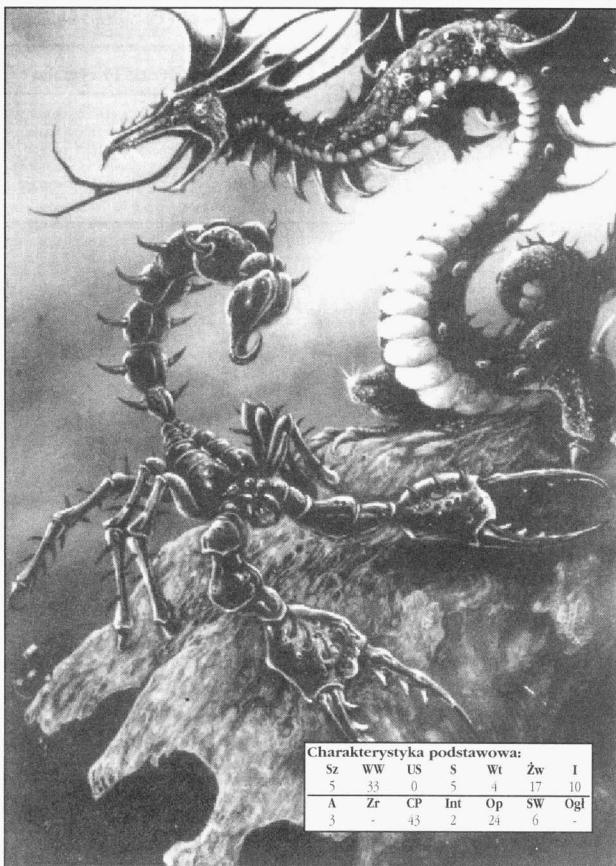
•SMOK•

Zanim elfy przybyły do Starego Świata, w czasach, gdy krasnoludy budowały swoje wspaniałe miasta w sercu Gór Krańca Świata, smoki były panami lasów i górskich szczytów. Żyło wówczas niewiele ludzi, a Stary Świat był jedną wielką, dziką puszcza, ciągnącą się nieprzerwanie od Gór Krańca Świata aż do oceanu. Krasnoludy wiedziały o smokach i traktowały je z należytym respektem. Wiele smoków tamtych dni było mądrych i dobrych – tak naprawdę, przynajmniej w tamtych czasach, mało było smoków złych czy wrogich. Wraz ze zmianami, które przyniosło światu rozprzestrzenienie się ludzi i Inwazję Chaosu ilość smoków zaczęła się zmniejszać.

Dzisiaj są one legendą Starego Świata. Kilka smoków, które wciąż jeszcze żyje, trwa w prawie nieustającym śnie wewnątrz głębo-



kich jaskiń pośród swych starożytnych siedzib w Górach Krańca Świata i Górach Załoby. Są stare i zmęczone; przez ostatnie tysiące lat narodziło się tylko kilka młodych smoków, a te, które pozostały wyraźnie czują, że ich czas już minął. Niektóre stały się chciwe i złośliwe, siedząc na szczycie gór



Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	33	0	5	4	17	10
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
3	-	43	2	24	6	-

skarbów, zgromadzonych wieki temu i dawno zapomnianych w zewnętrznym świecie, strzegąc ich zazdrośnie.

Sześć ataków smoka można podzielić na: cztery *tratowania*, jedno *ugryzienie* i jedno *uderzenie ogonem*.

Budowa ciała: Smoki to wielkie i silne gady. Wszystkie są skrzydlatymi czworonogami, ale poza tym różnią się od siebie niemal wszystkimi innymi cechami.

Charakter: Dowolny. Większość starych smoków była dobra, chociaż te, które wciąż żyją, są prawdopodobnie neutralne.

Cechy psychologiczne: Smoki wzbudzają *strach* w żywych istotach każdej wielkości i *grozę* w mających poniżej 1,8 m wzrostu.

Zasady specjalne: Podana *charakterystyka* jest odbiciem typowych cech smoka o długości około 10 metrów. Jego odporna, łuskowata skóra daje mu 2 punkty pancerza na całym ciele. Wszystkie smoki *widzą w ciemności* na odległość 20 metrów.

Niektóre smoki (około 50%) mogą raz w ciągu tury *zlać* do przodu ogniem. Zionięcie jest stożkowate: 24 metry długości i 8 metrów szerokości w najszerszym miejscu. Wszystkie cele na tym obszarze są trafiane automatycznie za 2K6 obrażeń z siłą 7 (*łatwopalne* cele otrzymują dodatkowe obrażenia – patrz **Mistrz Gry – Ogień**). Ofiary, które wykonają

udany test Inicjatywy, odnoszą tylko połowę obrażeń. Smok nie ziele, jeśli jest atakowany w bezpośredniej walce z boku, a także w żadnym wypadku nie może zionąć ogniem i gryźć podczas tej samej rundy.

Wszystkie smoki są całkowicie odporne na zwykły ogień i mają 50% odporności na ogień magiczny. Latają jak istoty *przylądne*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi.

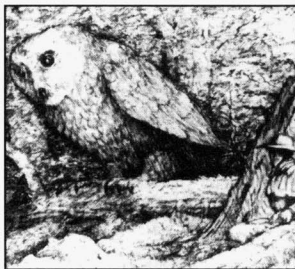
Charakterystyka podstawowa:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	59	0	7	7	59	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
6	-	89	41	89	89	24

Charakterystyki smoków mogą się znacznie od siebie różnić w zależności od ich wielkości. Ta charakterystyka jest reprezentatywna dla większości starych smoków. Większe zwierzęta będą mieć wyższe S, W i Żw, ale odpowiednio niższe CP, Int, Op i SW.

•SOWA, gigantyczna i zwyczajna•

Gigantyczne sowy żyją w głębi najstarszych lasów Starego Świata i oprócz elfów mało kto je widuje. Żyją samotnie lub w parach, polując na gigantyczne szcziury i inne nocne drapieżniki. Ostatnio ich liczba zmniejszyła



się z powodu wycinania przez ludzi lasów. Gigantyczne sowy mają wysoką inteligencję i porozumiewają się swoim własnym językiem. Niektóre osobniki mogą także mówić eltharînem (elfim).

W Starym Świecie mieszka również wiele gatunków mniejszych sów, które są identyczne, jak te w naszym świecie. Zasadniczo nie są one groźne dla poszukiwaczy przygód, chociaż ich nagły krzyk w mrocznych ruinach czy w lesie może być denerwujący. Zostają tutaj opisane głównie dlatego, że kapłan druidzki może posiadać sowę jako ducha opiekuńczego. Oba rodzaje sów atakują w każdej rundzie dwoma *uderzeniami szponów*.

Budowa ciała: Gigantyczne sowy wyglądają prawie tak samo, jak sowy w naszym świecie, z wyjątkiem tego, że są znacznie większe, mają często około 3 - 4 metry od dzioba do ogona, a rozpiętość skrzydeł może wynosić do 9 metrów. Ich pióra są przeważnie brązowe albo ciemnobrązowe. Sowy zwyczajne są identyczne z tymi występującymi w naszym świecie.



Charakter: Neutralny albo dobry (równie szansę dla obu).

Cechy psychologiczne: Gigantyczne sowy wzbudzają *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Wszystkie sowy latają prawie bezszelestnie i mają modyfikator +10% do Inicjatywy, gdy atakują z powietrza (tylko podczas pierwszego ataku). Latają jak istoty *pikujące*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Sowy *widzą w ciemności* na odległość 50 metrów. Zwykle sowy mają: S 1, W 1, Żw 5, CP 14, Int 14, Op 14, SW 14. Duchy opiekuńcze mają cechy identyczne jak sowy zwyczajne, z wyjątkiem tego, że ich Inteligencja wynosi 89.

Charakterystyka podstawowa:

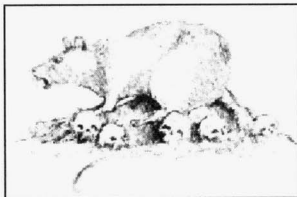
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
2	59	0	5	4	17	50
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	-	66	43	66	89	43



•SZCZUR•

Stary Świat jest miejscem licznie zamieszkalym przez różne gryzonie, ze szczurami włącznie. Wszystkie tego typu istoty atakują jednym *ugryzieniem*. Spotykane są też dwa nienaturalnie duże gatunki: gigantycznych szczurów i szczurów skalnych.

Gigantyczne szczury, jak mówią podana, pochodzą z chaotycznych krain, położonych na północy Starego Świata, choć obecnie rozprzestrzeniły się już wszędzie. Jednak, ponieważ preferują one ciemne, podziemne miejsca, stanowią większy problem dla goblinów i krasnoludów, niż dla ludzi.



Szczury skalne są trochę mniejsze niż gigantyczne i przystosowały się do życia wśród skał i urwisk. Są wyjątkowo zwinnie i doskonale się wspinają. Mogą poruszać się po pionowych skałach, tak sprawnie, jakby były do nich przyklejone.

Szczury zwyczajne spotyka się wszędzie tam, gdzie żyją ludzie. Normalnie nie stanowią one zagrożenia dla poszukiwaczy przygód, chociaż, jeśli zostaną zaniepokojone lub oszczone, będą zacięcie walczyły. Niektórzy czarodzieje potrafili wezwać stado szczurów (patrz *Magia – Czary elementalne, Wezwania roju*). Natomiast kapłani druidów mogą posiadać szczura jako ducha opiekuńczego.

Budowa ciała: Gigantyczne szczury mierzą do 1,8 metra plus ogon. Skalne szczury mierzą średnio po 1,2 metra długości plus ogon. Szczury zwyczajne są identyczne, jak te z naszego świata.

Charakter: Neutralny lub zły.



Zasady specjalne: Szczury mają 35% szans na spowodowanie *infekcji ran* i 2% szans na przeniesienie *czarnej plagi* (patrz *Choroby*). Duchy opiekuńcze mają taką samą *charakterystykę* jak szczury zwyczajne, ale ich Inteligencja wynosi 89. Wszystkie szczury do pewnego stopnia *widzą w ciemności*: gigantyczne na odległość 20 metrów, skalne – 15 metrów, a zwyczajne – 10 metrów.

Charakterystyki podstawowe:

Szczur gigantyczny:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	25	0	3	3	5	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	14	14	18	18	-

Szczur skalny:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	25	0	2	2	5	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	14	14	18	18	-

Szczur zwyczajny:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	0	0	1	1	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	14	10	14	14	-

•WAŻ, gigantyczny i zwyczajny•

Istnieją liczne gatunki węży, które są pospolite na całym obszarze Starego Świata, w tym groźny gigantyczny grzechotnik i ogromny wąż skalny. Zwykle węże są wystarczająco zle, ale węże gigantyczne, proporcjonalnie do swoich rozmiarów, są jeszcze gorsze.

Większość może atakować przez *ugryzienie* albo przez *duśnięcie*, ale w tej samej rundzie nie mogą robić obu tych rzeczy na raz.

Ugryzienie może, ale nie musi być *jadowite*, zależnie od decyzji MG (około 40% wszystkich gigantycznych węży jest *jadowitych*). Niektóre *jadowite* węże mogą pluć trującą na odległość 10 metrów, a udane trafienie oslepią ofiarę na K6 rund.

Gigantyczne grzechotniki są szczególnie duże i przerażającą formą gigantycznych węży. Jeżeli nie zostaną zaatakowane z zaskoczenia, ani same nie atakują z zaskoczenia, zwykle oznajmiają swoją obecność potrzaskując ogonem, co wydaje charakterystyczny dźwięk. Gigantyczne grzechotniki nie *duśnią*, ale ich *ugryzienie* zawsze jest *jadowite*.

Węże skalne są ogromnymi gadami, które można spotkać na skalnych występkach i urwiskach, gdzie grzeją się na słońcu. Żywią się przeważnie ptakami i ich jajami, potrafią z łatwością wspiąć się po pionowych skałach. Nie otrzymują obrażeń od upadku i skoku, co powoduje, że mogą rzucić się na swoją ofiarę z drzewa lub półki skalnej. Taki atak zawsze powoduje zaskoczenie. Skalny wąż w czasie rundy atakuje jednym, nie *jadowitym* *ugryzieniem*. Zwykle martwą lub nieprzytomną ofiarę polkują w całości. Polknięcie istoty wielkości człowieka zabiera im 1 rundę. W każdej następnej rundzie, niezależnie od modyfikatorów, ofiara będzie tracić 1 punkt Żywności.

Żmije są typowymi, nie gigantycznymi, *jadowitymi* węzami, żyjącymi w Starym Świecie. Preferują chłodne, leśne otoczenie, w zimy zapadają w sen zimowy i uaktywniają się w lecie. Polują głównie na małe gryzonie i ptaki, ale jeśli się je rozdrażni, czy im zagrozi, zaatakują istoty każdej wielkości.



Budowa ciała: Gigantyczne węże mogą osiągać prawie każdą długość. Podana charakterystyka odnosi się do stosunkowo małego osobnika, mierzącego około 5 metrów. Dla większych węży należy dodać +1 S, +1 W i +5 Żw za każde dodatkowe 3 metry długości. Żmije rosną do długości około 1,5 m, a łatwo je rozpoznać po ciemnym wzorze na głowie w kształcie litery „V” oraz biegnącej wzdłuż ich grzbietu czarnej linii romboidalnych plamek.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Wszystkie węże czują *strach* przed ogniem, ale poza tym są odporne na wszelkie inne oddziaływania psychologiczne. Wielkie węże wzbudzą *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Wszystkie węże mają słaby wzrok, ale do odległości 20 metrów są zdolne do dokładnego zlokalizowania istot ciepłokrwistych. Latarnie i pochodnie powodują u węży zmieszanie, redukując ich Inicjatywę o K6 x 10 punktów w danej rundzie. US podane w charakterystyce dotyczą tylko węży pływających *jadem*. *Jad* węża jest zwykle wyjątkowo zabójczy – osoba, której nie uda się test *zatrucia* umiera w agonii po K3 rundach.

Charakterystyki podstawowe:

Wąż gigantyczny:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	33	25	3	3	5	60
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	24	6	43	43	-

Gigantyczny grzechotnik:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	33	0	3	3	5	10
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	24	6	66	66	-

Wąż skalny:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	33	0	3	3	11	60
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	24	6	43	43	-

Żmija:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	33	0	1	2	3	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	24	10	24	24	-

•WILK•

W Starym Świecie istnieją trzy gatunki wilków: stadny, wielki i Chaosu, zwany też nocnym. Wszystkie one atakują *grzyca* raz w czasie rundy, które to *ugryzienie* ma 20% szans na spowodowanie *infekcji ran* (patrz **Choroby**).

Wilk Chaosu: Te przerażające istoty są naj-większymi ze wszystkich wilków, ale na szczęście spotyka się je rzadko – tylko nie-licznym, którzy je zobaczyli, udało się prze-żyć i o nich opowiedzieć. Nigdy nie poja-wiają się w czasie dnia, a ich chaotycznego lub magicznego pochodzenia dowodzi fakt, że ich zwłoki zawsze znikają o świcie.

Wilk wielki: Te istoty są znacznie większe, inteligentniejsze i straszniejsze od wilków na-szego świata. Są ogromnymi stworami, się-gającymi rozmiarów konia i mogą być do-siadanymi przez inne istoty, mające poniżej 3 metrów wzrostu, takie jak orki i gobliny. Wampiry Staro-go Świata (patrz **Ożywieni**) mają zdolność przemiany w wilki wielkie.

Wilk stadny: Jest mniejszym kusznym wiel-kiego wilka, jego wielkość jest zbliżona do wilków naszego świata. Żyje w odległych górach i lasach, a liczebność gatunku sta-łe się zmniejsza.



Budowa ciała: Okrutnie wilki mają około 3 m długości, odznaczają się czarną jak smola sier-ścią i płonącymi, czerwonymi ślepiami. Wielkie wilki są po prostu większą wersją (około 2 m długości) wilków stadnych, a te ostatnie są identyczne z wilkami naszego świata. Sierść mają zwykle szarą lub brązową, chociaż na północy dość często rodzą się albinosy.

Charakter: Wilki stadne są neutralne, wilki wielkie są złe, a wilki Chaosu – chaotyczne lub złe.

Cechy psychologiczne: Stadne wilki czują *strach* przed ogniem.

Zasady specjalne: Mroczące krew w żyłach wycie wilka Chaosu może wzbudzić *strach* we wszystkich w promieniu 100 metrów, którzy je usłyszą.

Charakterystyki podstawowe:**Wilk Chaosu:**

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
9	50	0	4	4	17	40
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	-	66	29	29	29	-

Wilk wielki:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
9	41	0	3	3	5	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	10	14	14	14	-

Wilk stadny

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
9	33	0	2	2	5	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
3	-	10	10	14	14	-

•WYVERN•

Wyvern jest samotnym mięsożercą, istotą za-mieszującą góry i lasy. Jest dzięki i bardzo niebezpieczny, ale na szczęście rzadko spoty-kuje. Wyverny mogą być używane jako wierchowce, jeżeli zostaną schwytane w młodości, a ich upór przełamali ktoś, kto ma wiedzę na ten temat. Są stworami Chaosu, a czasami widuje się je również poza Północnymi Pustkowskimi Chaosu.



Budowa ciała: Jako stwory Chaosu, wyver-ny do pewnego stopnia różnią się między sobą. W większości przypominają smoki, ale są trochę mniejsze i brak im przednich koń-czyn. Wyverny przeciętnie dorastają do 7 metrów długości, są więc dużymi istotami, na tyle dużymi, że mogą być dosiadan-e przez orki i przedstawicieli innych ras.

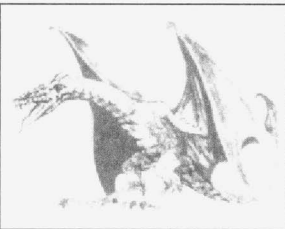
Charakter: Chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Wyverny wzbuda-ją *strach* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Chaotyczni bohaterowie, posiadający umiejętność *tresura* mogą prób-ować wytresować wyverna, zakładając, że został on schwytany wkrótce po wykluciu. Tresura pochłania 16% miesięcy, równą 24 minus Inteligencja wyverna (w zakresie 12+4). Wyverny, należące do szcze-pów goblinoidalnych mogą być dosiadan-e przez bohaterów, heroów albo czarodziejów. Jeżeli jeździec zostanie zabity, wyvern zaata-kuje najbliższe istoty – nawet inne wyverny – niezależnie od tego, po której są stronie. Wyverny latają jak istoty *pikujące*, a Szyb-kość podana w *charakterystyce* dotyczy wy-lądzenia poruszania się po ziemi.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	0	5	6	17	10
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
3	-	14	14	14	14	-

**•ZŁOTOCZERW•**

Złotoczerwie żerują w metalach szlachetnych dokładnie tak samo, jak dżdżownice żerują w glebie, wydzielając wyjątkowo silne enzymy trawienne, które pozwalają im na spożywanie metalu. Pojedynczy złotoczerw rozmnaża się bardzo szybko, pod warunkiem jednak, iż ma wystarczającą ilość pożywienia. W czasie legu przemienia na przykład skrzynię pełną złota w skrzynię gęstego, śmierdzącego i rojącego się od małych czerw kłieków. Każdy złoto-czerw zjada w ciągu dnia jedną złotą lub sre-brną monetę i jeżeli naje się to syta, wyt-warza jednego małego czerwia. Gdy zabraknie pożywienia, złotoczerwie wyruszają na żer w poszukiwaniu metali szlachetnych. Zanim zdecydują, mogą przeżyć mniej więcej jeden dzień bez jedzenia, przebywając w tym czasie oddległość do 100 metrów. Poruszają się całkowicie przypadkowo, rozpoznają pożywienie, tylko wtedy, gdy go dotkną.

Budowa ciała: Złotoczerw osiąga około 15 cm długości i jest zwykle jasnozielonego kolo-ru. Poza tym wygląda bardzo podobnie do zwykłej dżdżownicy.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Złotoczerwie są całkowi-cie bezmózgowe i nie wykonują żad-nych testów psychologicznych, ani innych, opartych na cechach.

Zasady specjalne: Soki trawienne złoto-czerwci zadają obrażenia, równe 1 punktow-i na rundę oddziaływania na odsłoniętą ciało, ale nie przenikają skórzanych rękawic ani stali czy metalu opartych na miedzi. Czerwie jedzą jedynie złoto i srebro. Klejnoty i inne metale pozostają nieuszkodzone.

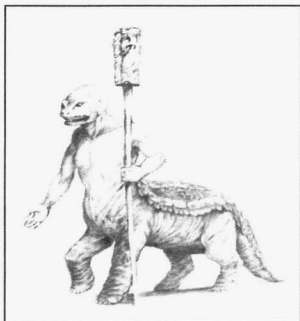
Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
1	0	0	0	0	1	0
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
0	0	0	0	0	0	0

•ZOAT•

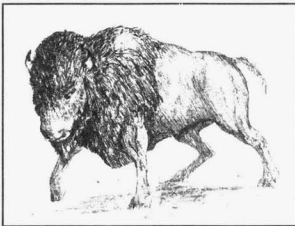
W wielu częściach Staro-go Świata zoaty są uważane za istoty z legend. Nie wiadomo skąd, ani kiedy przybyły, a nawet – czy w ogóle pochodzą ze Znanego Świata. Na pewno jest to gatunek bardzo starożytny i potężny. Zoaty są z natury samotne, prze-ważnie można je spotkać w głębi starożytnych lasów Staro-go Świata. Mimo swojej wielkości są ciche i spokojne, potrafią pra-wie bezgłośnie poruszać się przez najgęstsze zarośla. Czasami kontaktują się z elfami lub innymi rasami leśnymi, a wiadomo też, że od czasu do czasu mają kontakty z ludzkimi druidami. Mówi się, że są potężnymi maga-mi i walczą o to, by lasy pozostały wolne od goblinoidów. Stare elfickie pieśni i legen-dy opowiadają, że zoaty przybywają czasa-mi, aby pomóc osiedlom elfów, atakowa-nym przez gobliny i ich krewniaków.

Budowa ciała: Zoaty mają wygląd centau-roidalny – cztery grube, kolumnowe i silny tors z dwoma chwytynymi ramionami. Są gładkimi, a ich barki, tył i zad pokrywają



•ZWIERZĘTA STADNE•

Istnieje kilka gatunków roślinożernych zwierząt stadnych, które można spotkać w Starym Świecie, począwszy od bydlaroga, a kończąc na dzikich bizonach. Chociaż różnią się one wielkością, siłą i innymi szczegółami, mają wiele wspólnych cech i dlatego zostały tu opisane wspólnie. Dwa konkretne przykłady (bizon iłoś) są opisane bardziej szczegółowo.



ciężkie płyty zrośnięte ze sobą łusk. Zoaty mają około 180 cm wysokości i 2,5 m długości. Ich głowy przypominają głowy wezy albo żółwi, lecz mają szeroką, mocną czaszkę, która mieści ich stosunkowo duże mózgi.

Ich głowy przypominają głowy wezy lub żółwi, jednak czaszki są szerokie i bardzo twarde, służąc osłoną stosunkowo dużym mózgom. Niewielkie wysepki kości głowy, duże oczy i szerokie usta nadają im twarzom wyraz ciągłego skrzywienia. Kolor skóry waha się od ciemnobrązowego, przez kasztanowaty do różowego. Zoaty nie noszą ubrań ani zbroi, gdyż łuski chronią je tak przed pogodą, jak i ciosami wrogów.

Ich charakterystyczną bronią jest długi, drewniany kij, zakończony cylindrem z czarnego, opasanego metalem kamienia. Metal blizszy srebrzyście i pokrywa go dziwne symbole, które są nie do odszyfrowania dla innych ras. Ta broń używana jest jako dwuręczna maczuga i tylko zoat może ją efektywnie wykorzystywać. Wszystkie zoaty mówią zgrzytliwym i grzmącym językiem. Mogą również porozumiewać się w elfickim, a czasami językiem druidów.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Zoaty wzbudzają strach w goblinoidach i reptilianach.

Zasady specjalne: Zoaty mają 65% szans na władanie czarami kapłana druidzkiego poziomów 1 - 4, wraz z odpowiednią liczbą punktów magii. Nie mają jednak duchów opiekuńczych, ani nie posiadają związanych z nimi zdolności. W celu określenia poziomu magii zoata rzucić K10: rezultat 1 - 4 oznacza poziom 1; 5 - 7 - poziom 2; 8 - 9 - poziom 3; 10 - poziom 4. Wielka maczuga zoata ma 25% szans na to, że jest na niej wycięty (100% w przypadku osobnika, używającego czarów). **Prad Cienia i Uderzenia** (patrz **Magia**). Każda istota z Siłą mniejszą niż 4 otrzymuje modyfikator -20% do WW, jeśli próbuje władać maczuga zoata. Łuski dają im 3 punkty pancerza na tułowiu i zadzie oraz 1 punkt na wszystkich pozostałych częściach ciała.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
7	59	25	5	5	18	50
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	43	89	89	89	89	43

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
7	33	0	5	5	17	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	18	10	14	14	-

Łosie są największą zwierzyzną płową w Starym Świecie, żyjącą na skrajach górskich lasów na obszarach wyżynnych i górskich. Dorosły samiec ma w kłębie około 1,5 metra; szyja, głowa i rogi prawie podwajają tę wysokość. Samo poroże może osiągać 1,5 metra szerokości. Samice i cielaki nie mają rogów.

Charakterystyka podstawowa

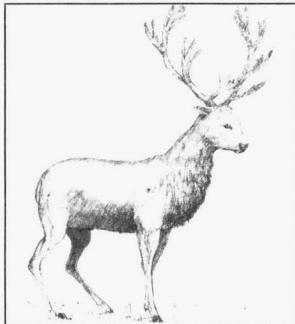
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
7	33	0	3	3	11	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	6	6	6	6	-

•ZWIERZOLAK•

Mieszkańcy Starego Świata ciągle żyją w strachu przed wilkołakami, istotami zmieniającymi swą postać, które nawiedzały dawne puszcze – i być może żyją tam do dziś. Zwierrzaki są ludźmi, zdolnymi do transformacji własnego ciała w postać innej istoty, zwykle wilka. W Norsce nie poluje się na nie, ani się ich nie prześladowa, gdyż są wszędzie, a często same przylaczają się do berserkerów podczas bitwy. W ludzkiej formie zwierzolak niczym nie różni się od zwykłego człowieka i może sam nie być świadom swej prawdziwej natury.

Budowa ciała: Człowiek, będący zwierzakiem może zmieniać się w jedno, inne zwierze. W Starym Świecie jest to zwykle wilk, chociaż dzikołaki, niedźwiedziolaki, kotolaki, a nawet bizonolaki są znane, choć stosunkowo rzadko spotykane. Być może istnieją zwierzolaki innych gatunków, chociaż jeszcze nie doniesiono o takich przypadkach. W Norsce niedźwiedziolaki są dość pospolite – chociaż nie tak bardzo jak wilkołaki – i żyją w ludzkich społecznościach, nie powodując wielkich napięć.

Charakter: Dowolny, ale większość ma neutralny.



Domowe zwierzęta (owce, kozy itp.) są zwykle przyzwyczajone do ludzi i dlatego są bardzo potulne. Jednak wielu farmerów trzyma psy, albo w inny sposób chroni swoją trzodę przed bydłokrądam.

Bizony to gatunek dzikiego bydlaroga. Przypominają bydło udomowione, z wyjątkiem tego, że są znacznie masywniejszej budowy i mają grube, zmierzwiłone futro pokrywające głowę i barki. Sierść jest brązowa, a futro – ciemnobrązowe lub czarne.

Zasady specjalne: Grube kości i rogi na czaszce bizona dają mu 3 punkty pancerza na głowie.



Cechy psychologiczne: Wszystkie zwierzęta są *podatne na furję*, a gdy je ona ogarnie, muszą wykonać udany test SW albo zmieniają się w zwierzę do czasu, aż furja przemienie. Wtedy muszą wykonać udany test SW, by powrócić do ludzkiej postaci.

Zasady specjalne: Zwierzęta mają dwie postaci: jedna jest ludzka, a druga zwierzęca (nie może być to istota gigantycka lub fantastyczna). Nie panują nad zmianami swego ciała. Gdy przybierają postać zwierzęcą, posiadają wszystkie cechy i zdolności tego zwierzęcia oraz podlegają wszystkim zasadom specjalnym i cechom psychologicznym.

Charakterystyka podstawowa: W ludzkiej postaci zwierzęta mają zwykłe ludzkie cechy (patrz **Humanoidy**). W zwierzęcej postaci jego charakterystyka odpowiada charakterystyce odpowiedniego zwierzęcia.

•ŻÓŁW SMOCZY•

Żółw smoczy jest wodnym gadem, który spędza bardzo mało czasu na brzegu, opuszcza morze jedynie w okresie lęgowym. Zakopuje wtedy jaja w piasku plaży i znika z powrotem w oceanie. W tym czasie żółwie są niebezpieczne i agresywne – zaatakują



•OŻYWIENIE•

Ghoul
Gnilec
Licz
Mumia
Szkielec
Wampir
Zombi

Stary Świat jest magicznym miejscem. Ożywieńcy, tacy jak wampiry i szkielety, chociaż nie pojawiają się często, stanowią jednak normalny element rzeczywistości. Często te istoty są kontrolowane i wykorzystywane bezpośrednio przez nekromantów albo inne zle, posługujące się magią stworzenia.

Szkielety, mumie i zombi, jak opisano dalej, działają skutecznie tylko wtedy, gdy są kontrolowane – przez przyjaznych nekromantów, znajdujących się w odległości do 24 m od nich albo przez potężnych ożywieńców – bohaterów lub herosów. W tym drugim przypadku niepotrzebne są zdolności nekromanty. Osoba kontrolująca może zapanować jednocześnie nad ilością istot, równą jej Inteligencji. Ożywieńcy-bohaterowie i herosi nie muszą być kontrolowani.

każdą istotę, która je zaniekpokoi albo nawet zbyt się zbliży. Żółwie smocze atakują jednym *ugryzieniem* i jednym *tratowaniem*. W morzu mogą atakować pływaków, a nawet łodzie, chociaż ich normalne pożywienie składa się głównie z ryb.

Budowa ciała: Żółwie smocze wyglądają jak wielkie żółwie ze smoczą głową i ciężką, kolczastą skorupą. Mają od 3 do 4,5 m długości, choć niektóre osobniki mogą być znacznie większe.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Żółw smoczy wzbudza *strach* w istotach żywych, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zasady specjalne: Skorupa daje tej istocie 2 punkty pancerza, ale głowa i płetwy są niechronione. Większość (75%) smoczych żółwi potrafi wydzielać obłok gorącej pary wodnej, raz w ciągu godziny. Ten obłok ma 11 m długości, 7 m szerokości i 7 m wysokości. Wszystkie istoty, znajdujące się wewnątrz obłoku odnośną w momencie jego powstania 1K6 obrażeń, niezależnie od modyfikatorów. Jednak ci, którzy wykonają udany test Inicjatywy, odnoszą tylko połowę obrażeń.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	33	0	4	4	17	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	-	29	10	29	29	-

•ŻUK, gigantyczny•

Gigantyczne żuki są dużymi mięsożernymi owadami, zamieszkującymi wilgotne i ciemne

miejsca – zazwyczaj podziemia. Niektóre ich odmiany potrafią latać, ale robią to zwykle w nocy. Gryzą dwukrotnie w czasie rundy swoimi dużymi, rogowymi żuchwami.

Budowa ciała: Większość gigantycznych żuków ma ponad 3 metry długości, ale w rzeczywistości możliwe są różne rozmiary – ustala to MG. Wygląd również jest różnorodny, zależnie od gatunku.

Charakter: Neutralny.

Cechy psychologiczne: Gigantyczne żuki są *podatne na strach* przed ogniem, ale poza tym odporne na wszystkie oddziaływania psychologiczne.

Zasady specjalne: Żuki latają jak istoty *przemieszczające się*, a ich ciężkie, chitynowe pancerze dają im równowagę zbroi płytowej (2 punkty pancerza na wszystkich częściach ciała).

Istnieje 40% szans na to, że *ugryzienie* żuka może spowodować *infekcję ran* (patrz **Ataki potworów i Choroby**). Żuki widzą w ciemności na odległość 20 metrów.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	33	0	3	3	11	10
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	-	43	2	24	6	-



•GNILEC•

Gnilec był dawniej wielkim, drapieżnym ptakiem, zamieszkującym północne tereny Gór Krańca Świata. Teraz trudno je rozpoznać, gdyż zawładnął nimi Chaos i wypaczył je do ich obecnej formy. Są wielkimi ptakami-ożywieńcami, służącymi obecnym siłom Chaosu jako powietrzni zwiadowcy i wojownicy. Czasami noszą jeźdźców – przeważnie małych, zmutowanych goblinów Chaosu – ułożonych w lance i luki. Gnilec nie mogą nosić cięższych jeźdźców.

W czasie walki, w pojedynczej rundzie, gnilec atakuje dwukrotnie *uderzeniami szponów* i raz *ugryzieniem* (dziobnięciem).

Budowa ciała: Gnilec są szkieletami latających bestii, podobnymi nieco do ptaka, ale z błoniastymi skrzydłami i ogonami, przez co przypominają nietoperze bądź pterodaktyla. Gnilec ma około 2 metrów wysokości, a rozpiętość skrzydeł wynosi 5 - 7 metrów.

Charakter: Chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Gnilec wzbudza *strach* w żywych istotach, same są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne. Gdy nie noszą jeźdźców, stają się *podatne na niestabilność*.

Zasady specjalne: Pomimo swoich skrzydeł, które wyglądają na podarte, gnilec lata jak istota *pikująca*, zaś *Szybkość* podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Gnilec bez jeźdźcy może unieść w szponach jedną istotę wielkości goblina lub mniejszą. Do porwania ofiary z ziemi wymagane jest udane trafienie oboma szponami. Ulubioną taktyką walki jest upuszczanie ofiar z dużej wysokości.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	0	3	3	11	40
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
3	-	29	10	29	29	-

•GHOUL•

Ghoul to ludźmi, którzy stali się ożywieńcami, dlatego ich odżywiający się szalony sposób – zjadali ludzkie zwłoki. Są to nędzne, piszczące potwory, groźne tylko w dużej liczbie. Można je czasami zobaczyć w nocy na cmentarzach albo na pobojowiskach. Zupełnie nie można na nich polegać w walce – uciekają w wrzaskiem i zawoźnieniem, gdy okaże się, że przegrywają. Ghoul

atakują swoimi brudnymi pazurami, co daje im ekwiwalent dwóch *ataków szponami*.

Budowa ciała: Ghoule przypominają ludzi, ale brakuje im ludzkiej gracji w ruchach i wyglądzie. Mają wiotkie i pochylone ciała, złośliwe i wypaczone twarze, a ich zęby są często zaostrome i przerosnięte.

Charakter: Zły.

Zasady specjalne: Trafienia zadane przez ghoule są jądowe – ofiary muszą wykonać udany test *zatrucia* albo zostaną sparaliżowane na K8+4 rundy. Jeżeli przeciwnik ghoulu ucieka z pola walki, a pomiędzy nimi znajduje się jedno lub kilka martwych ciał – nawet zabitych ghoulów – ghoul musi wykonać test SW. Jeżeli będzie on nieudany, prześladowca porzuci pogoń i będzie się pożywał, aż zostanie zaatakowany.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	0	3	4	5	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	43	6	18	43	43	-

•LICZ•

Licze są ożywieniami-nekromantami. Stali się odrażającymi i cierpiącymi istotami, przez lata uwięzionymi w diabelskiej matni. Ich umysłowe i cielesne funkcje podtrzymuje potężna magia, ale ciała rozkładają się, tak jak gdyby byli prawdziwymi trupami. Szczegółowa profesja i opanowana magia zależy od konkretnego indywiduum, choć generalnie wszystkie licze osiągnęły 4 poziom *magii nekromanckiej*, znając K4 czary *magii wojennej* i K4 czary *magii nekromanckiej* na każdym poziomie. Dochodzą do tego K4 czary *prostej magii*, plus niektóre lub wszystkie umiejętności i rozwinięcia dla każdego poziomu (uczyniście według uznania MG). Ich *punkty magii* mogą być zarówno wyznaczone, jak i określone losowo przez rzut K8.

Budowa ciała: Ciało licza jest podobne do ciała zombi albo ghoulu – poruszające się zwłoki, dotknięte procesem rozkładu.

Charakter: Zły.

Cechy psychologiczne: Licze wzbudzają w żywych istotach *strach* i *grozę*, ale same są odporne na wszystkie oddziaływania psychologiczne.

Zasady specjalne: Licz ma płonące, czerwone oczy, które mogą unieruchamiać żywe istoty. Licz może próbować *unieruchomić* jednego z przeciwników, który nie brał jeszcze udziału w walce. Ofiara musi wykonać udany test *hipnozy* albo zostanie unieruchomiona. Unieruchomiony nie może się poruszać ani podejmować żadnych akcji, a wszystkie ataki będą go trafiać automatycznie. Jest to atak magiczny, więc zarówno licz, jak i ofiara mogą wydawać *punkty magii* w celu zmiany podstawy testu. Podczas *unieruchamiania* ofiary licz nie może poruszać się, atakować, rzucać zaklęć ani podtrzymywać czarów rzuconych wcześniej. Może





jednak kontynuować kontrolowanie żywych, którzy już wcześniej znajdowali się pod jego dowództwem. Licze kontrolując oddziały żywych w ten sam sposób, jak nekromanci. Można ich zranić tylko czarami lub bronią magiczną.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	41	25	4	4	23	60
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
4	43	89	89	89	89	-

•MUMIA•

Mumie to zwłoki, dokładnie zabalsamowane oraz zabezpieczone przed niszczącym oddziaływaniem czasu za pomocą sekretnych, magicznych sztuk, praktykowanych przez kapłanów starożytnych cywilizacji, głównie pochodzących z Arabii. W Starym Świecie mumie pojawiają się rzadko, choć nie są zupełnie nieznanie. Wiedza starożytnej Arabii przeniknęła do magicznych praktyk wielu obszarów, a nawet i w Starym Świecie znaleźli się nekromanci, którzy potrafili je tworzyć dla swych własnych celów.



Budowa ciała: Mumie są zabalsamowanymi, owiniętymi w bandaż, humanoidalnymi zwłokami.

Charakter: Neutralny lub zły.

Cechy psychologiczne: Mumie wzbudzają strach we wszystkich żyjących istotach i grozę w mających poniżej 3 m wzrostu.

Zasady specjalne: Mumie są *latowpacalne*. Nie muszą być kontrolowane przez



nekromatów – osamotnione są jednak *podatne na głupotę*. Mogą one działać jako ożywienicy-bohaterowie, kontrolując innych ożywienców. Trafienia zadane przez mumie mają 40% szans na spowodowanie *grobowej zgłiznizny* (patrz **Choroby**).

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	33	0	4	5	23	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	24	89	43	43	89	-

•SZKIELET•

Szkielet jest magicznym stworem, uformowanym ze szczątków dawno zmarłego humanoida. Szkielety nie posiadają swej własnej woli i istnieją tylko dzięki magii.

Budowa ciała: Poruszający się, humanoidalny szkielet – zwykle ubrany w obdarte szmaty i wyposażony w zniszczony ekwipunek.

Charakter: Ponieważ szkielety muszą pozostawać pod kontrolą, nie mają własnego charakteru, ale mogą być traktowane jako złe.

Cechy psychologiczne: Szkielety są odporne na wszystkie oddziaływania psychologiczne i nie mogą być zmuszone do opuszczenia walki. Wzbudzają *strach* w istotach żywych.

Zasady specjalne: Szkielety są *podatne na niestabilność* – gdy staną się *niestabilne*, całkowicie się rozpadają i już nie powstają ponownie. Szkielety muszą być *kontrolowane*, jeśli nie ma nikogo, kto by je kontrolował, stają się *podatne na głupotę*. Trafienia, zadane przez szkielet mają 35% szans spowodowania *infekcji ran* (patrz **Choroby**).

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	17	3	3	5	20
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	18	18	18	18	18	-



•WAMPIR•

Wampiry są przerażającymi istotami, które karmią się krwią żywych. Razem z krwią wysysają z ofiar Siłę dla podtrzymania swoich magicznych zdolności. Wampiry posiadają zdolności magiczne odpowiadające czarodziejowi 4 poziomu i mogą dowolnie wybierać czary *magii wojennej* lub *nekromanckiej*. Typowy wampir ma K4+1 czarów z każdej z tych dziedzin na każdym poziomie, plus K10 czarów prostej magii.

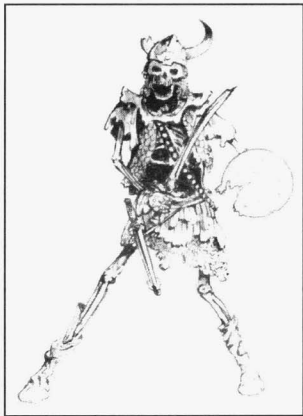
Czary mogą zostać wybrane przez MG lub określone losowo. Niektóre wampiry władają także *magią demoniczną*. Wampir ma 40 *punktów magii*, albo 9K8, jeżeli określa się ich ilość losowo. Wampiry mogą używać *punktów magii* do rzucania czarów lub do *zmiany postaci* w jedną z kilku form, z gigantycznym nietoperzem lub wielkim wilkiem włącznie. Mogą także stawać się *eteryczne*.

Wizerunek wampira nie odbija się w żadnej powierzchni; dotyczy to między innymi lustro, wody i wypolerowanej zbroi. Wampir nie może wejść do domu, jeżeli nie został do niego najpierw zaproszony – wampiry są jednak specjalistami w udawaniu podróżnych, czy inni niegroźnych ludzi, by uzyskać prawo wejścia.

Budowa ciała: Wygląd wampira zależy od postaci, jaką przybrał (humanoida, nietoperza, wilka, czy istoty eterycznej). Standardową postacią jest wysoki, szczupły i blady człowiek. W *stanie eterycznym* wampiry pojawiają się najczęściej jako bezkształtna mgła albo niematerialna postać, przypominająca upiora lub widmo. Jednak we wszystkich swych formach ma nieproporcjonalnie długie kły.

Charakter: Zły.

Zasady specjalne: Wampir potrafi kontrolować przyjaznych mu ożywienców w promieniu 24 metrów w ten sam sposób, co żyjący nekromanta, nawet jeśli nie włada nekromanckimi czarami.



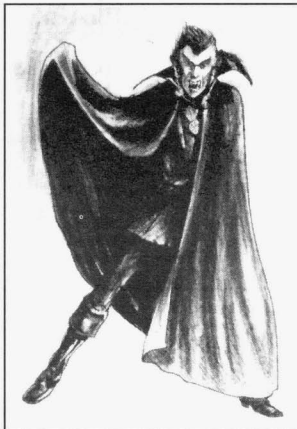
Spojrzenie wampira może mieć właściwości hipnotyczne. Chcąc użyć tej zdolności, wampir musi wydać 2 punkty magii, jednak ofiara, której nie uda się test SW staje się niewolnikiem wampira – odrzuci nawet czosnek i inne ochronne przedmioty, by jej pan mógł się spokojnie pożywić. Za każdym razem, gdy wampir się pożywia, ofiara może wykonać kolejny testu SW, żeby uwolnić się spod jego wpływu. Wampir może kontrolować w ten sposób tylko jedną osobę na raz i musi znajdować się od niej nie dalej niż 4 metry.

Wampir musi spać w czasie dnia w trumnie, wypełnionej ziemią, pochodzącą z jego rodzinnych stron; jest aktywny wyłącznie nocą. Wieczorem każdego dnia wampir musi wydać 10 punktów magii – jeżeli nie zdoła tego zrobić, pozostaje w stanie śpiączki, niedolny do użycia swych mocy i nie różniący się od zwykłych zwłok. Jeżeli zostanie odkryty w tym stanie, może być uznany za martwego i w konsekwencji pogrzebany (albo co gorsze – spalony!).

Wampiry używają *punktów magii* do rzuwania czarów, ale również do *zmiany kształtu*. Każda taka przemiana kosztuje 2 punkty. Jeśli wampiri zostały zmienione niewiele *punktów magii*, może być zmuszony do sprawdzenia za pomocą rzutu kością, czy przemiana się udało – w ten sam sposób, w jaki jest to robione przy normalnym rzucaniu czaru. *Przemiana* trwa całą rundę.

Wampiry nie odzyskują *punktów magii* w czasie snu lub medytacji, a tylko przez czerpanie sił vitalnych z żywych istot humanoidalnych. Każdy punkt Żywności lub Siły, stracony przez ofiarę daje wampirowi 1 punkt magii, jednak nie może zostać w ten sposób przekroczony początkowy poziom *punktów magii* wampira.

Wampira można zranić zwykłą bronią tylko, gdy przebywa w materialnej formie. W *stanie eterycznym* nie działa na niego zwykła broń, jednak *punktów magii* może wtedy używać tylko w celu odzyskania formy materialnej, chociaż jest w stanie czerpać cudzą Siłę jak



upiór (patrz *Ożywieńcy eteryczni*). Wampir, który zostanie zabity w swej fizycznej formie za pomocą zwykłej broni, staje się *eteryczny* i traci pozostałe *punkty magii*.

Niszczące wampiry: Wampir, któremu zadano śmiertelny cios magiczną bronią traci wszystkie pozostałe mu *punkty magii* i staje się kataleptykiem. Może powrócić do swej właściwej postaci tylko wtedy, gdy otrzyma przynajmniej 5 litrów świeżej krwi (każde 0,5 litra przywraca mu 1 punkt magii). Uśpionego wampira można zniszczyć przez spalenie, chociaż jeśli ma wystarczającą ilość *punktów magii*, by się uaktywnić, może wykonać test Siły Woli, próbując przemianować w inną formę i ucieczki, zanim zostanie unicestwiony. W tym czasie wampir otrzymuje 3K6 punktów obrażeń. Wampir, którego serce zostanie w czasie snu przebite kółkiem z osikowego drewna, pozostanie w letargu, dopóki kolekt tkwi w jego ciele. Utraci też wszystkie *punkty magii*. Wampira można wtedy całkowicie zniszczyć przez kremację. Światło słoneczne jest dla wampirowi zubożące. Każda runda pozostawania na dziennym świetle powoduje utratę K6 punktów Żywności i odbiera wampirowi 2K6 *punktów magii*. Gdy któraś z tych cech spadnie do 0, wampir rozpada się w pył – jest całkowicie i na stałe unicestwiony. Na wampira, który pozostaje w uśpieniu nie oddziałuje światło słoneczne, ale jeżeli zostanie on powstrzymany od powstania i ożywiania się przez długi czas, ulegnie rozkładowi w ten sam sposób, jak normalne zwłoki.

Wampira można odstraszać amuletem każdego boga, który nie jest powiązany ze śmiercią albo Chaosem. Jeśli posiadacz takiego amuletu wykonany udany test SW, wampir zostanie odstraszony. Wampir, dotknięty albo uderzony przez taki symbol lub inny przedmiot religijny, albo obwinę wodą święconą ulega poparzeniu i odnosi K3 punktów obrażeń od ognia. Główni czołuski powodują podobne efekty.

Wampiry nie potrafią przekraczać płynącej wody i mogą znaleźć się w pułapce, pow-

strzymywane strumieniem, rzeką itd. Bieżąca woda zadaje im obrażenia – K3 punkty za chłapanie, więcej przy bardziej poważnym kontakcie (zależnie od MG). Jeżeli wampir zanurzy się w biejącej wodzie, musi wykonać udany test Siły Woli albo zostanie zniszczony. Nawet jeżeli test był udany i tak otrzyma 3K6 pkt obrażeń.

Rozmnażanie się wampirów: W rzadkich przypadkach, zamiast po prostu zabić jedną ze swoich ofiar, wampir może zamienić ją w innego wampira. Ci nieliczni wybrani prawie zawsze są atrakcyjnymi fizycznie osobnikami płci przeciwnej. W celu transformacji wampir pije krew ofiary przez okres kilku nocy, a kiedy jej Żywność spadnie do 0, otwiera jedną ze swoich żył, przeważnie na klatce piersiowej i daje ofierze do picia własną krew. Później ofiara umiera i może zostać ożywiona przez wampira, gdy przyniesie on jej nową ofiarę, z której będzie mogła całkowicie wyssać krew. Daje to nowemu wampirowi wystarczającą ilość punktów magii, aby mógł się uaktywnić i by się najadł. Wampiry przeważnie pogardzają ludzkim „bydłem”, na którym żerują i rzadko przekazują swój „dar”. Są również w pełni świadome tego, iż każdy dodatkowy wampir na danym obszarze jest zarówno konkurencją w zdobywaniu pożywienia, jak i zwiększa niebezpieczeństwo wykrycia przez ludzi.

Charakterystyka podstawowa

Jak dla przybranej postaci (człowiek, wilk, nietoperz lub upiór) *opracz:*

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
-	+30	+30	+3	+3	+15	+30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
+3	+20	+20	+20	+20	+20	+20

•ZOMBI•

Tak jak szkielety, zombi są magicznymi istotami, uformowanymi z ożywionych szczątków zmarłych humanoidów. Brakuje im własnej woli i muszą polegać na utrzymującej je w całości magii.

Budowa ciała: Zombi przypominają poruszające się zwłoki w różnych stadiach rozkładu. Są brudne i ohydne, wszędzie noszą ze sobą zapach grobowej stęchliny.

Charakter: Zombi nie mają prawdziwego charakteru, gdyż brakuje im własnej woli, ale mogą być traktowane jako złe.

Cechy psychologiczne: Zombi wzbudzają strach w żywych istotach, których zostają przez nie zaatakowane, ale same są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne.

Zasady specjalne: W rzeczywistości do szkieletów, zombie mogą być zmuszone do opuszczenia pola walki. Gdy *przegrają* rundę walki (patrz *Walka*), muszą wykonać udany test CP, aby być się dalej. Są *podatne na niestabilność* i trzeba je *kontrolować*, jeżeli mają walczyć skutecznie. Grupa zombich, która nie jest kontrolowana zawsze staje się *podatna na gwałoty*, a jeżeli grupa ta stanie się *niestabilna*, natychmiast rozwiewa się

w powietrzu, by już nigdy się nie pojawić. Nigdy nie słyszano o zombi-bohaterach, ani zombi-herosach, a grupy zombi są zwykle dowodzone przez szkieletów-bohaterów lub herosów. Cios, zadany przez zombi z prawdopodobieństwem 20% powoduje *grobową zgniliznę*. Te trafienia, które nie spowodują *grobowej zgnilizny*, mają 50% szans na spowodowanie *infekcji ran*.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	0	3	3	5	10
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	10	10	14	14	14	-

•OŻYWIENIE ETERYCZNI•

Bagienny ogień

Duch

Upiór

Widmo

Zjawia

Istoty eteryczne są żywiołami, które nie mają ciała materialnego – nie należą do tego świata, chociaż ich sylwetki są tu widzialne. Istnieją tylko jako obrazy lub czysta energia. MG powinien opisywać te istoty jako zwiernie, nieokreślone wyobrażenia, czasami wyglądające na materialne, innym razem

półprzeźroczyste, podobne do cieni lub płonących światel. Ponieważ nie mają ciała, w normalnych warunkach są odporne na wszelkie zwykłe bronie i można je zranić tylko za pomocą magii lub broni magicznej. Z tego samego powodu często nie mogą wywierać żadnego fizycznego wpływu na świat materialny i muszą polegać na swych zdolnościach magicznych.

Istoty eteryczne podlegają zasadom podanym przy *niestabilności*. Są zwykle przywiązane do określonego obszaru – często cmentarza – i stają się *podatne na niestabilność*, gdy tylko wywedrują poza jego granice.



Zasady specjalne: Bagienne ogniki nie zadają ran w walce, a ich samych również nie można w żaden sposób zranić, choć można je przegnać pojedynczym trafieniem bronią magiczną. Osoby, widzące bagienne ogniki muszą wykonać test Siły Woli albo zostaną zahipnotyzowane i podążą za nim tam, gdzie je zaprowadzi – przeważnie w jakiś wykrot albo lotne piaski. Zahipnotyzowane ofiary mogą zostać powstrzymane przez inne osoby, które nadal panują nad swoją wolą. Jeżeli zauroczona ofiara zostanie zatrzymana lub uderzona, może wykonać kolejny test Siły Woli w celu zrzucenia uroku. Przymus kończy się automatycznie, gdy bagienne ogniki znikną z zasięgu wzroku ofiary.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	0	0	0	0	0
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
0	-	0	0	0	0	-

wszelkie inne oddziaływania psychologiczne i nie można ich zmusić do opuszczenia pola walki. Duchy wzbudzają *strach* w istotach żywych.

Zasady specjalne: Duchów nie można zranić bronią niemagiczną, a one same nie mogą zadawać obrażeń. Jednak ich dotyk może powodować *strach*; gdy duch „uderzy” przeciwnika, ofiara musi wykonać test Cechy. Przywódczych z modyfikatorem -10%. Jeżeli test się nie powiedzie, ofiara ucieka z pola walki. Duch może przechodzić przez lite przedmioty, takie jak ściany, bez straty Szybkości i może w każdej chwili stawać się niewidzialny i wracać do widzialności.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	0	0	3	17	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	18	18	18	18	29

•BAGIENNY OGNIK•

Bagienne ogniki są istotami eterycznymi, które przyjmują formę płonących światel. Mogą wyglądać jak latarnie, nieokreślone humanoidne figury albo inne, niewyraźnie zarysowane sylwetki. Nie mogą ani zadawać ran, ani same być zranione, chociaż mogą być odpędzone przez magiczne bronie. Są niebezpieczne nie dlatego, że zadają jakies obrażenia fizyczne, ale z powodu hipnotycznego efektu, który wywołują i dzięki któremu wiodą zauroczone ofiary ku śmierci. Uważa się, że żywią się w jakiś wampirzy sposób siłami żywiołymi, odebranymi ofiarom.

Budowa ciała: Bagienne ogniki nie mają fizycznej formy, ale mogą wyglądać jak niewyraźne, płonące światła albo świetliste, humanoidne lub zwierzęce sylwetki.

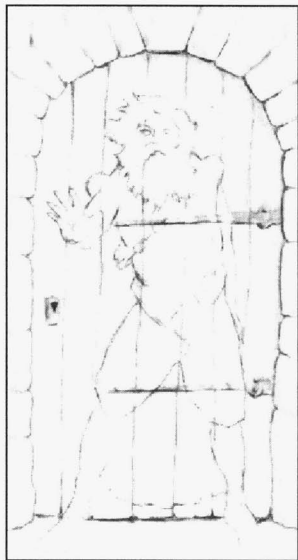
Charakter: Żły.

•DUCH•

Duchy są uwolnionymi z powłoki cielesnej siłami żywiołymi zmarłych istot, uwięzionymi w świecie materialnym, gdyż nie zostały odpowiednio pochowane, zmarli niespodziewanie lub w tragicznych okolicznościach. Ofiary morderstwa, kobiety, które zmarły przy porodzie albo osoby zmarłe „zanim nadszedł ich czas” są tu typowymi przykładami. Ich duchy będą się starały zwrócić uwagę żywych na sposób, w jaki umarli, chcąc, by ich mordercy zostali ukarani czy ciała odpowiednio pochowane. Duchy nie muszą być konieczne złe i zwykle nie mogą opuścić miejsca swojej śmierci.

Budowa ciała: Duchy mogą objawiać się w różny sposób. Zwykle przyjmują taką postać, jaką miały za życia, choć przeważnie wyglądają mniej materialnie, a nawet przejrzyste. Czasami jednak duch przybierałkę się w ciało i nie sposób go wtedy odróżnić od zwykłych, żywych istot. Niektóre duchy mogą mówić, przekazując jakieś informacje czy ostrzeżenia, podczas gdy inne potrafią tylko jęczeć i zawodzić, a jeszcze inne nie wydają żadnych dźwięków.

Cechy psychologiczne: Duchy, opuszczając obszar, który zwykle nawiedzają, stają się *podatne na niestabilność*, ale są odporne na





•UPIÓR•

Upiór znajduje się w pułapce pomiędzy światami, jest zmuszony do częściowego pozostania w tym świecie przez dawno zapomniane zadania, obowiązki czy obsesje. Pozbawiony spoczynku, staje się wypaczony, mściwy i z czasem traci panowanie nad swą jaźnią. Upiory nawiedzają grobowce i ruiny, zabijając przeskadzające im żywe istoty.

Budowa ciała: Upiory nie przybierają postaci materialnej i wyglądają jak ciemne, mgliste, humanoidalne kształty o płonących czerwonych oczach, ubrane w całuny. Z pewnej odległości i przy słabym oświetleniu mogą wyglądać jak zwykli ludzie.

Charakter: Zły.

Cechy psychologiczne: Upiory poza terenem, który zwykle nawiedzają (cmentarz, ruiny, grobowiec itp.), są *podatne na niestabilność*. Poza tym są odporne na wszystkie oddziaływania psychologiczne. Wzbudzają *strach* w żywych istotach.

Zasady specjalne: Upiora nie można zranić niemagiczną bronią. Trafienie zadane przez upiora podczas walki nie powoduje utraty Żywotności, ale obniża Siłę ofiary o 1 punkt. Istoty, których Siła zostanie zredukowana do zera, umierają. Utracona Siła może być odzyskana w tempie 1 punktu za dzień kompletnego odpoczynku. Ten atak jest uważany za magiczny i może oddziaływać na istoty, na które nie działa zwykła broń. Jednak nie działa on na inne istoty eteryczne, żywili, demonów, demony i inne nie żyjące w normalnym znaczeniu tego słowa istoty. Upiory mogą przenikać przez solidne powierzchnie, takie jak ściany, bez żadnej utraty Siły psychicznej.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	17	0	3	4	11	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	-	18	18	18	18	-

•WIDMO•

Widma to istoty, uwięzione w świecie materialnym na skutek złamania przysięgi lub wskutek klątwy, rzuconej na nie jeszcze za życia. Widmo jest skazane na nawiedzanie świata żywych, do czasu, aż będzie mogło spełnić swą przysięgę lub uwolnić się od klątwy. Widma nie muszą być koniecznie złe i mogą pomagać żywym istotom, jeśli takie postępowanie umożliwi im ucieczkę z ich beznadziejnego położenia. Są one zwykłe, w ten sam sposób co duchy, związane z obszarem, gdzie umarły.

Budowa ciała: Widma to istoty eteryczne, nie posiadające fizycznego ciała. Zwykle świecą i są na wpół przezroczyste, ale poza tym zwykle wyglądają tak, jak w momencie swojej śmierci.

Cechy psychologiczne: Poza terenem, który zwykle nawiedzają widma są *podatne na niestabilność*. Są odporne na wszystkie inne oddziaływania psychologiczne i nie mogą być zmuszone do opuszczenia pola walki. Widma wzbudzają *strach* w istotach żyjących, a jeśli zechcą, mogą wzbudzić również *grozę*.

Zasady specjalne: Widma można zranić tylko magiczną bronią. Osoba, trafiona przez widmo musi wykonać udany test Siły Woli albo zostanie *sparaliżowana*. Sparaliżowane osoby nie mogą ruszać się ani atakować przez 2K6 tur (minut). Ataki paraliżujące oddziaływają nawet na takie stworzenia, które są odporne na broń niemagiczną. Ponieważ widma są eteryczne, potrafią przechodzić przez przedmioty materialne, takie jak ściany, zamknięte drzwi itp. bez żadnej straty Szybkości, nie mogą jednak dotykać materialnych przedmiotów, ani też z nimi posługiwać się nimi.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	41	0	0	4	23	40
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
4	-	18	18	18	18	29



•ZJAWA•

Zjawia jest istotą eteryczną, powstałą z duszy dawno zmarłego człowieka. Zjawy pragną życia oraz bogactwa. Krają legendy o złociu, zgromadzonym w ich grobowcach, których zresztą nie mogą opuścić. Zaciekle bronią przed rabusiami siebie oraz posiadanych skarbow. Zabijając żywe istoty, otrzymują moc, która pozwala im pozostać w świecie żywych.

Budowa ciała: Zjawy wyglądają jak stare, uschnięte zwłoki. Prawie zawsze są ubrane w zniszczone ozdoby albo rdzewiejące, chociaż nadające się do użycia kolczyki. Cała ich postać płonie diabelską emanacją, która od razu pozwala na odróżnienie ich od zombich. Zjawy istnieją częściowo w świecie materialnym, a częściowo w eterycznym i mogą stać się półprzezroczyste lub niewidzialne, gdy ich moc wyciąga.

Charakter: Zły.

Cechy psychologiczne: Zjawy poza swoim własnym grobowcem są *podatne na niestabilność*, ale są odporne na wszelkie inne oddziaływania psychologiczne i nie mogą zostać zmuszone do opuszczenia pola walki. Wzbudzają *strach* w istotach żywych.

Zasady specjalne: Zjawy nie mogą być zranione przez niemagiczną broń. Rany, które zadają w walce, nie zmniejszają Żywotności ofiary, lecz zmniejszają jej Siłę o 1 punkt, powiększając o 1 punkt Siłę zjawy oraz o K10 ilość jej *punktów magii*. Ofiara, której Siła zostanie zredukowana do zera – ginie. Utracona Siła może być odzyskiwana w tempie jednego punktu za każdy dzień całkowitego odpoczynku. Zjawia posiada K4 punkty Siły i K10 *punktów magii* na początku spotkania. Jej Siła nie może przekroczyć 6, a *punkty magii* wzrastają do dowolnego poziomu. Zjawia musi wydawać *punkty magii*, by trwać w swym półmaterialnym stanie: 1 *punkt magii* wystarczy jej na rok teraźniejszy przy całkowitym braku aktywności, podczas gdy ten sam *punkt* wystarczy tylko na rundę przy podjęciu jakiegokolwiek działania, a w walce potrzeba 2 *punktów* na rundę. Ataki zjawy są magiczne i mogą oddziaływać na istoty, które są odporne na zwykłe bronie. Zjawy nie są w stanie jednak zraniać innych istot eterycznych, chociaż zadają obrażenia żywiliom, demonom i innym istotom, nie żyjącym w normalnym tego słowa znaczeniu. Zjawy, którym nie pozostało ani jeden *punkt magii* stają się całkowicie eteryczne i przekształcają się w duchy.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	33	0	*	4	17	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	18	18	18	18	18	-

* – Zobacz *Zasady specjalne* – powyżej.



•ŻYWIOLAŁKI•

Powietrze Ziemia Ogień Woda

Gdy energia tkwiąca w jednym z czterech żywiołów – Ogniu, Wodzie, Powietrzu czy Ziemi – zostanie obleczona w ciało, powstają istoty, zwane żywiołakami. Chociaż tak naprawdę nie istnieje żadna „postać naturalna” żywiołaków, objawiają się one zwykle jako postacie z grubsza humanoidalne. Wynika to z faktu, że zwykle przyjmują kształt istoty, która je przywołała, zaś są przyzywane głównie przez elementalistów albo kapłanów druidzkich.

Każdy z czterech rodzajów żywiołaków dysponuje unikalnymi i dostępnymi jedynie dla niego mocami. Jednocześnie wszystkie żywiołaki są do siebie w pewien sposób podobne i stosują się do nich te same reguły.



•ZASADY OGÓLNE•

Żywiołaki są chwilowym, fizycznym przejawem czterech sił przyrody: powietrza, ziemi, ognia i wody. Nie posiadają indywidualnej inteligencji i prawdziwego poczucia swojej tożsamości. Ich wspomnienia są wspomnieniami żywiołu jako całości. Czasami żywiołak wydaje się być bardzo mądry, podczas gdy kiedy indziej wygląda na wyjątkowo głupiego. W rzeczywistości brakuje im czegośkolwiek, co człowiek mógłby nazwać inteligencją; nigdy o nic nie pytają, nie dokonują jakiegokolwiek rodzaju osądów i nie mają własnych dążeń. Będą posłuszne rozkazom osób, które je wezwały i ulegną zniszczeniu, jeżeli te osoby zostaną zabite.

Niektóre żywiołaki mogą rzucać czary. Próba rzucenia jest zawsze udana, a żywiołaki nie posiadają poziomu magii, czerpiąc energię bezpośrednio z jej źródła.

Żywiołaki nie mają określonej wielkości i, na początku swej tury, mogą dzielić się na mniejsze osobniki lub łączyć w większe. Podzielone żywiołaki nie działają jak jednostka, ale są traktowane osobno.

„Standardowy” żywiołak ma wielkość „10”, a jego charakterystyka została podana poniżej. Jak można zauważyć, wszystkie cechy wynoszą 9 lub 90. Żywiołak może podzielić się na dwa osobniki o wielkości „5” albo 10 żywiołaków o wielkości „1”, zależnie od tego, jak sobie życzy wyzyskując go osoba. Cechy tych istot są zawsze zależne od ich wielkości – są jej równe lub równe wielkości razy 9, zależnie od cechy.

Po stracie przez żywiołaka każdego 9 punktów Żywności, jego wielkość jest redukowana o 1, a wszystkie cechy redukują się odpowiednio o 1 lub 9. Tak więc, żywiołak o wielkości „4”, który utraci 9 punktów Żywności, stanie się osobnikiem o wielkości „3”, a wszystkie jego cechy będą odpowiednio zmniejszone.

Żywiołaka nie można zranic zwykłą bronią, a on sam potrafi atakować w każdym kierunku, niezależnie od strony, w którą jest zwrócony. Te ataki są magiczne i mogą ranić istoty odporne na broń niemagiczną.

Czasami żywiołaki różnych rodzajów mogą wejść ze sobą w konflikt. W takich przypadkach trzeba dodać całkowite rozmiary istot każdego typu, znajdujących się w odległości umożliwiającej walkę wręcz. Żywiołak o największym sumarycznym rozmiarze wygrywa, a pozostałe są niszczone. Jednak wielkość zwycięskiego żywiołaka jest redukowana o liczbę, równą całkowitej, łącznej wielkości pokonanych żywiołaków. Na przykład, żywiołak ognia o wielkości „10” pokona dwa żywiołaki ziemi o wielkości „3” każdy, ale sam ulegnie redukcji do wielkości „4”. Jeżeli całkowita suma dwóch przeciwnych stron będzie taka sama – giną obie.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I
9	90	90	9	9	90	90
A	9r	CP	Int	Op	SW	Ogl
9	90	90	90	90	90	-

•ŻYWIOLAŁK POWIETRZA•

Żywiołaki powietrza są często niewidzialne lub też przybierają formę postaci z wirującymi mgłami. Mogą poruszać się wyłącznie przez środowisko powietrze. Potrafią atakować wszystko, co ma kontakt z powietrzem. Nie są w stanie przedostać się przez bariery, składające się z innych żywiołów, ale, jeśli jest to możliwe, mogą je ominąć lub przelecieć nad nimi. Nie potrafią poruszać się pod ziemią ani w wodzie, ale oprócz tego nie mają żadnych innych ograniczeń ruchu.

Żywiołak powietrza o wielkości „5” albo więcej może rzucać o rundę czar *Podmuch wiatru* (patrz *Magia – Czary magii wojennej*).

•ŻYWIOLAŁK ZIEMI•

Żywiołaki ziemi mają twardą, kamienną skórę niezależnie od formy, jaką przyjmują. Mogą dowolnie przenikać przez lite przedmioty z kamienia i metalu, wliczając w to drzwi, ściany i samą ziemię. Nie potrafią przechodzić przez bariery, składające się z innych żywiołów, chociaż, jeśli to możliwe, mogą je ominąć lub przejść pod nimi. Przez cały czas muszą pozostawać w kontakcie z ziemią; jeśli żywiołak ziemi zostanie od niej oderwany, rozpływa się w pył i natychmiast ulega zniszczeniu.

Żywiołak ziemi o rozmiarze „5” lub więcej może co rundę rzucać czar *Atak kamieni* (patrz *Czary elementalne – Magia*).

•ŻYWIOLAŁK OGNI•

Żywiołaki ognia pojawiają się jako figury, utworzone z poruszających się płomieni. Mogą się swobodnie poruszać, jednak pod warunkiem pozostawania w kontakcie zarówno z ziemią, jak i powietrzem. Jeżeli żywiołak ognia straci kontakt z ziemią lub zostanie odcięty od powietrza, zgaśnie i przestanie istnieć. Żywiołak ognia nie może przekraczać żadnych barier, składających się z innych żywiołów. Nie może przechodzić przez lite materiały, ale może przesączać się z normalną Szybkością przez powierzchnie, które nie są „szczelne” wobec powietrza. Jeśli stanie na wodzie – ginie. Może go zniszczyć gwałtowny deszcz. Jego cios powoduje K6 obrażeń od ognia.

Żywiołak ognia o wielkości „5” lub więcej może co rundę rzucić czar *Ognista kula* (patrz *Czary magii wojennej – Magia*).

•ŻYWIOLAŁK WODY•

Żywiołaki wody mogą przybierać kształty wielkich fal albo trąb wodnych na morzu czy jeziorze, zaś nad lądem pojawiają się jako ulewne deszcze. Potrafią poruszać się między ziemią i powietrzem ze swą zwykłą Szybkością, ale nie mogą pozostawać w całości na ziemi ani w powietrzu. Dodatkowo mogą się przemieszczać przez dowolne środowisko wodne, wliczając w to podziemne rzeki i odpływy wody.

Żywiołak wody o wielkości „5” albo więcej może co rundę rzucać czar *Suńlisty piorun* (patrz *Czary magii wojennej – Magia*).

•DEMONY•

Baalrúkh
Demon, większy
Demon, mniejszy
Demoniczny sługa
Mabrothrax
Mardag
Viydag

Opisane tutaj demony to tylko próbka z nieskończonej różnorodności demonicznych rodzajów. Jeśli opublikowalibyśmy tom wielkości całej tej książki tylko na ten temat, ledwie zarysowalibyśmy powierzchnię tego zagadnienia. Więcej informacji o demonach i istotach, którym służą można będzie znaleźć w dodatku **Królestwa Chaosu**. MG może również sam wymyślać inne demony i określać zależności pomiędzy różnymi bóstwami oraz ich demonicznymi sługami.

Demony są sługami różnych bóstw i nie należą do świata materialnego. Z tego powodu podlegają takim samym regułom, dotyczącym *niestabilności* jak żywioły.

Istoty demoniczne zawsze zachowują się bardzo konkretne i na swój sposób racjonalne. Wiedzą, co jest ich celem, są bezwzględne i nie zawahają się przed niczym dla osiągnięcia tego celu. Demon nigdy nie przeciwstawia się swojemu bogu i będzie zawsze wykonywał jego polecenia najlepiej, jak tylko potrafi.

Demony, które zostają „zabite” w materialnym świecie nie są całkowicie zniszczone – muszą wrócić do swojej sfery egzystencji, gdzie regenerują 1 punkt Żywności w ciągu roku (według czasu Starego Świata), stając się obiektem drwin ze strony innych demonów. Gdy w pełni odzyskają siły, będą starały się zniszczyć śmiertelnika, który naraził je na taki dysonor – tak więc przyzwany demon może mieć stare porachunki w świecie materialnym i będzie myślał bardziej o zemście, niż o słuchaniu rozkazów tego, kto go wezwał.

•BAALRUKH•

Baalrúkh jest rodzajem większego demona, odróżnianym po jego pokrewieństwie z ogniem i opartej na ogniu magii. Uważa się, że istnieje tylko 6 baalrúkhów, a ich imiona są pilnie strzeżonymi sekretami, gdyż mówi się, że ten, kto zna prawdziwe imię baalrúkh, może mu wydawać dowolne rozkazy. Baalrúkh, jak większość wielkich demonów, uważają się za szlachetne demonicznych sfer egzystencji. Trwa między nimi bardzo silna rywalizacja i każdy będzie zgłaszał roszczenia do godności księcia wszystkich baalrúkhów, albo do innych wymyślanych tytułów. Baalrúkh potrafi nawet oświadczyć, że jest księciem-demonem albo bogiem, jeżeli jest pewny, że nikt z wymienionych go nie słyszy.

Baalrúkh przeważnie gardzą śmiertelnikami, którzy je przywołują i często próbują ich zniszczyć. Jeśli im to nie uda, próbują wypaczyć każdy rozkaz, jaki otrzymują, tak, aby spowodować jak najwięcej zniszczenia.

Niebezpiecznie jest grozić baalrúkhom, a ci, którzy je wzywają i próbują kontrolować siłą, zwykle nieciekawie kończą. Baalrúkh mogą przez pewien czas wykonywać rozkazy, ale będą niezmiennie szukały okazji do zemsty. Mają dobrą pamięć i nigdy nie zapominają wrógom. Osoby, które zawierają pakt z baalrúkhami zwykle osiągną to, czego chcą – zakładając, że stawka jest wystarczająco wysoka, gdyż baalrúkh nie cierpią marnowania ich czasu. Oprócz tego mają tysiące lat praktyki w takich negocjacjach i jakże często okazuje się, że rozkazy tych, którzy wzywają baalrúkh, są wypełniane dosłownie, lecz w sposób, który okazuje się dla wzywających katastrofalny.

Baalrúkh są zdolne do atakowania 10 razy w ciągu rundy. Szczęś z tych ataków jest zadanych bronią lub przez *uderzenia szponami*; kolejne dwa to *kąpienia*, jedno to *uderzenie ogniem* i jedno *uderzenie ognistym biczem*. Wszystkie ataki baalrúkh traktowane są jako *magiczne* i mogą ranić istoty odporne na zwykłą broń.

Budowa ciała: Baalrúkh mają umięśnione, humanoidalne ciała, masywne, podobne do końskich nogi i rogate głowy, łączące cechy koza, lwa i smoka. Z ich pleców wyrasta para wielkich, nietoperzych skrzydeł. Mają także długie, kolczaste, węzłowe ogony. Z ich nozdrzy i ust bucha ogień, a oczy płoną jak rozżarzone węgle. Często są otoczone przez płomienie. Baalrúkh są duże i zawsze mają ponad 3 metry wzrostu, a często znacznie więcej.

Charakter: Zły.

Cechy psychologiczne: Baalrúkh wzbudzają *strach* i *grozę* we wszystkich żywych istotach. Są odporne na wszystkie oddziaływania psychologiczne (jeżeli nie są wywoływane przez bogów) i nie mogą być zmuszone do przerywania walki (chyba, że dokonają tego bogowie).

Zasady specjalne: Baalrúkh mogą latać jak istoty *ptakujące*, a Szybkość podana w *charakterystyce* dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Są odporne na zwykłą broń i oprócz wielkiego, ognistego miecza zawsze noszą ognisty bicz, którego używają do zadawania ciosów w bezpośredniej walce celom, znajdującym się w odległości do 12 metrów. Każde trafienie, zadane przez Baalrúkh powoduje dodatkowe obrażenia od ognia. Baalrúkh są magicznymi istotami i mogą rzucić czary jak demonolog poziomu 1-4, posiadając *punkty magii* w ilości 1K8 + 1K8 za poziom. Mogą również *zionąć ogniem* w ten sam sposób, jak smoki. Wszystkie cele, znajdujące się na obszarze, objętym *zionieniem* (stożek, długi na 24 m i na 8 m szeroki w najszerszym miejscu) są trafiane automatycznie za 2K6 obrażeń o Sile 7. Ofiary, które wykonają udany test Inicjatywy otrzymują tylko połowę obrażeń, ale cele *łatwoopalne* otrzymują dodatkowe obrażenia. Baalrúkh nie mogą *zionąć ogniem*, gdy zaangażowane są w walkę wręcz.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	LS	S	Wt	Żw	I
6	90	93	7	7	89	100
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
10	89	89	89	89	89	18



•DEMON, wielki•

Demony wielkie są najpotężniejszym rodzajem demonów. W swych sferach egzystencji zajmują one drugie miejsce w hierarchii ważności, zaraz po bogach. Mają władzę nad wszystkimi innymi demonami. Są nawet czczone przez pewne ludzkie sekty jak bogowie. Tak jak baalrúkh, istoty te są dumne i wyniosłe, dlatego też wzywać je próbują tylko bardzo potężni lub bardzo głupi czarodzieje. Dalsze ogólne rozwinięcie się na temat ich natury jest bezcelowe, ponieważ wielkie demony są wyjątkowo zróżnicowaną grupą. Większość z nich ma ponad 3 metry wzrostu, ale nie wszystkie są ze czy prostym. Każdy z bogów lub bogiń ma swoje własne rodzaje demonów.

Wielkie demony dysponują zwykle 10 atakami, które różnią się w zależności od indywidualnej budowy każdego osobnika.

Budowa ciała: Wyjątkowo zróżnicowana. Niemożliwe jest ustanowienie jakiegokolwiek standardu. Szczegóły na temat pewnych, częściej spotykanych rodzajów wielkich demonów można będzie znaleźć w dodatku **Królestwa Chaosu**.





Charakter: Zależny od boga, któremu służy.

Cechy psychologiczne: Demony wielkie wzbudzają *strach* we wszystkich żywych istotach i *grozą* w żywych istotach, mających poniżej 3 metrów wzrostu. Są *podatne* na *niestabilność*.

Zasady specjalne: Oczywiście MG może dowolnie tworzyć swoje własne wielkie demony i wymyślać takie zasady specjalne, jakie uzna za stosowne. *Charakterystyka* podana poniżej odnosi się do przeciętnego demona wielkiego – jeśli coś takiego w ogóle istnieje. Wielki demon lata jak istota *pikująca*. Szybkość podana w charakterystyce dotyczy tylko poruszania się po ziemi. Jest odporny na zwykłą broń, podczas gdy wszystkie jego ataki traktowane są jako *magiczne* (mogą ranić istoty odporne na zwykłą broń). Demony wielkie (dotyczy to także bałruchów) mogą działać jako przywódce oddziałów mniejszych demonów lub oddziałów, składających się z żywych żołnierzy, o ile mają ten sam charakter.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	90	93	7	7	59	100
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
10	89	89	89	89	89	89

•DEMON, małyjczy•

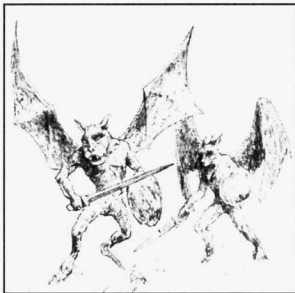
Demony mniejsze to najpospolitsza odmiana demonów. Są szeregowymi członkami swoich społeczeństw, używanymi jako żołnierze, robotnicy, posłańcy, czy cokolwiek, czego władający nimi bóstwo potrzebuje. Tak jak w stosunku do wszystkich demonów, nie-możliwe są uogólnienia na temat ich natury, chociaż większość ma poniżej 3 m wzrostu. Nie wszystkie są zle i przewrotne. Każdy z bogów rozkazuje innemu typowi demonów – gargoyla jest jednym z typowych. Są one mniej niebezpieczne niż wielkie demony, więc częściej się je wzywa, choć bez właściwej kontroli mogą również być groźne. Jak w przypadku wszystkich demonów, ich pierwszą reakcją na przywołanie do tego świata będzie próba zabicia osoby, która je wzywała.

Demony mniejsze mają przeważnie 2 ataki, chociaż niektóre osobniki mogą mieć 3 lub 4, jeżeli pozwala na to ich budowa ciała.

Budowa ciała: Zróżnicowana. Często humanoidalne, czasami uskrzydłone, zwykle mierzą poniżej 3 metrów wzrostu. Na przykład gargoyla jest humanoidem mającym około 2 metrów wzrostu, bloniste, nietoperze skrzydła, koźle nogi i brzydki, rogatą głowę.

Charakter: Zależnie od boga, któremu służy. Gargoyle są zle.

Cechy psychologiczne: Małe demony wzbudzają *strach* we wszystkich istotach żywych mających poniżej 3 metrów wzrostu. One same są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne, z wyjątkiem wywołanych przez wielkie demony i bogów; nie mogą być zmuszone do ucieczki z walki, chyba, że na rozkaz tych właśnie istot.



Zasady specjalne: Tak jak w przypadku wielkich demonów, MG może projektować swoje własne demony i wymyślać takie specjalne zasady, jakie uzna za stosowne. Podana poniżej charakterystyka dotyczy gargoyli, która jest jakby najbardziej zbliżona do przeciętnego mniejszego demona. Demony te latają jak istoty *pikujące*, a podana w charakterystyce *Szybkość* dotyczy tylko poruszania się po ziemi. Małe demony można zranić zwykłą bronią, a ich ataki nie są magiczne. Są *podatne* na *niestabilność*.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	40	42	4	3	5	60
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
2	89	89	89	89	89	14

•DEMONICZNY SŁUGA•

Demoniczni słudzy są najniższymi typami demonów. Zwykle przybierają formy demonicznych zwierząt, takich jak np. opisany poniżej demoniczny rumak. Demoniczni słudzy wykorzystywani są przez osoby, które je przyzywały jako posłańców, wierzchowce, zwierzęta myśliwskie itp. Istoty te znacznie się różnią, zależnie od boga, któremu służą, więc nie można podać ogólnego wzorca ich wyglądu czy zachowania. Większość ma poniżej 3 metrów wzrostu i nie wszystkie są zle lub przewrotne. Każdy bóg preferuje określony typ demonicznego sługi, a wielu bogów wykorzystuje kilka ich rodzajów. Więcej szczegółów na temat bogów i ich demonicznych sług możesz znaleźć w dodatku *Królestwa Chaosu*.

Budowa ciała: Zróżnicowana. Często zwierzęca, przeważnie końska albo wilcza. Zazwyczaj poniżej 3 metrów wzrostu.

Charakter: Taki, jaki ma władający nim bóg.

Cechy psychologiczne: Demoniczne rumaki wzbudzają *strach* we wszystkich istotach żywych. Są odporne na oddziaływania psychologiczne (jeżeli nie powodują ich bogowie, mniejsze albo większe demony) i nie mogą zostać zmuszone do przerywania walki, z wyjątkiem przypadków, gdy rozkaz pochodzi od któregoś z tych istot.

Zasady specjalne: MG może dowolnie tworzyć własne rodzaje demonicznych sług

i wymyślać takie zasady specjalne, jakie uzna za stosowne. Podana *charakterystyka* dotyczy demonicznego rumaka, takiego samego, jak w zakładzie z 1 poziomu magii demonologicznej. Przybiera on formę czarnego, bojowego konia z płomienistymi oczami i buchającym ogniem pyskiem. Demoniczny rumak ma zwykły niemagiczny atak kopniemcem i jest *podatny* na *niestabilność*. Postać, dosiadająca demonicznego rumaka może zsiść z niego w każdej chwili i wówczas demon będzie mógł walczyć samodzielnie. Rumak, którego jeździec zostanie zabity, odchodzi z powrotem do swojej naturalnej sfery egzystencji. Inne formy demonicznego sługi to: demoniczny wilk lub piekielny pies; więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w dodatku *Królestwa Chaosu*.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
8	33	0	4	3	5	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
1	-	10	10	10	10	-

•MABROTHRAX•

Mabrothrax, zwany również (błędnie) żywiołakiem zarazy, to w rzeczywistości jedynie w swoim rodzaju większy demon. Powiada się, że jest on sługą boga Chaosu Nurgla, zwanego także Panem Rozkładu (o którym więcej informacji znaleźć można będzie w dodatku *Królestwa Chaosu*). Jednak prawdziwa natura Mabrothraxa jest bardzo mało znana. Może on pojawiać się jako zgnyły i śmierdzący wiatr, ale działa bardziej skutecznie, gdy przybiera materialną postać. W takim przypadku, pojawiając się w materialnym świecie, roznosi choroby i zarazy, które zabijają całe populacje.

Mabrothrax atakuje 10 razy w czasie rundy, w dowolnym kierunku, niezależnie od strony, w którą jest zwrócony. Jego ataki z prawdopodobieństwem 100% powodują *infekcję ran* (patrz *Choroby*). MG, posiadający



dodatek **Królestwa Chaosu** mogą zadecydować, że Mabrothrax powoduje *zgniliznę Nurgla* zamiast *infekcji ran*.

Budowa ciała: W swej fizycznej postaci, Mabrothrax wygląda jak przegrarbiony, rozkładający się humanoid, który po wyprostowaniu osiąga 4 metry wzrostu. Przypomina zwłoki, liczące miesiąc czasu, a jego skóra jest pokryta ropiejącymi wrzodami i czyrakami. Kości i organy wewnętrzne wystają w miejscach, gdzie pękła przegniła skóra.

Charakter: Chaotyczny.

Cechy psychologiczne: Mabrothrax wzbudza *grozę* we wszystkich istotach żywych i *strach* w tych, które są odporne na choroby.

Zasady specjalne: Mabrothrax w materialnej formie roznosi *czarną plagę* (patrz **Choroby**); każda istota znajdująca się w odległości do 10 metrów od niego poddana jest działaniu zarazy i musi wykonać odpowiedni rzut obronny. Raz w ciągu rundy Mabrothrax może rzucić czar *Wiatr zarazy*, którego działanie jest podobne do czaru *Wiatr śmierci* z poziomu *magii nekromanckiej*. Ten czar zmusza wszystkie żywe istoty, znajdujące się w odległości do 2400 metrów od Mabrothraxa *w stronę, w którą wieje wiatr* do wykonania testu Wytrzymałości. Nieudany test oznacza, że dana istota jest natychmiast dotknięta gangreną i traci 1 punkt lub 10% z każdej *cechy* w *każdej rundzie*, aż wykona udany test Wytrzymałości. Gdy demon przybiera formę cuchnącego wiatru, może przenikać przez lite bariery w ten sam sposób, jak żywiołak powietrza. Mabrothrax jest odporny na niemagiczne ataki, a jego własne ciosy ranią wszystkie istoty, które są odporne na niemagiczne bronie, chyba, że są one również odporne na choroby.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	90	93	10	10	59	100
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
10	89	89	89	89	89	-

•MARDAGG•

Mardagg, czasami błędnie nazywany żywiołakiem śmierci, jest większym demonom służącym Khornowi – bogowi Chaosu. Wzwaany, ma tylko jeden cel – zabijać. Zabójczy taniec Mardagga może zostać zakończony tylko przez odesłanie go do jego własnej sfery egzystencji. Można tego dokonać poprzez „zabicie” jego fizycznej formy albo przez użycie magicznych środków.



Budowa ciała: Mardagg wygląda jak ogromny, mierzący ponad 3 metry wzrostu szkielet, ubrany w szatę z kapturem. Jego strojem ochronnym jest przeważnie koleczuga, a broń – ogromna kosa.



Charakter: Chaotyczny

Cechy psychologiczne: Mardagg wzbudza *grozę* we wszystkich istotach żywych.

Zasady specjalne: Żadna istota, zabita przez Mardagga nie może być w żaden sposób przywrócona do życia. Mardagg jest odporny na niemagiczne ataki, a jego własne ataki ranią każdą istotę. Ożywienicy i istoty eteryczne, które zbliżą się do Mardagga na odległość 10 metrów są automatycznie niszczone. Wewnątrz tej strefy nie działa *magia nekromancka*. Raz w ciągu rundy Mardagg może rzucić czar *Powiew śmierci*. Wskazuje na pojedynczą istotę, znajdującą się w odległości do 10 metrów, a wówczas niewidzialna pięść czystej mocy zamyka się wokół ciała ofiary, zadając jej obrażenia o wartości K6 punktów, niezależnie od zbroi i Wytrzymałości.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	90	93	10	10	67	100
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
10	89	89	89	89	89	-

•VIYDAGG•

Viydagg, czasami błędnie nazywana żywiołakiem życia, jest większym demonom praworządności i związana jest z prawami życia i przyrody. Mówi się, że została stworzona przez bóstwo praworządne, by przeciwdziałać zepsuciu, powodowanemu przez Mardagga.

Budowa ciała: Viydagg wygląda jak młoda, piękna kobieta, ubrana w zwiewne szaty. Ma ponad 3 metry wzrostu. Jej długie, faliste włosy rozwiewa niewidzialny wiatr. W jej szaty i włosy często wplecione są kwiaty.

Charakter: Praworządny.

Cechy psychologiczne: Viydagg wzbudza *strach* we wszystkich istotach żywych mających poniżej 3 metrów wzrostu. Wzbudza również *grozę* w chaotycznych lub złych demonach.

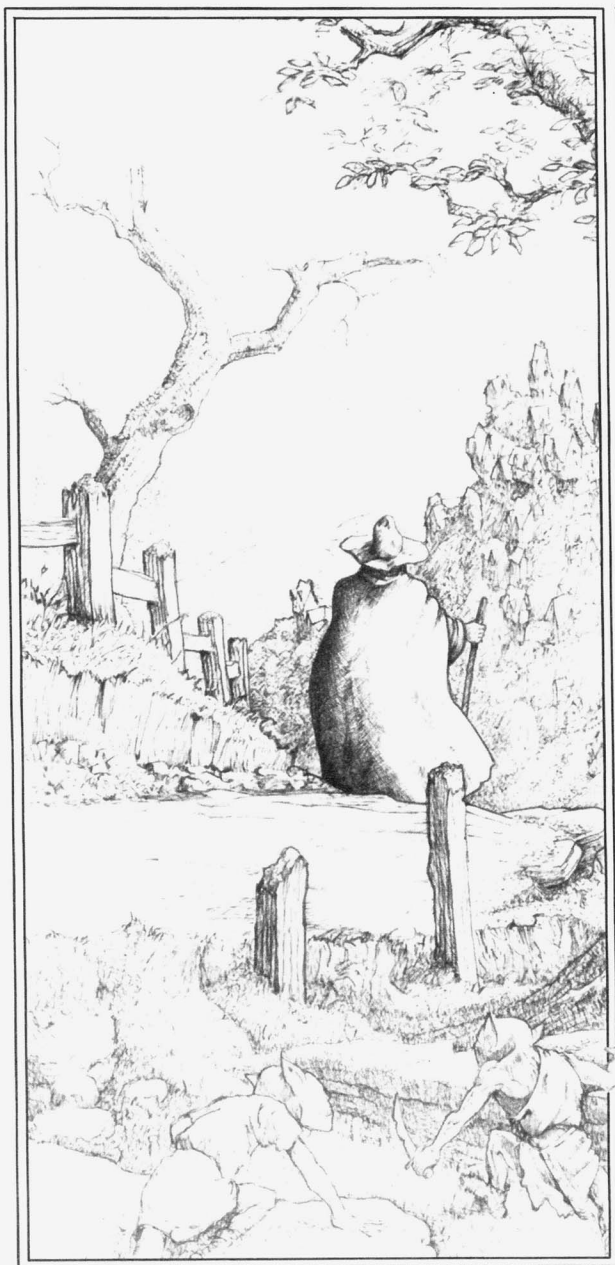


Zasady specjalne: Viydagg jest odporna na niemagiczne ataki, a jej ciosy zadają rany każdej istocie. Ożywienicy i istoty eteryczne, które zbliżą się do Viydagga na odległość 10 metrów są automatycznie niszczone. Wewnątrz tej strefy nie działa *magia nekromancka*. Raz w ciągu rundy Viydagg może rzucić czar *Żywopłot cierni* z 4 poziomu *magii elementarnej* albo przywrócić do życia jedną istotę (zabita nie przez Mardagga). Kiedykolwiek Mardagg zostanie wezwany, istnieje 10% szans, że Viydagg zostanie wysłana, by go zniszczyć. Mardagg, zabity przez Viydagg jest niszczony na zawsze.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	90	93	10	10	67	100
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
10	89	89	89	89	89	-





PRZEWODNIK PO ŚWIECIE

ROZDZIAŁ

· 7 ·



PRZEWODNIK PO STARYM

ŚWIECIE

Stary Świat
Albion
Arabia
Pustkowią Chaosu
Mroczne Krainy
Królestwa Elfów
Daleki Wschód
Lustria
Nowe Wybrzeże
Nowy Świat
Norska
Północne Stepy
Południowe Krainy

HISTORIA ŚWIATA

Upadek Dawnych Slannów
Początek władzy Chaosu
Upadek Slannów
Rozwój elfów
Rozwój krasnoludów
Początki ludzkości
Rozwój halflingów
Rozkwit ludzkości
Wtargnięcie Chaosu
Chronologiczne zestawienie wydarzeń historycznych
Starego Świata

STARY ŚWIAT

Geografia
Góry i rzeki Starego Świata
Klimat
Główne kraje
Nieładzie w Starym Świecie

ZŁE ZIEMIE

Geografia
Polityka
Ludność
Język

KSIĘSTWA GRANICZNE

Geografia
Polityka
Ludność
Język
Miasta

BRĘTONIA

Geografia
Rzeka Brienne
Rzeka Grismarie

Rzeka Morceaux

Rzeka Ois

Rzeka Sannez

Białe Siostry

Polityka

Ludność

Język

Miasta

L'Anquille

Bordeleaux

Couronne

Gisoreux

Moussillon

Paravon

Quennelles

KRÓLESTWA ESTALJSKIE

Geografia

Polityka

Ludność

Język

Miasta

Bilbali

Magritta

KISLEV

Geografia

Rzeka Urskoja

Rzeka Linsk

Polityka

Ludność

Język

Miasta

Ereograd

Kislev

Przag

TIŁAŃSKIE MIASTA-

PANSTWA

Geografia

Polityka

Ludność

Język

Miasta

Luccini

Miragliano

Remas

Sartosa

Tobaro

JALOWA KRAINA

Geografia

Polityka

Ludność

Język

Miasta

Marlenburg

IMPERIUM

Geografia

Góry Srodekowe

Rzeki

Aver

Reik

Sol

Stir

Talabek

Lasy

Laurelorn

Las Cieni

Reikwald

Historia

Nieładzie w Imperium

Krasnoludy

Elfy

Halflingi

Polityka

Język

Ludność

Religia

Miasta

Aldorf

Middenheim

Nuln

Talabheim

TYPOWE OSADY STAREGO

ŚWIATA

Wzory siedzib

Wioskie miasta

Miasteczka

Wioski

Farmy

Zajazdy

Śluz

Przydrożne świątynie

Nadrzewne osady leśnych

elfów

Athel-Loren

Handlowe społeczności

morskich elfów

Siedziby krasnoludów

Siedziby halflingów

PODRÓŻE W STARYM

ŚWIECIE

Drogi
Rogatki
Mosty
Strażnicy dróg
Trakty
Podróże na przelaj
Dylizanse, wozy i furgony
Rozkłady jazdy
Podróże szlakami wodnymi
Sposoby transportu
Konie i muły
Dylizanse, wozy i furgony
Lodzie

JĘZYKI W STARYM ŚWIECIE

Nauka języków
Podsumowanie kwestii
językowych
Języki sekretne i tajemne

PORADNIK KONSUMENTA

Monety
Dobra i usługi
Utrzymanie
Ubranie
Pancerz
Broń
Inne
Piecaki, worki, itp.
Sprzęt domowe
i wyposażenie osobiste
Oświetlenie
Instrumenty muzyczne
Narzędzia
Prismiennictwo
Transport
Pojazdy
Wierzchowce
Zwierzęta domowe
Koszty podróży
Mieszkania
Usługi medyczne
Podrabianie pieniędzy
Wynajmowanie bohaterów
Niewyszkoleni najmicy
Wyszkoleni najmicy
Krowanie najemników

◆ PRZEWODNIK PO ŚWIECIE ◆



nany Świat został przedstawiony na mapie ze strony 272. Jest to rozległa kraina – znacznie większa niż nasz świat. Leży na niej kilka dużych kontynentów zamieszkałych przez różne gatunki istot, tworzących własne cywilizacje. Ogólne wiadomości o każdym z terytoriów służą jako wprowadzenie do **Historii świata**. Najważniejsze wydarzenia zebrane w **Chronologicznym zestawieniu wydarzeń historycznych**.

Informacje te pozwolą Mistrzom Gry wczuć się w atmosferę Znanego Świata. Nikt nie oczekuje i nie jest to wskazane, abyś próbował zapamiętać je i ujawnić graczom na początku gry. Wprost przeciwnie, zakłada się, że bohaterowie powinni tylko ogólnie znać Stary Świat. Mogą postać trochę bardziej szczegółowe informacje o Imperium, ale nawet wówczas ich wiedza powinna wzrastać stopniowo.

•ZNANY ŚWIAT•

Omówiono tu pobieżnie najważniejsze obszary Znanego Świata. Opisy te zawierają uwagi, przeznaczone tylko dla MG. Więcej informacji o miejscach, znajdujących się poza Starym Światem zostanie opublikowanych oddzielnie, w późniejszym terminie.

•STARY ŚWIAT•

Stary Świat jest podobny do średniowiecznej Europy, na jego obszarze leży wiele małych, niezależnych państw, posiadających podobne dziedzictwo kulturowe i język – staroświatowy. Bohaterowie, prowadzeni przez graczy powinni pochodzić z tych właśnie terenów, bardziej szczegółowo omówionych poniżej.

•ALBION•

Albion jest małą wyspą, położoną na północny zachód od Starego Świata. Została zasiedlona ok. 4000 lat temu przez elfy, które wyruszyły się tam po długiej i zaciętej wojnie z krasnoludami. Prymitywni ludzie przybyli dopiero w 1000 lat później, podczas wielkiej migracji ludność z południowych krain na północ. Albion pozostaje dziki, niezależny i całkowicie odmienny od Starego Świata – jest to kraina bagien i moczarów znana ze swoich chłodnych mgieł i surowej pogody.



•ARABIA•

Arabię można porównać do Bliskiego Wschodu z czasów Imperium Otomańskiego. To wielkie państwo składa się z dużej liczby teokratycznych kalifatów, rządzonych przez Sultana całej Arabii. Społeczeństwo Arabii jest przesiąknięte religijnym fundamentalizmem i nie jest tak technicznie rozwinięte, jak cywilizacja Starego Świata. Około 1000 lat temu (w roku 1500 według rachuby Starego Świata) Sultán Dariusz-Qabir rozpoczął serię religijnych wojen ze Starym Światem; nie osiągnął jednak trwałych sukcesów. Arabskie legendy, pochodzące z tego okresu podają niezbyt zgodny z rzeczywistością opis Starego Świata, jednak obecnie oba regiony nawiązały już stosunki handlowe.

Arabia to sucha, gorąca kraina, gdzie woda występuje rzadko i niewiele jest obszarów żyznej ziemi. Większość terenu pokrywa pustynia lub sawanny, wymagające bardzo starannego nawadniania, by można z nich zebrać jakiegokolwiek plony.

•PUSTKOWIA CHAOSU•

Pustkowia Chaosu są obszarami otaczającymi międzywymiarowe portale Dawnych Słannów (zob. **Historia świata**) – dziwne krainy, gdzie prawa natury i magii mają małe znaczenie. Rządy sprawują Wojownicy Chaosu, zwierzoludzie i inne dziwne istoty, a mutacyjne wpływy *szpeleni* mogą powodować powstanie nowych, odrażających potworów. W tej własnej krainie ma swój początek Inwazja Chaosu; od czasu do czasu słudzy Chaosu atakują sąsiednie terytoria, niszcząc i odnawiając wszystko, czego dotkną.

•MROCZNE KRAINY•

Mroczne Krainy leżą w wielkim naturalnym basenie, uformowanym przez wschodnią ścianę Gór Krańca Świata i Góry Placzu. Niezliczone czynne wulkany buchają czarnym dymem i popiołami, które przesłaniają słońce pogrążając te ziemie w stałym mroku.

Pod koniec wojny goblińsko-krasnoludzkiej, około 2500 lat temu (w roku 3000 wg rachuby krasnoludów) plemiona goblińskie zostały wyparte ze Starego Świata do Mrocznych Krain. Obecnie mieszkają tam tylko najniższe istoty, a góry zostały podziurawione tunelami rojącymi się od goblińców i demonów. Głęboko pod tymi tunelami leżą splecione labirynty reptilionów – niewielu odważy się tam zapuścić, a jeszcze mniej powraca.

•KRÓLESTWA ELFÓW•

Wyspy, wchodzące w skład Królestw Elfów leżą na Wielkim Oceanie Zachodnim, pomiędzy Starym i Nowym Światem. Archipeląg ten składa się z jednej większej wyspy w kształcie pierścienia, otoczonej przez dużą liczbę mniejszych wysp. Caby ten obszar został oddany naturalnym pięknem, które elfy starają się zachować. Z czterech rodzajów elfów, tylko morskie i wysokie mają tutaj swoje siedziby (zob. **Bestiariusz – Humanoidy**). Początkowo, około 8500 lat temu elfy zostały tu przesiedlone przez Dawnych Słannów. Właśnie od tego momentu wysokie elfy datują swoją historię. Tylko kilku obcych udało w tej krainie coś więcej niż tylko portowe miasto Lothem, skąd morskie elfy strzegą szlaków między Starym i Nowym Światem.

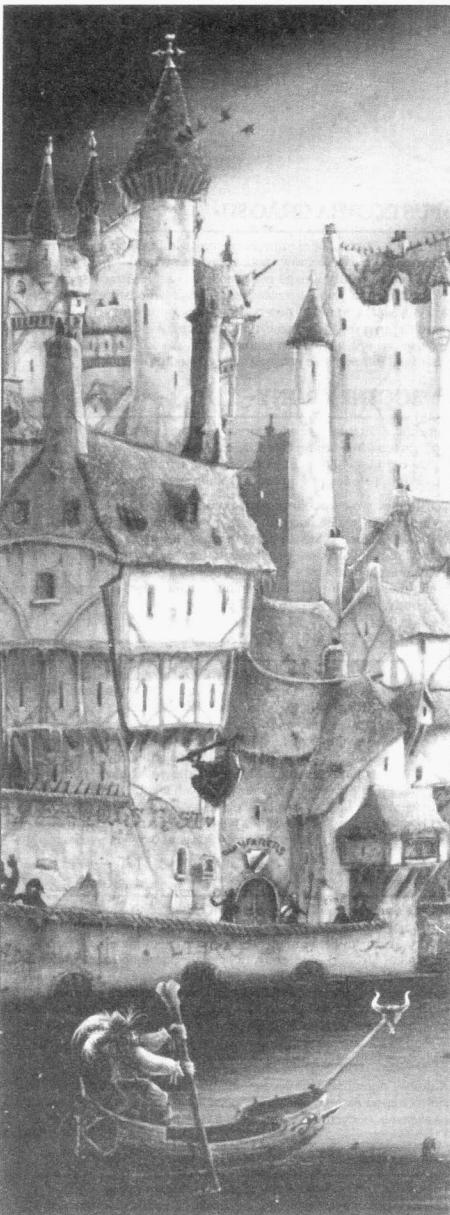
•DALEKI WŚCHÓD•

Największe krainy na tym ogromnym obszarze to Imperium Kitaju i Wyspy Nipponu. Istnieje jednak wiele innych, mniejszych państw i kultur, różniących się między sobą poziomem rozwoju i zaawansowaniem techniki. Występują tutaj także ogromne różnice klimatyczne pomiędzy poszczególnymi regionami – od żyznych nadbrzeżnych dolin, poprzez rozległe pustynie na zachodzie i północy, aż do niezbadanych dżungli południa. Chociaż tereny te zdominowane są głównie przez ludzi, jednak bardziej odległe obszary Dalekiego Wschodu nadal znajdują się pod kontrolą plemion goblińoidalnych, zwłaszcza hobgoblinów.

Kultura i organizacja społeczna wielu państw tego obszaru mocno się różnią od Starego Świata i chociaż kontakty handlowe zostały nawiązane, obcych nie wszędzie wita się przyjaźnie.

•LUSTRIA•

Lustria jest dużym kontynentem na południowej półkuli globu. Od północy pokryta jest dżunglą, a od południa falistymi, trawiastymi równinami. Lustria jest ojczyzną, oprócz wielu egzotycznych



zwierząt, dwóch rodzajów ludzi (Amazonki i Pigmejów) oraz Slannów – zdegenerowanych, ziemnowodnych potomków Dawnych Slannów, którzy odgrywali tak ważną rolę w kształtowaniu świata (zob. **Historia świata**). Slannowie władali niegdyś całym kontynentem, ale obecnie ich imperium zmalało, gdyż coraz więcej Staroświatowców i ludzi z Norski przekracza Wielki Ocean Zachodni w poszukiwaniu legendarnych bogactw Dawnych Slannów.

•NOWE WYBRZEŻE•

Nowe Wybrzeże jest pierwszą kolonią Starego Świata na Południowych Ziemiach i składa się z licznych, szybko rozwijających się miast i osad rolniczych. Jednak już od pewnego czasu zauważa się kulturowe różnice pomiędzy kolonistami, a mieszkańcami ich ojczystego kontynentu, wynikające z konieczności adaptacji do nowych, dziwnych warunków klimatycznych i geograficznych. Nowe Wybrzeże graniczy z dżunglą na północy i sawanną na południu. Główny trzon osadników stanowią Staroświatowcy, Norsmeni i krasnoludowie. Ci ostatni wykazali wyjątkową biegłość w wydobywaniu niezliczonych bogactw mineralnych z okolicznych gór.

•NOWY ŚWIAT•

Nowy Świat leży po drugiej stronie Wielkiego Oceanu Zachodniego, za wyspami Królestw Elfów. Zamieszkivany jest przez prymitywnych ludzi, zajmujących się myślistwem i zbieractwem oraz wiele dziwnych zwierząt i potworów. Północne obszary zostały zajęte przez mroczne elfy, po tym jak zostały one pokonane w elfickiej Wojnie Domowej ok. 5000 lat temu (w roku 3250 wg rachuby wysokich elfów). Natomiast na wschodnich wybrzeżach ulokowały się liczne kolonie morskich elfów.

•NORSKA•

Norska jest zimną i surową krainą, gdzie góry schodzą prosto do morza, a śnieg zawsze okrywa ich wierzchołki. Większość dolin pokrywają obfite lasy iglaste, chociaż ich mieszkańcy nieustannie dokonują wyrębu i oczyszczają ziemię pod farmy. Leżąca na północ od Starego Świata Norska ma wiele wspólnego z tym kontynentem, pomimo tego, że Staroświatowcy uważają jej mieszkańców za niecywilizowanych barbarzyńców. Niezależnie od tego, podczas ostatniej dużej Inwazji Chaosu (ok. 200 lat temu), ludzie z Norski okazali się walecznymi sprzymierzeńcami.

Norskę zamieszkują głównie ludzie – gwałtowni i kochający wojnę. Dzięki swą nieurodzajną krainę z zahartowanymi na trudy krasnoludami z Norski, prowadzącymi ciągłą wojnę przeciw liczным rasom podziemnych goblinoidów. Kraina ta jest również znana z niezwykle dużej populacji ogarów i trolli, których obecność, wraz z ukształtowaniem terenu i klimatem, czyni z gór Norski jedno z najmniejbezpieczniejszych miejsc w Znanym Świecie.

•PÓŁNOCNE STEPY•

Północne StepY leżą poza wielkim pasmem gór, znanych Staroświatowcom jako Góry Placzu. Jest to kraina, ciągnąca się od północnych, arktycznych pustkowi, poprzez tundrę i stepy w regionach centralnych, aż po pustynię na południu. Po tym ogromnym terytorium wędruje wiele plemion ludzkich albo goblinoidalnych koczowników, jak i sporo większych potworów, które uważają stepy za swoje tereny łowieckie. Wschodnia strona gór tworzy idealne siedlisko dla istot Chaosu, takich jak harpie, chimery, czy mantikory (zob. **Bestiariusz – Zwierzęta i potwory**).

•POŁUDNIOWE KRAINY•

Południowe Krainy leżą poza najdalej na południe wysuniętym pasmem Gór Krainy Świata, a także poza Arabią. Pozostają nadal największym niezbadanym i tajemniczym obszarem. Pokrywają go wilgotne tropikalne dżungle i sawanny, a wśród nich niebotyczne góry. O mieszkańcach tych ziem wiadomo jedynie, że są to zarówno gobliny jak i prymitywne plemiona ludzkie.

•HISTORIA ŚWIATA•

Dziesięć tysięcy lat temu świat leżał w uścisku odrętwienia ery lodowej. Poczynając od północy, wszystkie krainy aż do dzisiejszej Arabii porastała rzadka tundra. Zamieszkiwane góry istoty żyły jedynie w regionach równinowych – wśród nich znajdowały się także prozokrowe elfów, krasnoludów i ludzi. Nieznane tylko przewyższały rozwojem zwierzęta – wędrowali przez dzikie lasy oraz tundrę, polując na dzikie bestie i wygrzebując z ziemi jadalne korzenie. Nie były to jednak jedyne rasy zamieszkujące świat. Były tu również istoty o kosmicznej inteligencji, których kapryśny wpływ na los planety i rozwój jej mieszkańców – Dawni Slannowie.

Dawni Slannowie byli prastarą rasą. Niezliczone miliony lat temu zrodzili się w nieznanym świecie, odległym o wiele lat świetlnych. Byli dziwni, niezgrabieni i niewyobrażalnie potężni. W ich cywilizacji astrofizyka, filozofia mistyczna i sekrety magii tworzyły jedność, a ich życiem kierowały myśli i emocje, nieznane i niepoznawalne dla nędżnych umysłów współczesnych mieszkańców ziemi. Nauczyci się podróżować ze świata do świata, wykorzystując system złożonych, międzywymiarowych przejść – poznali także niebezpieczeństwa próżni międzygwiazdowej i ukrytą grozę, trwającą w regionach Chaosu, do których prowadzili ich przejścia. W epoce swojej dominacji we wszechświecie Slannowie podróżowali do wielu światów, w tym także do tego jednego...

Przez wiele tysięcy lat Dawni Slannowie byli tu częstymi gośćmi. Sprowadzali nowe rośliny i zwierzęta, opiekowali się tymi, które przyniesli wcześniej. Potrafil manipułować strukturą genetyczną – zapewne dla zaspokojenia swych nieznanych potrzeb, a nawet zmienił orbite planet tak, by klimat stał się cieplejszy. Połacie lodu ustąpiły i gęste lasy stopniowo pokryły obszar, znany później jako Stary Świat. Rozpoczęła się wielka migracja na północ rozmaitych istot, przede wszystkim elfów. Ta młoda rasa kochała leśne krainy i została nauczona, jak korzystać z darów natury.

Ze swego wielkiego miasta na zachodnim kontynencie Dawni Slannowie uważano obserwowali rozwój elfów. Zanim jeszcze elfy zdobyły stworzyć coś na kształt cywilizacji, Slannowie przetransportowali je na dużą wyspę pomiędzy głównych masami kontynentalnymi. Tam elfy wychowywano pieczołowicie, aż w krainie, znanej dzisiaj jako Królestwa Elfów, powstało oświecone i wyrafinowane społeczeństwo.

Tymczasem również krasnoludowie rozpoczęli wędrowkę na północ, obierając taką samą marszrutę jak elfy. Ponieważ Stary Świat przypadł im do gustu, zaczęli budować prymitywne skalne schronienia pośród gór i osiadać dzikie bestie dla ich skór, mięsa i mleka. Powstanie ludzkiej cywilizacji było jeszcze bardzo odległe; nieliczni zamieszkujący lasy dzikus nie stanowili dla dawnych krasnoludów żadnej realnej groźby.

Wygłądało na to, że plany Dawnych Slannów będą się rozwijać pomysłnie. Planeta była coraz cieplejsza i bardziej gościnna dla swych mieszkańców. Powstające rasy rozwijały się szybko, a kierunek ich ewolucji został pewnie wytyczony przez ręce i umysły Dawnych Slannów. Cel wszystkich tych eksperymentów pozostawał tajemnicą. Możliwe, że elfy, krasnoludowie i ludzie mieli stać się niewolnikami, służącymi lub pomocnikami Dawnych Slannów. Może byli tylko obiektem fascynującego eksperymentu, prowadzonego przez istoty, których potęgą wpływała na samą osnowę przestrzeni i sięgała w pustkę ostatecznej grozy? Cel ten zapewne nigdy nie zostanie odkryty, albowiem eksperyment przerwała nagle katastrofa o rozmiarach kataklizmu.

•UPADEK DAWNYCH SLANNÓW•

Międzywymiarowe przejścia Dawnych Slannów pozwalały im dokonywać szybkich podróży na odległość wielu lat świetlnych. Z zewnątrz przejścia te wyglądały jak czarne dziury. Wiele małych światów znajdowało się na planetach, z kolei inne, olbrzymie, trwały w przestrzeni kosmicznej. Dwa największe przejścia tego świata umieszczono ponad biegunami i tworzyły podstawowe punkty wejścia/wyjścia dla wielkich statków Slannów. Można było nimi dotrzeć

do rzeczywistości „międzyprzestrzeni”, „wypaczonej przestrzeni” czy też „pustki”. Niestety, pustka była taką tylko z nazwy. Wypełniała ją ziemia, płynna i całkowicie niezrozumiała materia. Potężne zakłęcia utrzymywały ją z dala od podróżników. Ochrona taka była niezbędna ponieważ przestrzeń tę zamieszkiwały siły i potęgi niezrozumiałe dla umysłów takich jak nasze. Dawni Slannowie rozdzielili o tych niebezpieczeństwach i nauczyli się w jaki sposób, z pomocą przeróżnych czarów i bluźnierczych ofiar, oblaskawić wiele z tych dziwnych istot.

Katastrofa jednego, a może nawet obu tych polarnych przejść doprowadziła do stworzenia takiego świata, jakim jest on dzisiaj. Można tylko przypuszczać, co się naprawdę zdarzyło – najprawdopodobniej Dawni Slannowie napotkali jakąś inteligencję zbyt potężną nawet dla ich magii albo jakiś tragiczny wypadek uszkodził urządzenia kontrolne bram. Przejścia nagle wybuchły, wyrzucając nad polarne obszary planety chaotyczną materię pustki i tworząc stały pomost do niezliczonych miejsc i rzeczywistości.

Te dwa obszary wymiarowej niestabilności pozwoliły przybyć na świat wielu dziwnym i niebezpiecznym istotom; stamtąd pochodziła ta dzikie i straszne potwory, jakie żyją tu do dzisiaj. Jednak jeszcze niebezpieczniejsze było to, że zagłada bram pozwoliła wielu istotom, żyjącym w próżni na częściową manifestację swojej obecności w naszym wszechświecie. Te wielowymiarowe stworzenia, niegdyś oblaskawiane przez Dawnych Slannów, obecnie mogły bez przeszkód zaspokajać szalone kaprysy i potrzeby w świecie, który od tak dawna był dla nich nieosiągalny.

Wiele z tych istot to małe, złośliwe stwory, nie troszczące się o istoty dysponujące takim życiem fizycznym. Inne były większe i potężniejsze – to bogowie i demony próżni. Były te potrafiły zaistnieć jednocześnie w wielu rzeczywistościach, chociaż w każdej świadomość ich może się manifestować w inny sposób i często przybierała formę zależną od wpływów innych myślących istot. Dlatego najniebezpieczsze z nich często nadają kształty słabszym, słabsze zaś wkraczają do umysłów żywych istot, zmuszając je do służby nowym bogom.



•POCZĄTEK WŁADZY CHAOSU•

Wiele rodzajów istot przeniosło część swojej świadomości do świata. Niektóre były życzliwe, inne mniej, ale większość była szalona, albo beśmyślna. Wszystkie jednak pozostawały istotami pustki i wywodziły się z materii Chaosu, budulca ich krain. Ponieważ tylko część danej istoty mogła wejść do świata, niektóre z nich ujawniały się jako stworzenia prawdziwie chaotyczne – kapryśne i zmienne, podczas gdy inne miały osobowości statyczne, łączące w sobie harmonię i porządek – to istoty praworządne (Prawo to zaledwie jedna z możliwości wśród wielu, jakie prezentuje Chaos). Pomiedzy tymi bytami rozpoczęła się walka o dominację nad światem, a gdy szala zwycięstwa przechylała się na którąś stronę, wypaczone przejścia na biegunach powiększały się lub zmniejszały, zależnie od tego, czy sukcesy odnosił Chaos, czy też Prawo. Jednak przez cały czas przez wypaczone przejścia płynął ciągły strumień zepsucia i zmiany, w okresach dominacji Chaosu narastający jak powódź.

Kiedy nastąpiła katastrofa bram, duże ilości pierwotnej materii Chaosu przepłynęły z próżni do świata. W większości był to drobny pył, często jednak trafiały się większe kawałki. Znane były jako *szpaczenie*, potężne źródła czystej energii Chaosu i magicznej potęgi. Istoty, które im towarzyszyły, stawały się nowymi bogami i demonami w świecie pozbawionym ochrony Dawnych Slannów. Co gorsza, negatywny wpływ *szpaczeni* i pyłu Chaosu przeobraził wiele istot, dając im nowe, przeróżające kształty. W rezultacie powstały nowe rasy, wśród nich także odrażające mutacje ludzi, nazwane zwierozoczekami oraz arcystąg Chaosu – obrzydliwych szcurołudzi, którzy sami siebie nazywają skavenami.

•UPADEK SLANNÓW.

Wraz ze zniszczeniem – 7000 lat temu – międzywymiarowych przejść, istniejąca na planecie cywilizacja Dawnych Slannów zaczęła chylić się ku upadkowi. Ich potomkowie stopniowo zapominali o dawnej potęgzie i wiedzy, a miasta obracały się w ruinę – prymitywne imitacje, jak cien minionej chwały, zajmowały miejsce oryginalnych. Slannowie nie potrafili zapobiec swojemu upadkowi, a stare filozofie, technika i tradycje powoli zamieniały się w nic nie znaczące rytuały lub niezrozumiałe legendy. Slannowie pozostali jednak istotami o silnej woli, odpornymi na wpływy Chaosu. Zachowali cząstkę dawnej magii i nadal potrafili narzucić swoją wolę istotom uwolnionym z próżni. Istotom tym oddawał boską cześć, a Slannowie próbowali je zjednać zwykłymi sposobami – poprzez ofiary i tajemnicze, magiczne rytuały. Tylko w rzadkich przypadkach Slannowie czcili bogów Chaosu, a fizyczne mutacje oddziaływały na nich znacznie mniej, niż na inne rasy.

Największe zagrożenie dla cywilizacji Slannów przyszło ze strony nowych ras, które zmutowane przez Chaos rycło wzrosło w potęgę. Odrzucające istoty żyły pod miastami Slannów, wychodząc na powierzchnię, aby siać spustoszenie poprzez zarazę, ogień i mordy. Ohydne jaszczurze istoty z gór ryły swe korzystać na całym kontynencie. Ostrościę pokazywały je z tunelami innych istot Chaosu i obecnie Chaos osiągnął pozycję, umożliwiającą niemal ostateczny atak na pozostałości cywilizacji Slannów.

Jednak najcenniejszym, chociaż nieświadomym sługą Chaosu jest ludzkość. Albowiem rasa ludzi jest nieodwracalnie skalana żądzą władzy, zdobyczy i bogactw. Trwa ciągle najazd ziem Slannów przez ludzi ze Wschodniego Kontynentu – awanturników ze Starego Świata i surowej Norski. Te wydarzenia przyspieszają upadek Slannów i wielu z nich zaczęło potajemnie czcić bogów Ciemności.

Wraz z upadkiem cywilizacji Dawnych Slannów, rasy elfów, krasnoludów i ludzi zostały pozostawione sobie samym. Elfy okazały się najbardziej odporne na wpływy *spaczeni*. Tylko nieliczni ulegli, większość jednak pozostała wierna ideałom zakorzenionym przez Dawnych Slannów w ich kodach genetycznych. Krasnoludowie mieli mniej szczęścia. Mniej rozwinięci, bardziej byli podatni na oddziaływanie *spaczeni*; ich osobowości ulegały przemianom, jakich Dawni Slannowie nie potrafili przewidzieć. W najgorszym położeniu znaleźli się ludzie, ponieważ zostali wystawieni na oddziaływanie *spaczeni* okresie, gdy rozwój ich rasy dopiero niedawno przekroczył etap beźmyślnych zwierząt. Podobnie jak istoty inteligentne, tak wszystkie inne również zostały dotknięte skazą Chaosu. I zawsze, mimo upływu lat, skaza ta miała powodować degenerację umysłu lub mutacje fizyczne. U ludzi Chaos wywołał też wiele cech pozytywnych, jednak zasiał w sercu człowieka ukrytą groźbę, słabość wobec zła, która miała doprowadzić tę rasę do zgyby równie pewnie, jak bardziej materialne zło, tak często spotykane w lasach i górach.

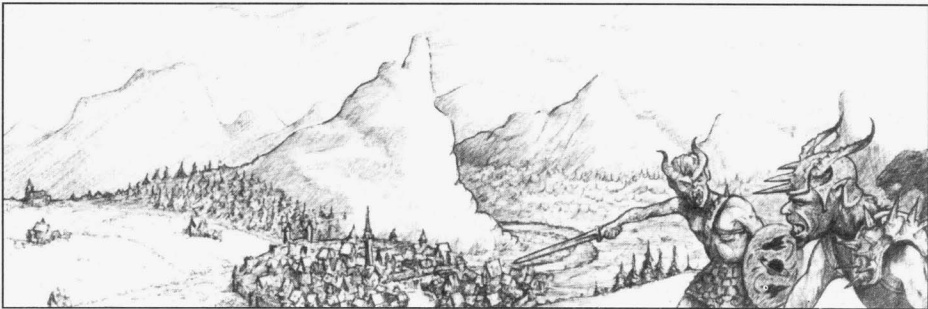
•ROZWÓJ ELFÓW.

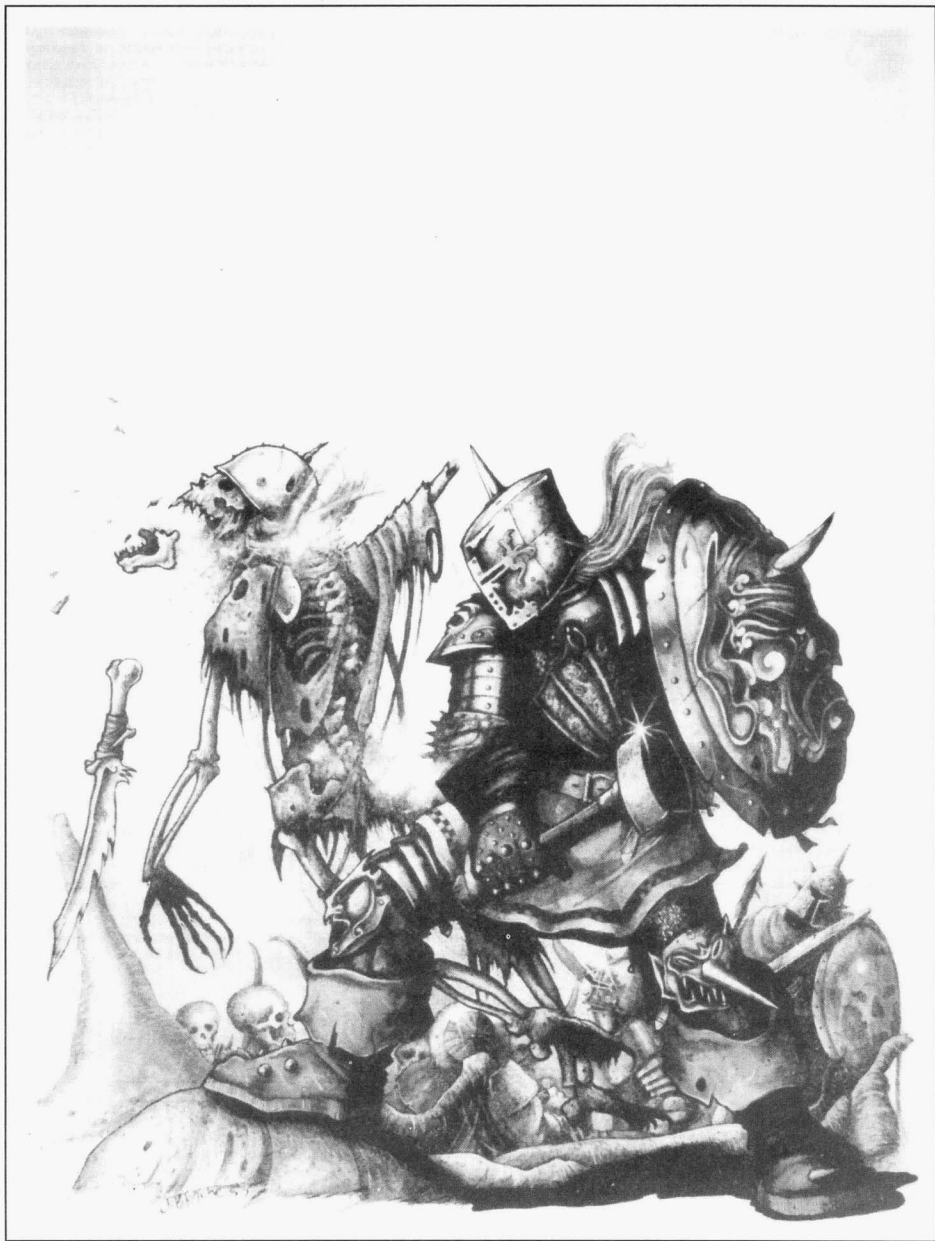
Najmniej skażone skutkami zniszczenia międzywymiarowych przejść były elfy, które w swoich wyspiarskich królestwach rozwijały się pomyślnie. Posiadana przez nie wiedza na temat magii Dawnych Slannów pozwoliła im opanować i kierować wieloma z nowych bytów. Spośród nich elfy oddawały cześć kilku wybranym, życziwym istotom, między innymi hedonistycznemu bóstwu, które nazwały Menelothem. W ciągu tysiąca lat od upadku Dawnych Slannów, elfy rozwinęły swoją własną, dumną i złożoną cywilizację; wyruszyły z ojczystej wyspy, by zbadać świat. Prawie 6000 lat temu po raz pierwszy pożeglowały na zachód i z podziwem spojrzwały na ruiny cywilizacji Dawnych Slannów. Na wschodzie budowały osady na wybrzeżach Starego Świata, gdzie odkryły młodą jeszcze rasę krasnoludów. Zapoczątkowały wymianę handlową i kulturalną. Z początku przynajmniej elfy wiele mogły nauczyć nową rasę i wiele zyskać na bogactwach mineralnych, rzadkich skórach i cennych klejnotach.

Przez tysiąc lat wszystko układało się jak najlepiej, póki siły Chaosu nie dotknęły umysłów elfów. I chociaż byli oni potężnymi magami, to przecież nie potrafili wiele w porównaniu z Dawnymi Slannami. Wiele z nich uległo pokusie i zaczęło czcić mrocznych, złych bogów. Jednak elfy były w zasadzie dobrymi istotami (być może dlatego, że tak zaplanowali ich Dawni Slannowie) i ogromna ich większość oparła się wpływom Chaosu. Wybuchła długa Wojna Domowa, która przez wiele lat szalała w Królestwach Elfów. W końcu złe elfy zostały pokonane i uciekły do zachodnich krain, gdzie nazywa się je mrocznymi elfami.

Na chwilę świat powrócił do pozornego pokoju, chociaż wzrastające ambicje krasnoludów i arogancja elfów zapowiadała kłopoty w przyszłości. Stosunki pomiędzy tymi dwoma rasami zaczęły się pogarszać, aż mniej więcej 5000 lat temu (2000 lat po upadku Dawnych Slannów) wybuchła wielka wojna. Pamięć o niej do dziś rzuca cień na stosunki pomiędzy tymi dwiema rasami. Spowodowała ogromne straty w obu populacjach, wiele najsłynniejszych miast krasnoludzkich zostało zniszczonych. Aż w końcu elfy opuściły Stary Świat. Pozostała jedynie nieliczna grupa, która zaszła w głębokich lasach, z dala od terenów zdominowanych przez krasnoludów. Krasnoludowie uznali się za zwycięzców, chociaż stracili wiele siedzib i znaczną część swojej populacji.

Od tego czasu tylko sporadycznie elfy wkiwały się w sprawy Starego Świata. Ich własna cywilizacja utraciła dynamikę rozwoju, stała się zamknięta, hedonistyczna i odizolowana. Statki elfów wciąż pływają po oceanach, handlując z ludźmi i niedobitkami Slannów, żyjącymi na kontynencie Lustrii. Przez ostatnie pięć tysięcy lat elfy podzieliły się na cztery grupy: morskie, wysokie, leśne i mroczne (więcej informacji na ten temat znajdziesz w **Bestiariuszu**).





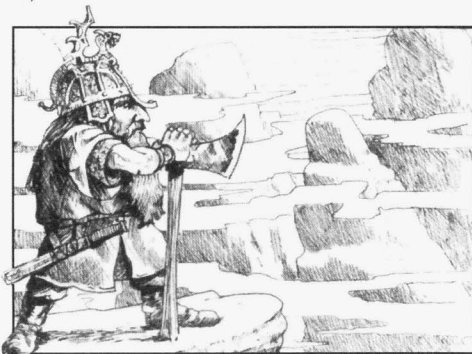
•ROZWÓJ KRASNOLUDÓW•

Kiedy klimat się ocieplił i lasy pokryły Stary Świat, krasnoludowie byli drugą rasą, która wyruszyła z obszarów równinowych na północ. W tym czasie elfy od dawna żyły już na wyspach przeznaczonych im przez Dawnych Słannów. Krasnoludowie zasiedlili tereny wzdłuż łańcucha gór, znanych później jako Góry Krafca Świata. Góry te rozciągały się od tropikalnych krain południa daleko ku północy, poza Stary Świat. W swej drodze na północ, krasnoludowie drążyli tunele, żyjąc początkowo w prymitywnych, naturalnych kryjówkach. Z czasem jednak zaczęli budować solidne kamienne schronienia i duże fortece, znajdujące się częściowo pod ziemią, a częściowo na powierzchni. Nie wędrowali na północ masowo, lecz rozprzestrzeniaли się powoli, tak że wcześniejsze ich siedziby na południu nigdy nie zostały opuszczone, a cały łańcuch górski tworzył krasnoludzką dziedzinę o ogromnych rozmiarach.

Upadek Dawnych Słannów nastąpił w okresie świtu cywilizacji krasnoludów i z tego powodu u wielu z nich widać wpływ materii Chaosu, która dostała się do świata podczas zniszczenia bram. Rozwój społeczny krasnoludów nastąpił w okresie, gdy bogowie i inne potęgi zadomowili się już na świecie. Dlatego krasnoludowie nie zdołali zapanować nad nimi w takiej mierze jak elfy. Mimo to, gdy elfy powróciły do Starego Świata, krasnoludowie byli już rozwiniętą rasą. Okazali się utalentowanymi budowniczymi, rzemieślnikami i wojownikami. Już wcześniej spotkali i zwyciężyli niezliczone istoty Chaosu i właśnie wtedy rozpoczęła się ich odwieczna wojna z goblinami oraz orkami (choć wielu ludzi wierzy, że gobliny i stworzenia pokrewne są zmutowanymi potomkami krasnoludów oraz elfów. Inni z kolei uważają, że te złe istoty dostały się do naszego świata przez zniszczone przejścia).

Krasnoludowie wykorzystali kontakty ze starszą cywilizacją elfów, a uczciwa wymiana dóbr i idei pozwoliła im obu rozwijać się w spokoju, bez wpływu istot Chaosu. Zanim wybuchła między nimi wojna, krasnoludowie cieszyli się dobrobytem, a ich populacja znacznie wzrosła. W Górach Krafca Świata wznoszone wielkie miasta, a z kamieni wydobytych w kopalniach, których tunele ciągnęły się kilometrami, wykonywano przepiękne klejnoty. Wszystko to przepadło w czasie wojen z elfami – wojen, których źródłem była rywalizacja pomiędzy dwoma rasami.

Gdy skończyła się wojna i elfy opuściły Stary Świat, krasnoludowie nie potrafili obronić swego królestwa. Jedną po drugiej, ich twierdze i miasta upadały w ręce goblinów oraz ich sojuszników. Ostatecznie cios padł 4000 lat temu – wybuchy wulkanów zniszczyły wiele krasnoludzkich siedzib, a ziemie na wschodzie pokryły pyłem, gruzami i wiecznymi chmurami. Wydaje się niemożliwe, by te Mroczne Krainy powstały w naturalny sposób, gdyż wydarzenia te zbyt dobrze odpowiadały celom istoty ciemności. Po upadku krasnoludów, Góry Krafca Świata stały się rojowiskiem wszelkiego typu złych istot, w tym także zamieszkujących pustkę demonów, z których wiele czczonych jest przez gobliny jako bogowie.



Krasnoludowie nie zostali jednak całkowicie zniszczeni, chociaż ich potęga znacznie zmalała. Ci z nich, którzy pozostali w zniszczonych siedzibach, byli zmuszeni do stałej walki z goblinami, tak że okres ten zyskał miano ery Wojen Goblinski. Jedno z niezliczonych miast krasnoludzkich, które pozostały niezdobyte to Karaz-a-Karak, największa z krasnoludzkich posiadłości. Było to jedyne miasto wzniesione wystarczająco daleko na północy, aby uniknąć wulkanicznej aktywności. Niektórzy krasnoludowie całkowicie opuścili Góry Krafca Świata, zakładając nowe siedziby w Górach Czarnych i Szarych.



•POCZĄTKI LUDZKOŚCI•

Działo się to po upadku wielkiego królestwa krasnoludów, gdy rozproszyli się oni między góry Starego Świata. Około 3000 lat temu i 4000 lat po upadku Dawnych Słannów rozpoczął się rozwój ludzkości. Świat pozostał wówczas pod wpływem Chaosu. U niewielu z ludzi wpływy Chaosu były tak silne, by zaczęli oddawać cześć bogom Chaosu, niewątpliwie jednak u całej rasy rozwinęły się aktywność, agresja i skłonność do kulturowej zmienności – cechy całkiem nieobce u elfów i jedynie sładowo występujące u krasnoludów.

Krasnoludowie obserwowali rozwój nowej rasy. Od czasu do czasu handlowali z ludźmi, wymieniając metalowe narzędzia, świecidełka, niekiedy też usługi na skóry i futra. Ludzie wiele zyskali na tej wymianie, jednak silne poczucie niezależności sprawiło, że ich rozwój poszedł inną, szybszą drogą. W ciągu pięciuset lat z nagiętych dżuków przemienili się w rolników i pasterzy – barbarzyńców, to prawda, ale też wspaniałych wojowników, przeciwstawiających się złym istotom, takim jak gobliny. Krasnoludowie, tak długo zagrożeni zagładą, znaleźli wreszcie nowego sojusznika i obie rasy wspólnie przegnały gobliny ze Starego Świata. Oczywiście głębokie lasy i góry pozostały niebezpieczne, ale oczyszczono większość pozostałych terenów.

Krasnoludowie nadal żyli w swych dawnych siedzibach, bezustannie zagrożeni przez gobliny, a jednak znacznie bezpieczniejsi niż w ostatnich stuleciach. Gdy ludzkość rozwijała się i sięgała coraz dalej, krasnoludowie pozostawali w bliskim sąsiedztwie gór i kopalni. Przez następne dwa tysiące lat ludzkość rozwinęła cywilizację miejską i wyrobę tradycyjnego rzemiosła krasnoludów zaczęły być cenione w gęsto zaludnionym Starym Świecie. Do dzisiaj wielu krasnoludów żyje w ludzkich miastach, gdzie zdolności mechaniczne i kowskie czynią z nich zamożnych obywateli. Prawda jest jednak taka, że krasnoludowie wymierają. Z każdym rokiem mniej jest ludzi w Górach Krafca Świata, a przyslowiowo powolne tempo reprodukcji powoduje stały spadek ich liczby. Co gorsza, w rezultacie silnego wybuchu północnego przejścia, na północy pojawiło się wiele istot Chaosu, a spora ilość krasnoludów zamieszkujących te regiony uległa zepsuciu, zmieniając się w odrażających krasnoludów Chaosu.



•ROZWÓJ HALFLINGÓW•

Początki tych małych humanoidów giną w pomroce dziejów, ale wydają się oni spokrewnieni z ludźmi. Stwierdzono, że gdy ludzie podążali za krasnoludami na północ, halflingi byli już w pełni ukształtowaną rasą. Nie są ludem płodnym i nigdy nie było ich wielu – nawet dzisiaj uważa się, że żyje nie więcej niż kilka tysięcy tych niewielkich istot. Możliwe, że są efektem ostatniego genetycznego eksperymentu Dawnych Słannów – zapewne próby stworzenia rasy odpornej na mutacyjne wpływy Chaosu – bo rzeczywiście halflingi w dużej mierze są takie.

Ich podobieństwo do ludzi (a szczególnie do dzieci) może świadczyć o ludzkim pochodzeniu, jednak rozdział musiałby nastąpić na długo przed upadkiem cywilizacji Dawnych Słannów. Jeżeli halflingi byłyby próbą stworzenia rasy zdolnej do przetrwania przewidywanej katastrofy, wówczas należy uznać, że doświadczeń Słannowie nie dokonali. Chociaż halflingi są w znacznym stopniu odporne na oddziaływanie Chaosu, brakuje im fizycznej siły i umysłowej dojrzałości, pozwalającej na samodzielny rozwój. Od niepamiętnych czasów żyją pomiędzy ludźmi, korzystając z ich ochrony i opieki.



•ROZKWIAT LUDZKOŚCI•

Ludzie są nową rasą Starego Świata. Jeszcze 3000 lat temu prymitywne hordy myśliwskie podążały za krasnoludami na północ i zaczynały osiedlać się w lasach Starego Świata. Na początku żyli z myślistwa, rybactwa i zbieractwa. Jednak w ciągu krótkiego czasu zbudowali prymitywne siedziby (możliwe, że imitując kamienne fortece krasnoludów) i rozpoczęli hodowlę bydła. Gdy zaczęli walczyć o swoje terytoria, wzajemnie waśnie i rywalizacja, a także ataki wszędobylskich goblinów, spowolniły rozwój. Oba te problemy zostały ostatecznie rozwiązane dzięki temu, iż pojawił się silny przywódca – Sigmar Heldenhammer („Młot na gobliny”), który zjednoczył plemiona ludzi z północnego zachodu Starego Świata i w sojuszu z krasnoludami ostatecznie pokonał armie goblinów, wypędzając je aż do Mrocznych Krain. W ten sposób stworzył podstawy istniejącego dzisiaj Imperium.

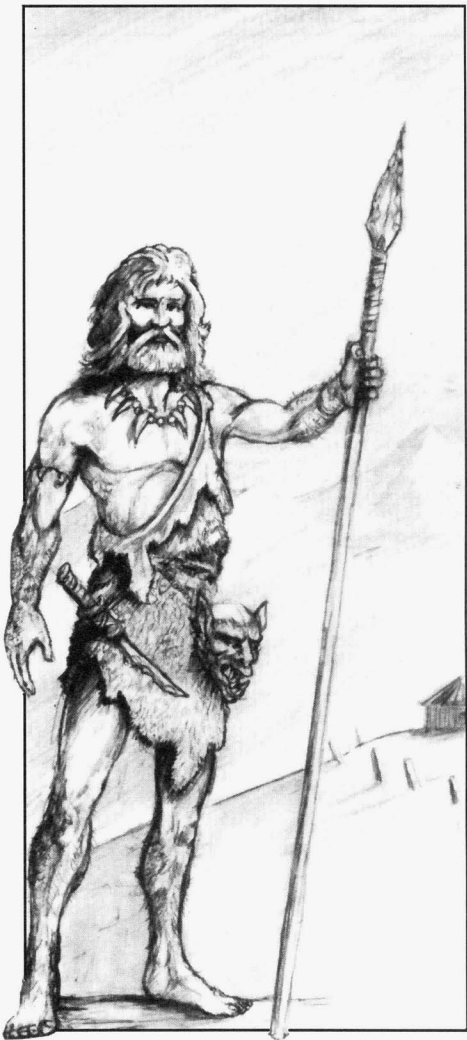
Przez następne 500 lat ludzie zajmowali wciąż nowe tereny. Powodów tak gwałtownego rozwoju rasy można poszukiwać dawno, w czasach, gdy wybuchły międzywymiarowe bramy, wyrzucając na świat duże ilości pierwotnej materii Chaosu. Chociaż bowiem Chaos ma moc zniekształcania i niszczenia, niesie również agresję, zmienność i energię. Ludzkość odziedziczyła wiele z tych cech.

Wielu spośród ludzi było skazanych przez podstępny Chaos. Ich ciała i umysły mutowały, aż powstały nowe rasy niehumanoidalnych stworów – zniekształcone zwierzołaki. Jednak przytłaczająca większość pozostała taka jak przedtem. Tak więc zwierzołaki i inni mutanci zostali przegnani w głębokie lasy i do podziemi, gdzie mieszkają wraz z innymi sługami Chaosu.

Tysiąc pięćset lat temu Imperium rozpadło się na liczne, wojujące ze sobą królestwa, utworzone dookoła nowych miast, które zaczęły wznosić ludzie. Jak na standardy krasnoludów czy elfów były one dosyć prymitywne, a życie w nich nie należało do najłatwiejszych – głód i choroby były na porządku dziennym. Większość ludzi spędzała całe swoje życie na uprawianiu roli. Budowano zazwyczaj z drewna, wysiłek związany z wznoszeniem kamiennych budowli rezerwując dla niektórych grobowców, świątyń i rzadka fortec. Mniej więcej w tym samym czasie ludzkość rozwinęła spójny język pisany, chociaż jeszcze przez 500 lat jego znajomość pozostawała rzadkością.



Tymczasem na południu zarysowało się nowe niebezpieczeństwo w postaci religijnych krucjat, wyruszających z Arabii. Po inwazji nomadów ze wschodu, około 750 lat temu, i zasiedleniu przez nich obszarów znanych obecnie jako Kislev, w Nowym Świecie zaczął panować układ polityczny, jaki przetrwał do dzisiaj. Ludzie pojeśli, że wewnętrzne spory utrudniają obronę przed innymi ludźmi, a tym bardziej przed Inwazją Chaosu. W rezultacie Imperium zostało ponownie zjednoczone przez Magnusa Pobożnego. Wraz z rozwojem systemu dróg i rozbudową kanałów wodnych, państwa uzyskały większą stabilizację. Powstały kwitnące społeczności.



Typowe współczesne miasto zamieszkuje kilka tysięcy ludzi. Stoi tu wiele pięknych budynków z kamienia lub niedawno wynalezionej cegły. Nauka, literatura, sztuka i wiedza wszelkiego rodzaju rozkwitają pod patronatem bardziej oświeconych jednostek, a wszyscy z nadzieją spoglądają w przyszłość. Ludzie już nie są uzależnieni wyłącznie od ziemi, wielu z nich utrzymuje się z rzemiosła. Trwa szybki rozwój różnych jego dziedzin: metalurgii, szklarstwa, drukarstwa, stolarstwa i tkactwa – wszystko to przewyższa obecnie nawet wyroby krasnoludów, z których wielu aktywnie współtworzy ten postęp. Najnowszym odkryciem jest proch strzelniczy, chociaż bywa jeszcze zawodny i rzadko wykorzystywany.

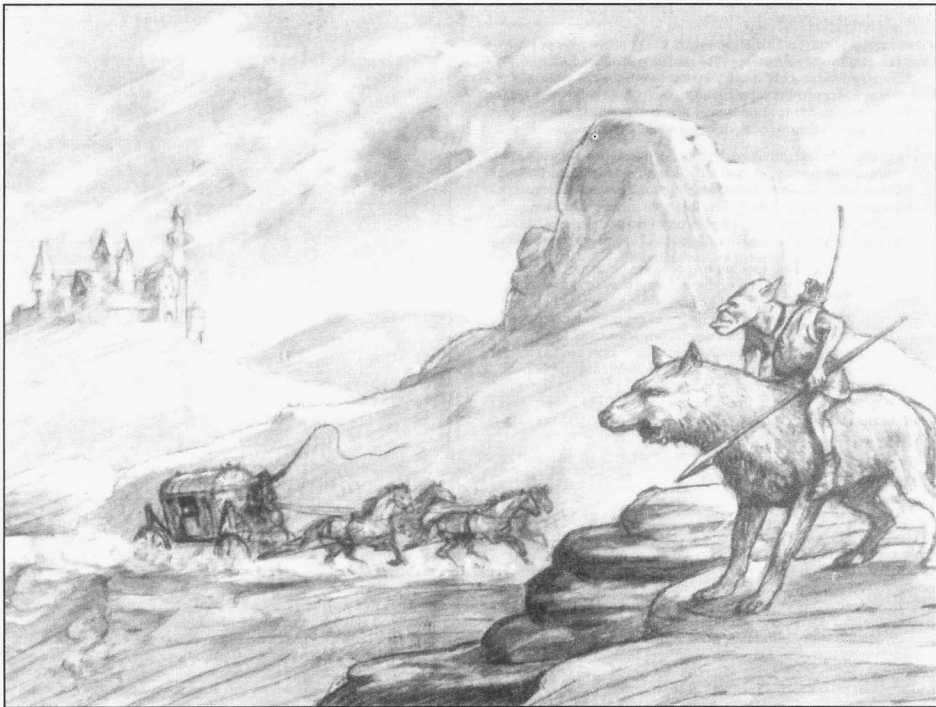
•WTARGNIĘCIE CHAOSU•

Tak więc rozwój cywilizacji ludzi wydawał się stabilny i pewny. Niewiele tylko domyślało się nietrwałości jej fundamentów. Każda nowa generacja płodziła nowe zło, mutacje i wypaczenia ludzkiego ducha. Chociaż wiele zniekształconych istot zabijano zaraz po urodzeniu, a niezliczone inne wypędzano w lasy, zawsze znajdowały się osobniki o mniej skażonym wyglądzie, które pozostawały w społeczeństwie. W niektórych miastach Starego Świata i w błuźnierczych gajach pośród głębokich lasów, ci degeneraci ludzkości oddawali cześć odrzucającym bogom Chaosu. Dla większości ludzi fakty te pozostały tajemnicą i tylko nieliczni ludzie dostrzegli niebezpieczeństwo tworzone przez swoją własną rasę.

Co innego lasy i puszcze na pustkowiach. Tutaj zagrożenie jest bardziej realne – stale powiększające się bandy goblinów i zwierzoludzi Chaosu stanowiły zagrożenie nawet dla większych grup wędrowców. Nawet miasta nie są całkowicie bezpieczne. Poniżej najgłębszych kanałów i studni, Chaos wgrzyzał się w trzewia cywilizacji. Zmutowane istoty, obdarzone okrutną inteligencją, władają światem jaskiń i tuneli, o których ludzie nie mają pojęcia. Przodują pośród nich skaveni – szczeroludzie Chaosu i słudzy entropii. Ich tunele oplatają cały kontynent siecią rozkładu, a odgałęzienia łączą się potajemnie z ludzkimi piwnicami i kanałami. Skaveni żerują na odpadkach, atakują pechowców, którzy przypadkowo trafili w ich ręce. A jednak nikt nawet nie podejrzewa, jak mocno rozpleniło się zło. Ludzkość zawsze szuka racjonalnych wyjaśnień dla tajemniczych przypadków zaginięć, zarazy, rozkładu, ognia i śmierci.

Często się zdarza, że same granice Chaosu rozszerzają się i przesuwają w kipiących falach zepsucia. Kogokolwiek ta fala pochwyti, ten wie, że nawet prawa natury zostają wypaczone i tracą sens. Zmiany i mutacje następują coraz szybciej zarówno w materii nieożywionej, jak i u istot żywych. Kamień może topnieć i płynąć, zniekształceni ludzie i zwierzęta zlewają się razem w potworne istoty. I zawsze w tym morzu Chaosu pędzą hordy Jego Wojowników, którzy mordują i czerpią rozkosz z rzezi. A gdy fala zawraca, jak zawsze dotąd czyniła, nigdy nie cofa się o tyle, o ile się wysunęła. I ci, którzy zostali odmienieni, takimi pozostają i dołączają do szeregów sług Chaosu.

Tak więc wraz z rozwojem cywilizacji ludzi wzrastają wpływy też Chaosu. Fizyczne i duchowe zepsucie ras, stworzonych przez Dawnych Slannów w końcu spowoduje ich zagładę. Jednak zagłada jest predestynacją także istot stworzonych przez Chaos. Bowiem po ostatecznym tryumfie Chaosu, wszelkie życie ulegnie rozkładowi w spienioną protoplazmę, w której unosić się będą zagubione, rozdarte i bezbronne dusze, cierpiąc męki zadawane przez bezlitosnych bogów Chaosu. Zwycięstwo Chaosu, chociaż pewne, może zostać jednak odsunięte – istoty praworządne oraz inne niechaotyczne byty z pustki spróbują bronić swej tożsamości i swych ideałów. Zwycięstwo Chaosu na powrót zepchnie je w pustkę, by połączyły się z bytami, z których powstały, gdy runęły przejęcia. Tymczasem słudzy Chaosu będą wciąż się starać, by zniszczyć cywilizację ludzi, krasnoludów i elfów – a między ludźmi znajdują szczególnie gorliwych popleczników, niewiniątka skażone już pragnieniem władzy, którą Chaos może im ofiarować w zamian za dusze.



•CHRONOLOGICZNE ZESTAWIENIE WYDARZEŃ HISTORYCZNYCH STAREGO ŚWIATA•

Historia, którą wcześniej opisano została zestawiona w poniższej tabeli. Oczywiście, wobec tak długich odcinków czasu, daty podano z przybliżeniem. W oddzielnych kolumnach zamieszczono daty według rachuby elfów, krasnoludów, halflingów i ludzi. Wysokie elfy ze Starego Świata za rok 1 uznają pierwszy rok istnienia kolonii w lesie Loren w Bretonii. Krasnoludowie Starego Świata rozpoczynają swoją rachubę od założenia Karaz-a-Karak w Górach Krańca Świata. Natomiast ludzkość liczy lata od końcowego zwycięstwa nad hordami goblinów w Wojnach Gobliniskich, co w efekcie umożliwiło powstanie Imperium. Halflingi posługują się różnymi systemami datowania, ale wszystkie uznają za wydarzenie o szczególnym znaczeniu powstanie ich częściowo autonomicznego państwa wewnątrz Imperium.

Data						Wydarzenie
Wysokie elfy	Leśne elfy	Krasnoludowie	Halflingi	Ludzie	lat temu	
-1500	-6000	-4500	-8500	-7500	10000	Pierwsze pojawienie się Dawnych Słannów.
-500	-5000	-3500	-7500	-6500	9000	Koniec epoki lodowcowej w wyniku zmiany przez Słannów orbity planety. Następuje wzrost temperatury, podniesienie się poziomu mórz i ustąpienie pokrywy lodowej, która przetrwała tylko w regionach okolobiegunowych.
-250	-4750	-3250	-7250	-6250	8750	Powstanie cywilizacji elfów. Rozpoczyna się migracja na północ w celu skolonizowania Starego Świata.
0	-4500	-3000	-7000	-6000	8500	Z nieznanых powodów Dawni Słannowie przenoszą elfy na grupę wysp na Wielkim Oceanie Zachodnim, znanych później jako Królestwo Elfów. Krasnoludowie rozpoczynają swoją migrację na północ.
1500	-3000	-1500	-5500	-4500	7000	Upadek Dawnych Słannów. Wraz z eksplozją międzywymiarowych bram na bieżących, cywilizacja Dawnych Słannów zostaje zniszczona. Wiele z jej magii i technologii ulega zapomnieniu. Pierwsze Inwazje Chaosu pustoszą regiony północnego i południowego bieguna.
2500	-2000	-500	-4500	-3500	6000	Złoty Wiek elfów. Podjęcie wielkich, morskich wypraw na wschód i zachód. Założenie kolonii w Starym i Nowym Świecie.
3000	-1500	0	-4000	-3000	5500	Rozpoczyna się Złoty Wiek krasnoludów. Założenie ich Królestwa w Górach Krańca Świata.
3250	-1250	250	-3750	-2750	5250	Elfia Wojna Domowa, która trwała 200 lat. Po jej zakończeniu mroczne elfy zostają wygnane do Nowego Świata.

3500	-1000	500	-3500	-2500	5000	Sojusz krasnoludko-elfi ułatwia opanowanie Starego Świata.
4000	-500	1000	-3000	-2000	4500	Początek wojny krasnoludko-elfiej.
4400	-100	1400	-2600	-1600	4100	Koniec wojny. Elfy wycofują się do Królestw Elfów, pozostawiając nieliczne, ukryte w głębokich lasach społeczności (zwane elfami leśnymi). Krasnoludowie są zdziśiętkowani.
4500	0	1500	-2500	-1500	4000	Silna aktywność wulkaniczna powoduje zniszczenie krasnoludzkich królestw. Początek Wojen Gobliniskich. Założenie Athel-Loren, stolicy leśnych elfów.
5500	1000	2500	-1500	-500	3000	Rozwijająca się ludzkość nawiązuje pierwsze stosunki handlowe z krasnoludami. Na północnym wschodzie Starego Świata powstaje wiele drobnych państw.
6000	1500	3000	-1000	0	2500	Krasnoludowie, wspierani przez powstające Imperium, ostatecznie wypierają gobliny do Mrocznych Krań.
6500	2000	3500	-500	500	2000	Gwałtowny rozwój ludzkości. Początki rolnictwa - w Starym Świecie dochodzi do intensywnego wycinania drzew pod tereny uprawne.
7000	2500	4000	0	1000	1500	Powstanie narodów Starego Świata doprowadza do serii wojen i podziału Imperium. Halflingi osiedlają się w Stirland.
7500	3000	4500	500	1500	1000	Wojna religijna między południem Starego Świata, a Arabią.
7750	3250	4750	750	1750	750	Koczownicze plemiona najeźdźców odrywają Kislev od Imperium i zakładają pierwsze duże miasta ludzi na północnym wschodzie Starego Świata.
8000	3000	5000	1000	2000	500	Pierwsze badawcze wyprawy morskie Staroświatowców na zachód. Elfy powstrzymują ich przed wtargnięciem do Królestw Elfów.
8150	3150	5150	1150	2150	350	Morskie elfy powracają do Starego Świata i zakładają faktorie handlowe.
8300	3300	5300	1300	2300	200	Kolejne Inwazje Chaosu zalewają Norstkę i osiągają północną część Starego Świata. Ludzie i krasnoludowie z Norstką jednoczą się, żeby wyprzeć najeźdźców i osiągnąć to ogromnymi kosztami. Ponowne zjednoczenie Imperium przez Magnusa Pobożnego.
8500	3500	5500	1500	2500	0	Świat jest taki jak dzisiaj. Trwa rozwój, lecz Inwazje Chaosu występują coraz częściej.

•STARY ŚWIAT•

Jak widzieliśmy, świat składa się z kilku kontynentów. Każdy przedstawia charakterystyczne dla niego istoty i cywilizacje. Poniżej przedstawiamy bardziej szczegółowy opis części znanej jako Stary Świat – regionu, podobnego do średniowiecznej Europy. Opis Starego Świata nie jest kompletny, gdyż trudno byłoby to zrealizować i zajęłoby wiele tomów, każdy kilka razy większy niż ten, który czytasz. Przedstawiamy ogólne tło, którego używają nasi autorzy podczas pisania nowych dodatków i które sam możesz wykorzystać do zaplanowania własnych przygód. Główne miasta, geografia terenu i szczególnie interesujące miejsca zostały zaznaczone na mapach, ale mniejsze miasta, wioski czy mniej istotne cechy krain musisz stworzyć sam, wraz ze wszystkimi szczegółami, jakie zechcesz wprowadzić. (zob. **Typowe osady Starego Świata**).

•GEOGRAFIA•

Stary Świat jest znacznie większy od Europy. Jego większą część zajmują dzikie tereny, na których nie ma osady ludzi. Lasy iglaste i liściaste tworzą naturalne środowisko dla fauny, a na nizinach występują duże obszary bagienne. Jednocześnie na wyżynach powstają wrzosowiska i torfowiska. Oprócz zwierząt występujących wszędzie, istnieją regionalne odmiany, zależne od gleby, biegu rzek, a czasami działalności ludzi i/ub innych ras humanoidalnych. Lasy tworzą najczęściej splecione, ciemne i posępne gąszcze, zamieszkałe przez bandytów, humanoidów służących Chaosowi albo inne straszne istoty.

•GÓRY I RZEKI STAREGO ŚWIATA•

Na mapie Starego Świata zaznaczono tylko najwyższe góry, stanowiące, za wyjątkiem przełęczy, prawie nieprzezwyciężone bariery dla podróżnych. Góry Krańca Świata są znacznie wyższe od wszystkich łańcuchów Europy i wyznaczają wschodnią krawędź Starego Świata. Szare Góry, oddzielające Bretonię od Imperium oraz Czarne Góry, leżące na styku Imperium z Księstwami Granicznymi są porównywalne wysokością z Alpami naszego Świata. Znajduje się w nich wiele starych siedzib krasnoludzkich. Chociaż tych osad jest więcej niż w Górach Krańca Świata, nie można dla tego regionu stosować terminu „krasnoludzkie państwo”.

Góry Krańca Świata są najdłuższym i najwyższym łańcuchem górskim Starego Świata. Rozciągają się od równika do krain, leżących na północy poza Starym Światem, tworząc naturalną barierę klimatyczną o wielkim znaczeniu ekologicznym. Przekroczenie tej bariery nie należy do łatwych zadań. Przełęcze są otwarte tylko podczas letnich miesięcy, a nawet wtedy podróż jest bardzo wyczerpująca. Podczas Złotego Wieku krasnoludzi zbudowano wiele podziemnych przejść, ale większość uległa później zniszczeniu, zaś ocalałe zamieszkują zwykle gobliny i inne nieprzyjemne istoty.



W dawnych czasach Góry Krańca Świata stanowiły oś państwa krasnoludów, w którego skład wchodziły miasta, kopalnie i fortece połączone ze sobą tak, iż możliwe było podróżowanie z równika na biegunka kawkowiec pod ziemią. Obecnie jednak większość starych tuneli uległa zniszczeniu i funkcjonują tylko fragmenty dawnych przejść – w większości zapomniane przez krasnoludy i zamieszkane przez złe istoty. Około 4000 lat temu południowa część łańcucha została zniszczona przez wulkany i wiele z tych obszarów (w tym także najświeższe krasnoludzkie miasta) znajduje się we władaniu sił Chaosu. W górach pozostały tylko rozproszone grupki krasnoludów, zamieszkujące stare fortece i palcówki, w znacznej części odizolowane od świata. Najbardziej godnym uwagi wyjątkiem jest miasto Karaz-a-Karak, dawniej najpotężniejsze z miast, jedno z nielicznych, które dotrwało do współczesnych czasów.



Inne pasma górskie, leżące poza zasięgiem władzy narodów Starego Świata, to: Czarne Góry, Apuccini, Irrana i Góry Szare. Wszystkie te łańcuchy stykają się ze sobą na obszarze dużej wyżyny, znanej jako Przeskok. Czarne Góry były niegdyś zryte przez grotty i tunele goblinów, ale obecnie zostały one (z pewnymi wyjątkami) odbite i oczyszczone przez krasnoludów. Tym niemniej region ten jest wciąż niebezpieczny i trudny do przebycia.

Szare Góry dzielą Stary Świat na dwie części i ustalają naturalną granicę pomiędzy Imperium, leżącym na północnym wschodzie i Bretonią, znajdującą się na południowym zachodzie. Góry te są zamieszkane przez krasnoludów, żyjących w kilku rozproszonych osadach, których położenie jest rzadko wyjawiane.

Apuccini są przeważnie omijane przez podróżujących ludzi, ponieważ znajdują się tam liczne twierdze bandytów, jaskinie goblinów i tunele innych złych istot. Stoki są gęsto porośnięte lasami, zarówno po wschodniej, jak i po zachodniej stronie. Krasnoludowie nigdy nie zamieszkali tych gór.

Pasma gór Irrana to dziki teren, po którym grasują wędrowne bandy zbrojów i goblinów i gdzie żyje niewielka liczba osiadłych potworów. Mieszkańcy Bretonii i Estalii utrzymują tu pewną liczbę fortec strzegących przejść, jakie prowadzą przez góry.

Z gór wypływa większość strumieni, które łącząc się tworzą wodne szlaki Starego Świata. Rzeki, zaznaczone na mapie należą do największych i najważniejszych rzek Starego Świata. Tak jak góry, tworzą one naturalne granice i prawie wszystkie są ważnymi szlakami komunikacji i handlu. Większość zaznaczonych rzek jest ogromna, porównywalna tylko z Renem w dzisiejszej Europie. Przez największe z nich nie da się przetrząsnąć mostów. Nic więc dziwnego, że doliny rzek są głównymi obszarami, zamieszkanymi przez ludzi. Wynika to z faktu, że są to najbardziej urodzajne tereny i że właśnie rzeki zapewniają bezpieczny system transportu w Starym Świecie.



•KLIMAT•

Klimat Starego Świata jest zróżnicowany. Od mroźnego na północnych wybrzeżach, poprzez typowo kontynentalny na większości obszarów w głębi lądu, aż po suchy i ciepły na południowych i zachodnich wybrzeżach kontynentu. Oznacza to, że na północy trudno jest przewidzieć pogodę nawet z dnia na dzień. Opady nasilają się w środku lata i zimy, mimo że podczas tej ostatniej bywa często wystarczająco zimno, by padał śnieg. Jednak deszcze przez cały rok są typowym zjawiskiem. Panuje tu duża wilgotność, co powoduje deszczową jesień i wiosnę, a gęsta mgła sprawia poważne kłopoty pod koniec zimy. Latem temperatura rzadko przekracza 25°C, podczas gdy zimą prawie nigdy nie spada poniżej -15°C. Przeważa wiatr z północnego zachodu.

Regiony Starego Świata, znajdujące się w głębi ładu mają znacznie bardziej ustabilizowaną i przewidywalną pogodę. Temperatura w zimie może spaść nawet do -40°C na północy, a śnieg, gdy już spadnie, rzadko topnieje przed nadejściem wiosny. Wiosenne roztopy powodują zwykle gwałtowny wzrost poziomu wody w rzekach i zagrożenia powodzią. W lecie, gdy temperatura osiąga ponad 30°C, dochodzi czasami do widowiskowych burz nad górnymi szczytami. Wiatr zmienia się z północno-wschodniego na południowo-zachodni.

Południowe i zachodnie wybrzeża mają klimat równie niestały i trudny do przewidzenia jak wybrzeża północne, ale średnia temperatura jest tutaj o około 10°C wyższa, a opady deszczu występują często tylko w miesiącach zimowych. Przeważają wiatry południowo-zachodnie.

• GŁÓWNE KRAJE •

Stary Świat został po raz pierwszy zasiedlony przez ludzi ponad 3000 lat temu, gdy koczownicze plemiona przywędrowały na północ i zaczęły tworzyć państwa. Jednak dzisiejsze granice zostały wytyczone dopiero 1500 lat później, gdy doszło do przemierza krasnoludów i ludzi. Zakończyło ono Wojny Goblińskie, a najeźdźców wyparto do Mrocznych Krain. Wobec wspólnej historii, różnice kulturowe są na ogół dość powierzchowne i większość Staroświatowców używa wspólnego języka.

Polityczne i religijne różnice są bardziej wyraźne i zależą od postrzegania Chaosu jako zagrożenia zewnętrznego. Na przykład mieszkańcy Kislewu są tego świadomi, jako że prowadzą niemal bezustanną z nim wojnę. W rezultacie zapominają o różnicach, zjednoczeni pod rozkazami swego cara. W Imperium pokój pozwala na bardziej demokratyczną formę rządów. Imperator jest (przynajmniej teoretycznie) wybierany spośród członków kilku cieszących się największym prestiżem rodzin, oczywiście przy poparciu przywódców religijnych. Z kolei Bretonia jest monarchią absolutną, gdzie dekadentyczne arystokracja jest całkowicie zadowolona z rządów króla, byle tylko mogła wypychać sobie kieszonkę kosztem ludu.

Królestwa Estalii to grupa niewielkich państw, dla których wtargnięcie Chaosu wydaje się bardzo odległym zagrożeniem. Ludzie tutaj są najbardziej zajęci walkami pomiędzy sobą. Podobnie tyleńskie miasta-państwa tworzą tylko luźną konfederację. Zajmują się głównie handlem, ale nie cofają się przed atakami na floty sąsiadów. Księstwa Graniczne nie posiadają w ogóle centralnej władzy, bowiem nazwa ta odnosi się do dzikiego, nieposkromionego obszaru, gdzie różnego autoramentu awanturnicy i banici stworzyli małe państewka. Natomiast na Złych Ziemiach w ogóle nie ma ludzkich siedzib i nadal są one nawiedzane przez hordy goblińdoidów z Gór Krańca Świata.

• NIELUDZIE W STARYM ŚWIECIE •

Jak wcześniej już wspomniiano elfy trzymają się raczej na uboczu, a ich społeczności starają się utrzymać wyraźny dystans wobec innych ras. Dotyczy to zwłaszcza leśnych elfów (za wyjątkiem tych, które lubią przygody). Położenie ich siedzib jest zwykle utrzymywane w wielkim sekrecie, a często dodatkowo ukryte przez iluzje lub inne czary. Największa osada leśnych elfów to Athel-Loren, znajdując się głęboko w Lesie Loren, na południowym wschodzie Bretonii. Reszta ich siedzib jest rozsiada na puszczach Starego Świata.

Dla kontrastu, spore grupy morskich elfów żyją w głównych portach ludzi, najliczniejsza w Marienburgu. Charakterystyczne, że grupy te funkcjonują obok społeczności ludzkiej, a władze i straż miejska pozwalają im organizować się na swój sposób.

Nawet przed zagładą państwa krasnoludów w Górach Krańca Świata, liczba krasnoludzkich siedzib ciągle malała. Ci, którzy zdecydowali się pozostać w swoich dawnych domach, żyją przeważnie w stanie ciągłego obłądzenia. Dla przeważającej większości nie było jednak innego wyboru, niż prawie całkowita integracja z ludzkim społeczeństwem.

Wieżi między halflingami i ludźmi zawsze były bardzo silne, dlatego populacja prawie każdej ludzkiej osady składała się po części z halflingów. W granicach Imperium, między rzekami Stir i Aver, znajduje się obszar, nazywany Zgromadzeniem, który imperialnym przywilejem został oddany w administrację halflingów.

• ZŁE ZIEMIE •

Dzikie obszary Starego Świata, znane jako Złe Ziemie pozostały niezasiedlone. To jedna z niewielu zdobyczy goblińskich najeźdźców od dnia ich klęski w Wojnach Goblińskich (2500 lat temu).

Geografia:

Złe Ziemie rozciągają się pomiędzy Czarną Zatoką na zachodzie i Górami Krańca Świata na wschodzie, Rzeką Krwi na północy (rzeka wyznacza jednocześnie południowe krańce Księstw Granicznych) i pustynią Marg beh-Mard od południa. Cały ten region, nieogrzany i ponury, pokrywają skaliste wrzosowiska, a monotonie obrazu przerywają tylko stopy żużlu, pozostałe po działalności goblińdoidów.

Polityka:

Odkąd krasnoludzkie fortece Karak Azul i Karak Azgal zostały zdobyte przez gobliny z plemienia Złamanych Nosów, nic nie mogło powstrzymać fali służących Chaosowi humanoidów, docierających na te tereny z Gór Krańca Świata. Czujność władców Granicznych Księstw na wschodzie zapobiegła ich przejściu przez Przełęcz Czarnego Ognia, ale spowodowało to ponowne zwrócenie uwagi goblińdów na pozostałe w Górach Krańca Świata krasnoludzkie twierdze, które obecnie muszą odparć ataki zarówno ze wschodu, jak i z zachodu.

Ludność:

Gobliny – Złamane Nosi są chyba najnikczemniejszą z licznych plemion goblińdzkich, które włóczą się po tym obszarze. Ich siła i reputacja wśród własnej rasy znacznie wzrosła po zdobyciu magicznej krasnoludzkiej katalputy „Rozgniatacz Czaszek” i olbrzymiego, wielolufowego działa pod nazwą „Plujący Ołowiem”.

Język:

Gardłowe tony mowy goblińdów są jedynym językiem słyszonym w tej diabelskiej krainie.

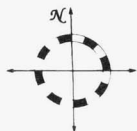
• KSIĘSTWA GRANICZNE •

W przeciwieństwie do Imperium, Bretonii albo nawet Jalonej Krainy, Księstwa Graniczne nie tworzą jednego państwa, ale są raczej konfederacją różnych niewielkich księstw. Większość Staroświatowców myśli o Granicznych Księstwach tak, jak o Złych Ziemiach – uważając je za obszar bezprawia, odcięty od cywilizacji Czarnymi Górami, Przeskokiem i łańcuchem Apuccini. Walka, którą Graniczne Księstwa prowadzi przeciw hordom goblińdów pokonujących Rzekę Krwi i Przełęcz Szalonego Psa toczy się praktycznie nieuważana.





MORZE ŚRODKOWE

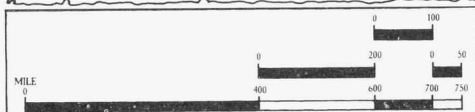


WIELKI OCEAN ZACHODNI



MORZE POŁUDNIOWE

STARY ŚWIAT



Geografia:

Przeskok to wysoko położona wyżyna, gdzie stykają się ze sobą Apucinni, Szare i Czarne Góry. Za każdym razem, gdy docierały tu najeźdźcy Chaosu, ci z książąt, którym udało się przeżyć, zbierali się ze swymi wojskami w cieniu gór, by odzyskać siły i wyprowadzić stąd kontratak. Jak dotąd udaje im się to za każdym razem, pomimo całkowitego braku pomocy ze strony sąsiadów. Roślinność Przeskoku zapewnia wspaniałe pastwiska dla bydła i pożywnie, chociaż skromne zbiory. Pofalowany teren jest idealny do prowadzenia wojny podjazdowej, dlatego rzyńscy bandyci i awanturnicy mają tutaj swoje bazy wypadowe.

Nie oznacza to wcale, że sami Książęta nie są bandytami i awanturnikami. Leżący na południe od Czarnych Gór, pomiędzy Apucinni a Czarną Zatoką, region znany jako Księstwa Graniczne, jest nieogrzany i bardzo zaludnionym krajem. Znajdują się tam żłyzki, dzikie obszary, po których często wędrują goblinoidy ze Złych Ziem.

Polityka:

Ludzie zasiedlają ten obszar z różnych powodów. Wielu to wgnani szlachcize z bardziej cywilizowanych krajów albo awanturnicy, uciekający przed prawem. Można tam również spotkać religijnych pustelników i szaleńców. Na tych terenach nie działa zarówno prawo, jak i centralny rząd, ponieważ mieszkańcy miast i wiosek zazdrośnie strzegą swojej niezależności. Niewątpliwie, to właśnie przyciąga tych, którzy nie mogą żyć w społeczeństwie bardziej rygorystycznym.

Ludność:

Niektóre obszary zostały zasiedlone już podczas migracji ludzkości na północ (około 3000 lat temu), podczas gdy inne zagospodarowano dopiero niedawno. Nazwa tego regionu pochodzi sprzed 1500 lat, kiedy to liczni awanturnicy (w tym także wielu ludzi rozczarowanych szybkim upadkiem Imperium) ruszyli ze swoimi poczeknikami na południe, by skolonizować góry i przepędzić gobliny. Przywódcy ci nadali sobie książęta, chociaż większości odebrano wszelkie tytuły, a wielu było tylko zwykłymi łotrzykami. W tych dniach spotykało się tu ludzi ze wszystkich krajów, walczących ramię przy ramieniu. Ci, którzy mieli więcej szczęścia, wkrótce wykrólili sobie liczne, niewielkie księstwa. Rządzili silną ręką i prawie nie zmieniło się to aż do dzisiejszych dni.

Język:

Ludność Granicznych Księstw mówi starą formą języka staroświatowego, dialektem riekspiel, ale zawsze mieszkała tu pewna liczba osób znających inne dialekty. Czasami zdarzają się również osoby, mówiące cudzoziemskimi językami, na przykład ci, którzy pochodzą z Arabii i Kitaju.

Miasta:

Zarówno na Przeskoku, jak i w Granicznych Księstwach nie ma dużych miast, a miejscowości rozrzucone są rzadziej niż gdziekolwiek w Starym Świecie (odpowiada temu odległość 90 kilometrów, według regul, omówionych w części **Typowe osady Starego Świata**).

•BRETONIA•

Bretonia jest rozległą krainą, w której Chaos występuje rzadziej, niż (na przykład) w lasach Imperium. Podwaliny pod to państwo zostały położone ponad 1500 lat temu, gdy Gilles le Breton wyprowadził armię z powstającego wówczas miasta Gisoreux i ruszył na wyprawę zdobyczą, zakończoną dopiero 70 lat później przez jego wnuka, Guillaume Barbenoire. Aż po dziś dzień panuje w Bretonii monarchia absolutna, z rzadka tylko zakładana krzyżem dynastycznym. Brak poważnych zagrożeń zewnętrznych ułatwia królom Bretonii utrzymaniem władzy nad ludem, choć dekadencja i samozadowolenie praktycznie wykluczają myśli o rozszerzeniu granic. Królowie Bretonii przez wieki lat wspierali Burmistrz Marienburga w próbach oderwania się od Imperium, uznając Jajową Krainę za bufor wobec prób ekspansji ze wschodu.

Geografia:

Bretonia rozciąga się od wybrzeży Morza Środkowego na północny, do gór Irrana na południu i od wybrzeży Wielkiego Oceanu Zachodniego do Szarych Gór na wschodzie. Pofalowane wzgórza i jasne doliny Bretonii ofiarowują bogate zbiory i doskonale wina, podczas gdy obszary zalesione dostarczają solidnego drewna i są znakomitymi terenami łowieckimi.

Na południu kraju leży Las Loren, gdzie znajduje się główna siedziba leśnych elfów – Athel-Loren (patrz **Nieludzie w Starym Świecie**). Oczywiście wśród ludzi krąży jedynie pogłoski na ten temat. A ponieważ król i królowa elfów starają się odstraszyć ewentualnych, nieproszonych gości, osoby roztrzone raczej unikają tego lasu.

Rzeka Brienne rozpoczyna swój prawie tysiąckilometrowy bieg pośród bystrzych strumieni Przeskoku. Płynie prawie prosto w kierunku zachodnim, poprzez dzikie ostepy lasu Loren i największe z królstw leśnych elfów. Tam zasila ją liczne leśne strumienie i niewielkie rzeki, wypływające z gór Irrana. Osiągając miasto Quenelles (patrz dalej) ma ponad 100 metrów szerokości. Mosty tego miasta stoją na przęsłach, podpieranych przez pale wkopane głęboko w dno. Quenelles leży około 1200 km od ujścia Brienne, ale jest osiągalne dla okrętów morskich, chociaż powyżej rzeka staje się znacznie płytsza i do transportu używa się płaskodennych barek. Od miasta do ujścia rzeka powiększa się poprzez liczne dopływy tak, że pod koniec osiąga szerokość kilkuset metrów. Miasto Brienne (patrz dalej) leży u jej ujścia, na północnym brzegu, zaś bród południowy jest bagnisty i niezamieszany.

Rzeka Grismarie ma również około 1000 kilometrów długości i spływa z zachodnich zboczy Szarych Gór. Następnie płynie przez północną krawędź Lasu Loren i wielu Bretończyków uważa, że jest przez to dziwnie odmieniona. Poprzez wielką niziną kieruje się w stronę Gisoreux, gdzie łączy się z rzeką Ois i kontynuuje bieg na zachód. Powyżej Ois, Grismarie jest żeglowna dla dużych barek, aż do Parravon, ale okręty morskie mogą płynąć jedynie w dolnym jej biegu oraz po szerszym, głębszym nurcie Ois. Rzekę można przekroczyć w Moussillion promem, a jedyny most znajduje się w Parravon, po wschodniej stronie miasta.

Rzeka Morceaux rozpoczyna swój bieg w centralnych górach Bretonii i obiera kurs poprzez pofalowane wzgórza kredowe w kierunku zachodnim. Wina, pochodzące z doliny Morceaux są uważane za najlepsze w Bretonii (jeżeli nie na całym świecie). Latem stoki wzgórz pokryte są winoroślami, tutaj również produkuje się wino, które następnie jest wysyłane w dół rzeki do kupców. Morceaux jest żeglowna dla okrętów morskich jedynie do miasta Bordeaux, prawie 40 kilometrów w górę rzeki. Dalej znajduje się system szluz, zapobiegający dostępowi tylko małym statkom. Chociaż w porównaniu z Reik albo nawet Brienną, Morceaux jest niewielką rzeką, stanowi jednak ważną drogę wodną.

Rzeka Ois płynie bezpośrednio przez nieckę Gisoreux, biorąc swój początek ze źródeł w Szarych Górach i Bładych Siostroch. Poniżej mostów w Gisoreux rzeka jest żeglowna, głęboka i wolno płynąca, chociaż niezbyt szeroka.

Rzeka Sannez kieruje się na północ, począwszy od Bładych Sióstr, gdzie zasila ją liczne strumienie. Miasto Couronne słynie ze swoich gorących źródeł i wód mineralnych, wpadających do Sannez i znacznie poszerzających jej nurt. Zapewne im właśnie należy przypisać niezwykłą żyźność tej doliny. Od Couronne aż do ujścia Sannez jest żeglowna dla okrętów morskich, pomimo wielkich zakoli, kierujących ostatecznie rzekę w kierunku zachodnim, do Morza Środkowego. Łagodne wzgórza, które otaczają jej brzegi, gwarantują statkom ładunki wina. Przy ujściu leży wielki port L'Anguille, słynący ze swojej pięćsetmetrowej latarni morskiej.

Błade Siostro stanowią północne przedłużenie Szarych Gór. Pomiędzy nimi leży niecka Gisoreux, gdzie zbiegają się wszystkie szlaki handlowe pomiędzy Imperium, a Bretonią i Królestwami Estalii. Te pustkowia są zamieszkałe tylko przez bandytów i niewielką liczbę goblinów. Mówi się, że niektóre szczyty wyglądają jak pochylone stare kobiety, a pokrywająca je wieczna zmarzlina spowodowała, iż nadano im nazwę Bładych Sióstr.

Polityka:

Urządzeni wybierani w bretońskich miastach teoretycznie odpowiadają przed królewskim gubernatorem, którego król wybiera spośród arystokracji. Pozycja ta daje wielki społeczny prestiż, lecz niewielu gubernatorów wywiązuje się ze swoich obowiązków. Król (Charles de la Tête d'Or III) jest najmniej odpowiedzialny spośród nieodpowiedzialnej elity. Żyje w wielkim pałacu w Oisillon, 150 kilometrów na południowy zachód od Gisorsu, otoczony przez faworyty, pochlebcy i niezliczonych służących. Nic dziwnego, że wyżytkiwana miejska biedota Bretonii uważana jest za zbiorowisko kłopotliwych, ambitnych politycznie lotrów.

Ludność:

Możliwe, że nonszalanski stosunek bretońskiej elity wobec otaczającego kraj zagrożenia wynika ze stosunkowego spokoju i dobrobytu. Bardziej prawdopodobne jednak, że ta właśnie obojętność jest znamiennym Chaosu. Klasy rządzące tą krainą są przeżarte korupcją i zepsuciem, ślepe na wyraźne oznaki rozkładu. Po zalanych gnójem i błotem na ulicach paradują uszmiokinowi fircykowie w swoich odbojnych strojach. Wielkie damy siedzą w lśnących karetkach jak lalki, przystrojone w klejnoty i wysokie, białe peruki. Pod warstwą szminki i pudru ukrywają znaną po ospie albo jeszcze gorsze zepszczenia. Skaza Chaosu jest w Bretonii niezbyt oczywista tylko dlatego, że obywatele pozostają na ich obojętni, nie dowierzając lub nie chcąc zaakceptować wynikających z tego strasznych konsekwencji. Wolą ukrywać swój strach pod warstwą pudru i ekstrawaganckimi strojami.

Język:

Bretoński dialekt staroświatowego jest bardzo podobny do języka, jakiego używa się w południowo-zachodnim Albionie. Jedyny wyjątek stanowi niemożność wymówienia przez Bretończyków „th”, które zwykłe robi się „z”. Znajdujące na początku wyrazu „h” jest przeważnie gubione, podczas gdy „r” zawsze wymawia się gardłowo.

Miasta:

Bretonia szczyty się wieloma dużymi miastami. Jest więc L'Anguille ze swoją słynną latarnią; Bordauleux – centrum handlu winami; Brionne – Miasto Złodziei; Couronne słynne z mineralnych źródeł; wrzasy tygiel Gisorsu; Maussillon – Miasto Przekłetych; tajemniczy Paravon, gdzie śmierć spaceruje nocą ulicami; a wreszcie Quanelles, gdzie wyszok biedoty przez arystokrację jest odrzucający, nawet według bretońskich norm.

Miasta całkowicie różnią się od wsi, co wynika głównie ze sposobu zarządzania – pieniądże przeznaczone na ich utrzymanie są często przywłaszczane przez skorumpowanych urzędników czy marmowane na głusztwa. Całe dzielnice zmieniają się w zaniebiedbane ruiny. Chuchące odpadki i rozkładające się zwłoki blokuja wąskie ulice, podczas gdy od dawna zaniebiedbane kanały zalewają swą zawartością i tak już zdradliwie chodniki. Nie zważając na to, moiżni i arystokracja urządzają wystawne bale i przyjęcia. Ubiierają się w najkosztowniejse jedwabie, pijąc najznakomitsze wino i bawiąc się, gdy wszystko dookoła ulega rozkładowi.

L'Anguille jest szeroko znane ze swej latarni morskiej, będącej starodawną fortecą, rozległą i nieporównanie wysoką. Podobno zbudowały ją elfy na wiele lat przed ich wojną z krasnoludami, i przez tysiąclecia pozostawała pod ochroną potechnych czarów. Wieża ta jest niewątpliwie najwyższym budynkiem w Starym Świecie, gdyż ma pełne 500 metrów wysokości. Została uformowana w kształcie zwężającego się na końcu słupa o szerokości na 150 metrów, ośmiobocznej podstawie, wznoszącego się do pięćdziesięciometrowej, ośmiobocznej platformy u szczytu. Całą konstrukcję wzniesiono z niezwykłego czarnego kamienia, w którym wydrążono tunele i komnaty. Gmach ten mieści centrum administracyjne miasta, pałac gubernatora i koszarzy strażnicy miejskiej. Na szczyście znajduje się platforma z wiecznym ogniem, wzniesiona na kolejne 25 metrów ponad szczyt. Ogień wiodony jest nawet w dalekim Albionie na drugim brzegu Morza Środkowego. Musiał służyć elfom jako światło przewodnie, kiedy ich floty płynęły ku wschodowi po bezkresnych wodach Wielkiego Oceanu Zachodniego.

Miasto otaczają solidne mury i przepływa przez nie rzeka Sannez. Brzegi rzeki zabudowane nabrzeżami dla dużych statków, przepływających przez miasto w drodze do Couronne. L'Anguille jest portem handlowym o spornym znaczeniu, chociaż znajduje się w cieniu Marienburga, którego położenie nad rzeką Reik oferuje łatwy dostęp do serca Starego Świata. Jak wszystkie bretońskie miasta, L'Anguille jest słabo zagospodarowane i większość mieszkańców żyje w trudzie i nędzy. Pracę jednak łatwo znaleźć – przy nabrzeżach oraz dokach znajdują się tuziny tawern, w których kapitanowie morskich okrętów i rzeczni handlarze szukają silnych załogantów oraz zbrojnych najemników.

Bordauleux zdominowane jest przez handel, niemal wyłącznie handlu winami z doliny Moreaux (patrz **Rzeki** – powyżej). Dobre wino kupuje się i sprzedaje, natomiast zle wino kupuje się i wypija (w większości robią to miejscowi marynarze). Nawet biedaków zawsze stać na tanie, kiepskie wino. Pojęcie „trzeźwy z Bordauleux” stało się przysłowiowe jako coś niemożliwego, niespotykanego.

W zabudowie miasta przeważają duże domy rywalizujących ze sobą kupców, którzy w szalecnym wysiłku starają się przebić wszystkich innych, stawiając jak najwyższe i najpotężniejsze pomniki swego finansowego sukcesu. Największe domy to prawie zamki. Dwa największe budynki w Bordauleux to pałac gubernatora na Wzgórzu Wieży i forteca Bordauleux na Wzgórzu Egzekucji. Otaczają je mniejsze budynki, próbujące jednak dorównać im wspaniałością. Pomiędzy oboma wzgórzami leży wielki most Bordauleux, łączący brzegi rzeki Moreaux. Wyznacza on granicę, poza którą nie mogą wpływać morskie okręty.

Południowe nabrzeże poniżej mostu zajmują w większości doki, gdzie statki ładują i rozładowują towary w licznych składach. Tutaj zawiera się umowy wstępne. Dookoła zbudowano wiele karczm, domów rozpusty i innych źródeł atrakcji. Obok rywalizujących kupców, bruchatych arystokratów i fircykowatych dandyśmów nie ma miejsca na biedotę, która stanowi przeważającą część ludności. Słumsy roziągają się wzdłuż peryferii, poza dwa wzgórza i poza zasięg wzroku obserwatora z „głównego miasta”. Bliźniacze wzgórza Bordauleux zapewniają naturalne odprowadzanie ścieków i nieczystości, tak że dzielnice handlowe są stosunkowo czyste. Gdy jednak ścieki te nie spłyną do rzeki, zalewają dzielnice biedoty. Powoduje to częste wybuchy epidemii, a cuchnące powietrze unosi się dookoła zrujnowanych budynków. W słumsach dzieci mogą być kupowane i sprzedawane, morderstwa rzadko się zauważa, rządzą prawo pięści, istnieją małe, przestępcze królestwa.

Brionne jest nazywane czasami Miastem Złodziei – takie panuje tu bezprawie. Ponad połowa spośród jedenastu tysięcy mieszkańców utrzymuje się bezpośrednio z przestępczego procederu, a pozostali czerpią z niego większą lub mniejszą część dochodu. Nawet Gubernator i lokalna straż miejska otwierają mego w tym palce. Miasto leży na północnym brzegu rzeki Brionne, a jego porty oferuje schronienie wszystkim bez wyjątku okrętom. Piraci i przemytnicy uważają Brionne za bezpieczny port, gdzie nie spotkają żadnych kłopotów, jeśli tylko nie popadną w otwarty konflikt z ludźmi Gubernatora. Sam Gubernator wzbogacił się, utrzymując własną flotę przemytniczą i ściągając podatki z przystani i składów. W zamian za datki „wspierające” miejską kasę, ofiarodawcy są pozostawiani w spokoju i mogą działać bezpiecznie. Nie więc dziwnego, że nadbrzeżne magazyny są wypełnione towarami pochodzącymi z wszelkich możliwych źródeł.

Couronne to potężna forteca, a także wielkie uzdrowisko – stanowi jedno z najważniejszych w Bretonii miejsc handlu płodami rolnymi z urodzajnej doliny Sannez (patrz **Rzeki** wcześniej). Pszenica, wino i mięso z okolicznych regionów są tutaj wymieniane na luksusowy jedwab i przyprawę przywiezione przez kupców z południa (najczęściej z Margirity w Estalii). Couronne słynie jednak najbardziej ze swoich licznych źródeł oraz naturalnych kąpielisk. Mówi się, że woda w nich posiada magiczną moc. Przy jednym z takich źródeł stoi największa świątynia Shallyi – Bogini Zdrowia, do której pielgrzymi kuśtykają, pełzną lub są niesieni z najdalszych zakątków Starego Świata. Couronne leży na łagodnie pochylonych wzgórzach wschodniego brzegu rzeki, podczas gdy na zachodnim brzegu roziągają się brudne przedmieścia, doki i liczne kryjówki nędzy i bezprawia. Straż miejska nie zagląda na te okolice (potocznie zwane „kloaką”), tak że pozostają one we władaniu świata przestępczego.

Dzięki właściwościom naturalnych źródeł miasto wewnątrz murów jest, jak na normy Bretonii, zaskakująco czyste. Większość dużych domów ma w swoich suterrenach własne ujęcia wody i gorące źródła, których ciągła cyrkulacja rozprasza cuchnące powietrze oraz usuwa nieczystości, tak charakterystyczne dla bretońskich miast. Podziemne dreny kierują wodę w dół, do rzeki Samez. Powoduje to wzrost temperatury wody, która ciągle paruje. Zimą doki pozostają stale wolne od lodu. W Couronne nawet biedacy wyglądają stosunkowo czysto i zdrowo.

Gisoreux jest największym miastem Bretonii i ma ponad osiemnaście tysięcy mieszkańców. Znaczna większość jest biedna, kaleka, chora i politycznie zmienna – motloch z Gisoreux to przerażająca siła, opanowująca często ulice miasta w orgiach przemocy i kradzieży. Same miasto panuje nad strategicznym przejściem przez rzekę i kontroluje szeroką na sto dziesięć kilometrów przestrzeń pomiędzy północnym skrajem Szarych Gór, a Bładymi Siostrami. To właśnie stad Gilles le Breton rozpoczął podbój pobliskich obszarów, kładąc fundamenty współczesnej Bretonii. Wielki pomnik tego potężnego wojownika wznosi się ponad słocznymi kramami na centralnym placu miasta.

Obecnie, na przekór sławnej historii i szczególnemu miejscu w kronikach, zepsucie i dekadencja wszystkich miast bretońskich manifestuje się tu w wyjątkowym nasileniu. Złodzieje i podżegacze są najmniej groźnymi mieszkańcami niezliczonych kilometrów nieużywanych tuneli i kanałów pod ulicami miasta. Te „trzewia” Gisoreux są odbiciem struktury społeczeństwa żyjącego na powierzchni. Ciemności zapomnianych i zrujnowanych przejść kryją działalność wyznawców Chaosu – poszukujących dreszczyku emocji arystokratów, zdeprawowanych ciągłym poszukiwaniem nowych doświadczeń, potęgi oraz egzotyki. Wielu skłonnych do dziwactw bogaczy oddaje cześć mrocznym bogom. To właśnie tunele pod Gisoreux oferują im schronienie i odosobnienie. Labirynt ukrywa również wiele istot, żyjących tylko w ciemnościach. Przy świetle księżyca wykradają się one, aby polować na słabych i bezbronnych. Chociaż kult bogów Chaosu nie jest tolerowany nawet w tym morzu dekadencji i rozkładu, to władze trzebią te kultury niemrawo i powoli.



Moussillon ma diabelską reputację. Niektórzy nazywają je „Miastem Przeklętych” i dla żyjących wewnątrz jego rozspijających się murów miasto to musi wydawać się naprawdę trafne. Dawniej było to kwitnące i dobrze prosperujące miasto, które upadło na skutek działania nadnaturalnych potęg, czerpiących rozkosz z rozkładu i śmierci. Początkowo nie różniło się niczym od innych miast Bretonii, ale 50 lat temu seria trzęsień ziemi nawet domy bogaczy zmieniła w ruiny. Co gorsze, odkryto również, że cały obszar powoli się zapada. Obłok rozpacz spowija teraz miasto, a opary zarazy czynią je jednym z najbardziej niezdrowych miejsc w Starym Świecie.



Widmo zguby dotyka wszystkich – nawet moi noszą stroje podarte, brudne i nigdy nie naprawiane. Jednak mieszkańcy nie dbają o czające nad miastem fatum, ponieważ wzrastał wśród tego brudu i złości się do niego przyzwyczaić. Wędrują po grząskich ulicach jak bezduszne zombi. W sklepach targują się o gnijące owoce, a na nabrzeżach nawołują do przepływających statków, których załogi spoglądają ze zgrozą na chore miasto. Dowódcy okrętów zawsze chcą jak najszybciej opuścić ten obszar. Tylko nieliczni przybywają tutaj z własnej woli, a i ci starają się jak najszybciej je opuścić. Jedyne tutaj w całym Starym Świecie mutanci otwarcie chodzą ulicami, a nieludzkie hymny do bogów Chaosu wznoszą się bez przeszkód w duszne powietrze.

Paravon leży na północnym brzegu górnej Grismarie, pośród wznoszących się stromo kredowych urwisk. Przez 6 kilometrów zabudowania ciągną się wzdłuż doliny, szerokie najwyżej na trzy, cztery ulice. Wiele z tych domów wyciosano w miękkiej skale. Natomiast urwiska są siedliskiem tysięcy ptaków, które białymi śladami odchodów znaczą czerwone dachówki domów tego malowniczego miasta. Rzeka jest tutaj wąska i duże statki mogą dopłynąć co najwyżej do północnego krańca miasta, gdzie małe składy portowe wyciosano bezpośrednio w urwistej skale. Tutejsi obywatele lubią myśleć o sobie jako o prostym, wiejskim społeczeństwie. Powodzą im się dobrze dzięki obfitym zbiorom owoców oraz zboża z pobliskich pól.

Odzisolowani od dużych miast z północy, panowie i damy Paravonu folgują swym zamilowaniom do ogrodnictwa i zabaw – przyjemności zdrowych z pozoru, dalece różnych od zgnilizny Gisoreux i Couronne. Jednak obecnie nawet tutaj pojawiło się robactwo Chaosu. W nocy atmosfera miasta ulega zmianie – drzwi są zamykane i ryglowane, zatrzaskuje się okienne. Po zachodzie słońca ulice Paravonu stają się dzwinnie puste i zapada niezwykle cisza. Mieszkańcy ukrywają się w domach, nie słysząc pukania gości i nie otwierając nikomu. Paravon został dotknięty przez nieznaną zło. W nocy krążą tutaj



tajemnicze kawalkady bestii czy demonów, wlamując się do mieszkań i porywając z nich całe rodziny. Wydaje się, że tylko arystokracja pozostawiona jest w spokoju i wiele osób właśnie ją obarcza winą za taki stan rzeczy. Jeszcze inni przeklinają miejskich czarnoksiężników za ich wścibstwo albo mówią ściszym głosem o wiedźmach i wierzolakach. Na razie nie można nic udowodnić, chociaż władze Parravonu czynią wszystko, by nocą ulic strzegły patroli gwardzistów. Również pogrążeni w smutku po stracie bliskich mieszkańcy otrzymują od władz wszelkie możliwe rekompensaty.

Quanelles leży 80 kilometrów na zachód od lasu Loren, przy brzegach rzeki Brienne. Do miasta mogą wpływać morskie okręty, ale powyżej rzeka jest zbyt płytka i dostępna tylko dla najmniejszych łodzi i barek. Quanelles to mroczne, brudne i plugawe miasto, gdzie domy walą się na siebie, a na zaniedbane ulice wyrzuca się odpadki oraz wszelkie nieczystości. Dawniej miasto otoczone było murami, ale skromne środki przeznaczone na ich utrzymanie i powszechny brak zainteresowania ich umacnianiem doprowadził do ruiny większość fortyfikacji. Przy okazji zniszczeniu uległy przylegające do nich domy. Później miasto rozrosło się poza dawne mury, tworząc liczne dzielnice lepianiek, prawie tak samo ohydne, jak slumsy wewnątrz miasta.

Arystokracja Quenelles żyje w dużych rezydencjach, których wysokie, często zrujnowane wieże górują nad miastem ze wzgórz na północy. Dekadencja jak cała bretońska szlachta, ulega wszelkim zachciankom i poszukuje rozrywek. Szczególnie słynie ze swoich okrucieństw, znanych w całym Starym Świecie. Na nieszczęście dla zwykłych obywateli, Gubernator i przywódca Straży Miejskiej są najgorsi ze wszystkich. Oczywiście, przestępczość jest powszechna wśród przedstawicieli niższych klas, dla których żywność to cenna zdobycz, a pieniądze są prawie nieznane. Obowiązują surowe kary dla tych, którzy zostaną złapani, szczególnie jeśli dokonali wykroczenia przeciwko klasie wyższej. Nawet drobne przestępstwa karze się okaleczeniem i torturami, a napiętnowani łańcuchem i oszczeni ludzie są tutaj częstym widokiem. Wrodzony sadyzm mieszkańców zdążył w kierunku wypaczeń najgorszego rodzaju, świadcząc o przenikającym Bretończyków skażeniu Chaosem.

•KRÓLESTWA ESTALIJSKIE•

Królestwa Estalijskie leżą na dalekim południu, gdzie zagrożenie Chaosem wydaje się być bardzo odległe. Choć jednak wstrętne wypaczenia Chaosu mogą być głęboko ukryte, to jego nasiona są tutaj obecne i istoty o słabszej woli stopniowo padają jego ofiarami.

Geografia:

Estalijski klimat jest ciepły i suchy, a chociaż nie należy do najłagodniejszych, zbioru są więcej niż wystarczające dla lokalnych potrzeb. Dzięki temu produkuje się tutaj dość doskonałego wina, oliwy i owoców, by prowadzić korzystny handel ze znajdującą się na południu Arabią. Kontakty z Arabią są silniejsze w królestwach, które leżą na południowych wybrzeżach. Często przybywają tam arabscy kupcy, aby oferować swoje towary i wymieniać opowieści o przygodach. Na północy Królestwa sięgają do gór Irrana, dzięki krainy, zamieszkałej tylko przez walecznych górali, których silne fortecę strzegą prowadzących przez góry przełęczy.

Polityka:

Brak zewnętrznego zagrożenia ze strony Chaosu oraz wybitnych, charyzmatycznych przywódców jest przyczyną rozdrobnienia Estalii. Nieliczone niezależne królestwa, które powstały wokół największych miast i miasteczek toczą między sobą ciągłe wojny. Czasami walczą również z sąsiadami – Arabią na południu, Tieleą na wschodzie i Bretonią na północy.

Ludność:

Mieszkańcy Królestw Estalijskich mają ciemną skórę, czarne włosy i krępą budowę ciała. Uważają się za pierwszych ludzi, jacy osiedli w Starym Świecie, ale nikt nie bierze tego poważnie. Oczywiście każdy podróżny, który chciałby polemizować w tej kwestii w granicach królestw, wykaze ogromną nieroztropność.

Język:

Estaliczycy mówią językiem staroświatowym, ze śpiewnym, nosowym akcentem. W niektórych państwach, znajdujących się na północnych wzgórzach obcy mają duże trudności ze zrozumieniem lokalnej ludności, której mowa jest często wzbogacona przez dziwne idiony pochodzące z minionych wieków.



Miasta:

Dwa największe estalskie miasta są, co nie powinno dziwić, najbogatszymi i najpotężniejszymi państwami tej krainy. Istnieje jeszcze wiele miast i wiosek, ale żadne z nich nie zbliżyło się rozmiarami do Bilbali albo Magritta (MG może rozlokować te siedziby korzystając z rad, podanych w **Typowych osadach Starego Świata**).

Bilbali leży na północy kraju, kontrolując obszar pomiędzy morzem, a południowymi lasami. Jest to drugie pod względem wielkości miasto Estalii, a na północny – niewątpliwie numer jeden. Pobliskie wybrzeża są bardzo niegościnne, a ich wysokie klify nie dają statkom żadnej ochrony. Jednak w Bilbali stroma ściana czoła się w głąb lądu, co daje statkom dostęp do płytkiej zatoki, gdzie na tle usianych jaskiniami urwisk wznosi się miasto.

Najbardziej zadziwiająca budowlą miasta jest wysoka wieża na wyspie w zatoce. Głos zawieszono w niej wielkiego spiżowego dzwo- nu niesie się daleko poprzez Wielki Ocean Zachodni. W czasie burzy lub mgły piloci bacznie nasłuchują tego dźwięku, oznaczającego bezpieczną przystań i kubek dobrego, estalskiego wina. Pobliskie regiony są dość ubogie, tak więc rozwój Bilbali całkowicie zależy od morza i dla ochrony swojego handlu morskiego władze utrzymują specjalny dozór nad szlakami morskimi. Okręty są dobrze uzbrojone, a marynarze znani z walczności. Nienawidzą piratów, którzy często nawiedzają wybrzeża Estalii i południowej Bretonii.

Magritta jest wielkim portem zbudowanym obok głębokiej, naturalnej przystani, ochranianej przez Zatokę Spokoju. Ma reputację drugiego portu, którego targowiska gotowe są przyjąć wszelkiego typu ładunki, co przyciąga kupców z wielu części globu. Keje są zwykle zatłoczone, a wśród statków handlowych Starego Świata można czasami zobaczyć dziwaczne ozagławiane okręty z Arabii albo jeszcze dalszych stron. Magritta nie bez przyczyny cieszy się dobrą opinią. Nie toleruje się tutaj piratów, a miasto utrzymuje kontrolę nad Morzem Południowym. Jej mieszkańcy to roznosi i uczciwi kupcy, którzy poświęcili wiele lat na zbudowanie swoich fortun. Zatoka Spokoju tworzy tutaj naturalną twierdzę, a Magrittańczy panują nad całą okolicą, w tym również oboma cypłami zatoki, gdzie dwa potężne forty bronią dostępu do portu oraz służą jako latarnie.

Kupcy Magritty handluje towarami z północy, jak również naturalnymi bogactwami swojej krainy, w tym również srebrem z gór Abasko na wschodzie. Natomiast Couronne w Bretonii stanowi dla nich jeden z największych rynków zbytu importowanego jedwabiu i przypraw. Handel z południem utrudniają pirackie państwa Tilean na wschodzie. Ich mieszkańcy uważają się za kupców i poszukiwaczy przygód i często dochodzi do potyczek między rywalizującymi ze sobą miastami. Dla ochrony szlaków handlowych Magrittańczy utrzymują silną flotę, a często wynajmują dodatkowe statki, by wspomagały w walce ich własne galeony. Wrogie okręty są bez litości zatapiane, zaś piraci tropieni i chwytani przy każdej okazji. Pojmanych piratów zabija się na publicznych egzekucjach, które odbywają się przy okazji wielkich targów. Statki pochodzące z rywalizujących miast mogą być często celem abordażu, ich ładunki zostaną poddane „inspekcji”, a kapitanowie są nakłaniani do zgłowania w stronę Magritty. W tym mieście mogą wymienić przewożone przez siebie dobra, zwiększając przy tym zyski Margitty i zmniejszając obroty jej rywali.

Jak wszystkie otwarte porty handlowe, Magritta posiada ludność wielozęczną. Jej mieszkańcy pracują ciężko, nie zdając sobie sprawy z zagrożenia i pokus Chaosu, a to dzięki korzystnemu położeniu miasta na dalekim południu Starego Świata. Niemniej żyją tu także tacy, którzy chętnie wykorzystują łagodne prawa, by praktykować odrażające rytuały demonicznych sekt. Nie obawiają się czujności władz, tak charakterystycznej dla miast północy. Mimo to czczeni bogów Chaosu jest rzeczą, która może zszokować i zdeglustować większość niefrasobliwych Magrittańczyków.

•KISLEV•

Zaskakujące, przynajmniej dla tych, którzy nie znają Kislevu jest to, że szczyty są on jednymi z najstarszych siedzib na północy Starego Świata. Obszar ten został zasiedlony ponad 1000 lat temu przez ongiś koczowniczy lud, zwany Gospodarami. Najczęściej oni ten

region przeskoczyli wiele lat, wyruszając z Gór Krańca Świata. Dostrzegając, że zaabsorbowane wewnętrznyimi konfliktami Imperium nie zdoła sobie poradzić z inwazją, natychmiast wykorzystali okazję. Gdy Imperium próbowało zareagować, Gospodarowie ustanowili już własne królestwo.

Geografia:

Kislev składa się z miasta o tej samej nazwie oraz z licznych lennych i kolonialnych państweczek usytuowanych pomiędzy rzeką Linsk na północy, a Tallabek na południu. Jest to jedyne państwo Starego Świata, którego granice sięgają na wschód poza Góry Krańca Świata. Niestety krainy te (znane jako „Zaborota” albo „Daleki Stok”) znajdują się tylko pod częściową kontrolą pogranicznych bojów (baronów), a góry są możliwe do przebycia tylko w okresie lata. Znajdujące się na zachodzie Morze Szponów i Las Cieni tworzą znacznie pewniejsze granice.

Rzeka Urskoj jest najdalej wysuniętym na wschód szlakiem żeglownym Starego Świata. Pozwala na transport towarów z Kisleva do Imperium, a nawet dostarczanie ich do miejsc tak daleko wysuniętych na zachód jak Marienburg, który znajduje się w odległości 1500 kilometrów. W pobliżu Altdorfu (patrz **Imperium**) Urskoj łączy się z potężną rzeką Reik i ładunki można tam przenosić na okręty oceaniczne.

Rzeka Linsk wyznacza granicę pomiędzy Kislevem, a Północnymi Pustkowiami. Jest żeglowna dla łodzi rzecznych aż do Praag, chociaż kapitan musi być naprawdę odważny, by zaryzykować taką podróż. Załoga okrętu musiałaby toczyć nieustające potyczki z hordami Chaosu, gaszącymi na północnym brzegu. Zimą rzekę skwała lód i wówczas mieszkańcy Praag muszą korzystać z zapasów, aby przeżyć.

Polityka:

Barbarzyńcy z Norski i hordy Chaosu, które żyją na Północnych Pustkowiach muszą przebyć Kislev, aby podjąć próbę penetracji Starego Świata – na szczęście mieszkańcy Kislevu przysięgli sobie ich zatrzymać. Z tego powodu utrzymują silną armię odważnych wojowników, a oprócz tego zatrudniają wielu najemników. Kislev jest państwem znajdującym się w stałym oblężeniu, na pierwszej linii frontu w wojnie przeciw Chaosowi. Niestety, tak jak wszędzie indziej, pętno wypaczenia posunęło się znacznie głębiej, niż ktokolwiek może to sobie wyobrazić. Lasy Kisleva obfitują we wszelkiego typu zwierzętoldi oraz ich perfidnych i żądnych władzy ludzkich sojuszników. Miasta-państwa, składające się na Kislev są samodzielnymi królestwami i rządzą się własnymi prawami, w rzeczywistości jednak pozostają prowincjami stolicy, a ich władcy wypelniają rozkazy Cra Kisleva, Radii Bokhy – Władcy Północy.

Ludność:

Kislevczycy i podlegający im ludy od dawna zmieszały się z rasą Staroświatowców, jednak nadal pozostają w zagadkowy sposób „odmienni”. Są to wysocy ludzie, o szerokich barach i gęstych blond lub rudych włosach. Chociaż mają opinię spokojnych i zamkniętych w sobie, są to śmiały wojownicy, zawzięci w tepieniu sług Chaosu, którzy zagraża im zarówno z północy, jak i ze wschodu. Kochają muzykę, a bitewne pieśni Kisleva robią duże wrażenie, szczególnie gdy wojownicy śpiewają je tuż przed walką.

Język:

Chociaż mieszkańcy Kisleva dawno zaadoptowali język Starego Świata, nie zapomnieli całkowicie swej przeszłości i wielu nadal używa starego, plemiennego języka, która zawiera podobno bardzo bogaty zasób wyjątkowo opisowych przekleństw. Kislevczycy mają głębszy głos i dźwięczny. Językiem Starego Świata mówią z silnym akcentem i często wymawiają „v” zamiast „w”.

Miasta:

Trzy największe miasta Kisleva to Erengrad, główny port kraju, stolica – Kislev i Praag, oblężone miasto króla Zoltana.

Erengrad jest drugim co do wielkości, po Marienburgu (patrz **Jalowa Kraina**) północnym portem Starego Świata. Przez jego keje przeżywają się liczne towary z wybrzeży Norski – tran wielorybów, rezeźby z ich kości, smoła i ryby. Statki Erengradu pływają daleko na północ, handlując z barbarzyńskimi Norsmenami i krasnoludami z Norski, narażając się na niebezpieczeństwa strasznych mórz północnych,

rojących się od bestii Chaosu. Na nabrzeżach Erengraduludzie z Norski spotykają się z kupcami przybyłymi aż z Marienburga czy L'Anquille, lub marynarzami z dalekiej Bilbali i Magritty. Miasto wznosi się nad lodowatymi wodami rzeki Linsk, wewnątrz dużej zatoki, która chroni przed zimnym morzem i wiejącymi z północy niszczycielskimi wiatrami Chaosu. Główne nabrzeże handlowe mieści się na sporej wyspie, połączonej z głównym miastem za pomocą niezwykłego drewnianego mostu, zbudowanego na ogromnych palach, wkopanych głęboko w dno zatoki.

Architektura jest unikalna dla tego regionu – tylko kilka budynków ma powyżej dwóch pięter wysokości. Jedyny wyjątek stanowią tu liczne wieże świątyni, ze swoimi złożonymi kopułami i dzwonami, z których słynie to miasto. Biją one zgodnie podczas wielkich uroczystości, a echo niesie ich głosy na kilometry dookoła. Stworom z mrocznych lasów dostępu bronią wały ochronne z mocnego drewna. Za wielką brązową bramą rozpoczyna się samotna i niebezpieczna ścieżka, która wieje się w kierunku Middenheim oraz Imperium.

Kislev wznosi się wysoko na brzegach rzeki Urskoj, wewnątrz jej wielkiego zakola, gdzie nurt omija strome zbocza „Góra Gerojew” (albo Wzgórze Bohaterów), na którym zbudowano miasto. Jego mury są potężne i niezdołoby, choć jakby nadtopione w miejscach, gdzie uderzały fale Chaosu zanim odeprędnęły je dzielnio obrońcy. Kislev stoi przecież na samej granicy Chaosu, na brzegu obszaru, którego wygląd może zmienić się w każdej chwili. Miasto wytrzymało oblężenie i szturmy sług Chaosu i wicherów mutacji, jakie im towarzyszą. Wiele ze starszych budynków Kislevu nosi ślady strasznych bitew, w których ciało i skala płynęły jak woda, przysierając nowe i przerzajające kształty.

Nabrzeża Kisleva zostały zbudowane dookoła sztucznego basenu znajdującego się wewnątrz miasta i są dostępne tylko poprzez doskonale broniącą bramę rzeczna. Na wschód od miasta rzeka jest znacznie płytsza. Cumują tu płaskodenne barki oraz niewielkie łodzie rzeczne. Załogi tych statków odwiedzają nadbrzeżne gospody i domy.

Na szczycie Wzgórza Bohaterów wznosi się pałac Cara – Radii Bokhy, Wszechwładcy Północy i suwerena wszystkich władców Kislevu. Ta potężna forteca pnie się w górę kondygnacjami kamiennych wież i blanków, aż do wierzchołka wielkiej żelaznej kopuły, doskonale widocznej z odległości wielu kilometrów.

Praag miało mniej ścisłości niż Kislev i zostało kiedyś całkowicie pochłonięte przez mutacyjną burzę z północy. Wśród wyjątkowo wiatru zniszczenia szludy Chaosu wkroczyli do miasta, mordując kobiety i dzieci. Gdy fale Chaosu ustąpiły, powrócili ci, którym udało się uciec. Znaleźli jednak swoje domy przemienione w straszliwy koszmarny. Tam gdzie wcześniej stały budynki, obecnie znajdowały się kałuże pofalowanego i stopionego szkła, które powstały w wyniku niewiarygodnego gorąca. Pojawiały się jaskinie, grotty i inne tajemnicze zniekształcenia. Zmiany nie ograniczyły się do materii nieożywionej, gdyż wypaczone zostało wszystko, przez co przesyłały hordy Chaosu. Nie można było odróżnić żywych istot od szorstkich kamieni budynków. Tak więc ci, którzy uratowali się z Praag zostali swoje miasto całkowicie odmieńcone i zniszczone. Rozlupane mury odsłaniały rzedły wyszczerbionymi zębów w bełkoczących ustach, a podłogi falowały, jakby zbudowane z falującej masy wijących się stworzeń.

Król Zoltan podjął desperacką decyzję i rozkazał spalić miasto aż do fundamentów. Oczyszczył teren z ohyd, aby ludzie mogli odbudować swoje domy. Tak uczynili i wzniesli nowe miasto, którego kamienne mury były tak wytrzymałe, jak w samym Kislevie. Jednak mieszkańcy nie wyobrażali sobie nawet prawdziwej potęgi Chaosu, którego twórców nie można tak łatwo zniszczyć. Nic więc dziwnego, że dawna groza zaczęła się odradzać, plągującą nowe budynki. Najpierw miasto zaczęło szeptać, a nocne powietrze wypełniły żalonne krzki agonii. Później w ścianach budynków zaczęły pojawiać się twarze, a z bruku wyrastały ciwice reze. Jedynie stała czujność, palenie i odbudowywanie pozwalają w takich warunkach zachować normalność. Praag ma ponurą reputację i podróży często snują odrażające opowieści o czającej się w nim grozie. Król Zoltan w swym pałacu szkoli Stalgradzką Milicję i rozmyśla o tym, w jaki sposób pokonać rozprzestrzeniający się Chaos i pomóc swój lud.

•TILEAŃSKIE MIASTA - PAŃSTWA•

Równinne wybrzeża otaczające Morze Tileańskie są usiane siedzibami ludni, określanymi wspólnie mianem Miast Tileańskich.

Geografia:

Tilea leży między górami Appucini na wschodzie i Abasko na zachodzie, rozciągając się wzdłuż wybrzeża Morza Tileańskiego, a od północy sięga górr Irrana. Appucini osłaniają Tileę przed obszarami bezprawnymi znanymi jako Graniczne Księstwa (przynajmniej tak myślą o nich Tileańczycy), ale podgrsiście lasy są i tak niebezpieczne, będąc siedzibą wielu drapieżnych bestii, z których nie wszystkie mają naturalne albo ziemskie pochodzenie. Występują tam również gobliny, a bandyci stanowią stałe zagrożenie, utrzymując swoje kamienne twierdze w wysoko położonych górskich dolinach. Niewielu Tileańczyków dobrowolnie zaryzykowałoby wyprawę na te obszary, a jeszcze mniej z nich powróciło. Państwa położone w głębi kontynentu koncentrują się głównie na rolnictwie i szukaniu pastwisk dla kóz i owiec albo na wypasaniu nielicznego bydła. Na zachodzie góry Abasko opadają gwałtownie do morza. Nie ma tam miejsca dla osób większych niż małe wioski rybackie. Wioski takie posiadają czasem pastwiska kóz, ukryte w położonych wysoko dolinach.

Na północnym zachodzie unoszą się trujące opary z Duszných Bagn. Ten pozabawiony życia region pokryty jest stługami, zasłanymi niezliczonymi cuchnącymi strumykami wiecznie okrywającą klebą gęstą mgłą. Tutejsze bagna tworzą niezliczone kilometry śmierdzących, stojących zbiorników, w których przemykają się osłizłe, nieopisyalne stworzy. To mroczna kraina mgły i oparów, tak odrażająca, że ludzie nigdy tam nie zaglądają. Bagna są wylegarnią zarazy i chmar insektów, roznoszących najróżniejsze choroby. Tutaj mieszkają także arcysłudzy bogów Chaosu – skaveny, których wielki pomnik rozkładu – miasto Skavenblight – wznosi wśród tych błot swą rozpuszczającą się mur. Ludzie unikają całego tego obszaru, a niezliczni, którzy ośmielają się wyszeptać nazwę szczerzego miasta, twierdzą, że jest to tylko diabelska legenda.

Polityka:

Tileańskie krainy są podzielone na liczne państwa, powstałe wokół metropolii czy dużych miast. Najważniejsze z nich leżą na wybrzeżu i często walczą z Arabią lub Estalią o dominację na morzu. Ich floty atakują konwoje kupieckie lub bezbronne, samotne statki handlowe. Chociaż trwa rywalizacja między poszczególnymi miastami-państwami, istnieje również wzajemny respekt oraz uznanie wspólnego dziedzictwa, co powoduje, że większość wojennych wysiłków kieruje się przeciwko wspólnym wrogom. Państwa wyspiarskie są znacznie mniejsze pod względem obszaru i często bywają zależne od państw przybrzeżnych.

Ludność:

Tileańczycy mają wiele wspólnych cech fizycznych i kulturowych z żyjącymi na wschodzie Estalijczykami. Mają ciemną skórę i czarne, lśniące gładkie włosy. Stosunkowo bezpieczni w swoich granicach, lubią wyśmiewać się z estaliskich przechwałek, jakoby to w Estalii znajdowały się najstarsze w Starym Świecie osady ludzi. Niemniej pomyślną dwa razy, zanim wypowiedzą te zarzuty przy rodowych mieszkańcach Estalii.

Język:

Tileańczycy mówią melodyjnym dialektem Starego Świata, który obcy myślą czasem z estaliskimi. Nic nie może bardziej zirytować Tileańczyka, niż taka pomyłka.

Miasta:

Największymi miastami Tilei (choć są także wiele mniejszych) są: Luccini, wybudowane obok starożytnych ruin morskiego portu elfów; Miragliano, wybudowane na wyspie i posiadające kanały zamiast ulic; Remas, które słynie z najlepszych rybaków w Starym Świecie; Sartosa – Miasto Piratów o Tobaro – Miasto Syren.

Luccini. Wielka południowa równina Tilei, doskonale prosperująca, żyzna kraina, słynna ze swoich wspaniałych koni i bogatych spichlerzy, stanowi zaplecze Luccini. W granicach jej smukłych murów stoi największe w Starym Świecie muzeum boga Morza i co dziesięć lat tu właśnie odbywa się najważniejsze zgromadzenie

kapłanów tej wiary. Samo miasto zostało częściowo wzniesione na ruinach starodawnej metropolii z czarnego kamienia, podobno wielkiego elfickiego portu z czasów poprzedzających wojnę z krasnoludami. Teraz jednak pozostały po niej tylko gruzy, chociaż poszukiwacze skarbów odkrywają czasami dawne podziemne przejścia – wydobywając z ruin wspaniałe bogactwa. Ale ruiny te bywają niebezpieczne. Niektórzy ludzie wierzą, że są one nawiedzone, natomiast inni twierdzą, że stały się ostoją wszelkiego rodzaju złej, od grobliskich złodziei poczynając, na ludzkich bandytach kończąc. Czasami w ruinach pojawiają się tajemnicze światła, albo chłodny wiatr niesie niewyraźne śpiewy, wydobyte na pewno nie z ludzkich gardel. Jeszcze większą grozę budzą ryki śmiechu, niosące się w czystym powietrzu nocy oraz towarzyszące im wrzaski grozy i bezustanne jęki przekleństw. Uczciwi obywatele często apelowali o oczyszczenie ruin, ale obszar ten jest kilka razy większy od samego miasta i to zadanie wydaje się niemożliwe.

Miragliano stoi na setkach połączonych kanałami małych wysepek. Od strony lądu grunt jest podmokły, ale samo miasto pozostaje czyste, a powietrze świeże. Wielki problem stanowi woda – ta z morza oczywiście nie nadaje się do picia, a strumienie i rzeczki, wypływające na północne mokradałki dzieli od miasta kilka kilometrów. Mieszkańcy zaopatrują się w wozidłowod, którzy małymi barkami pływają po kanałach.

Miragliano jest wielkim miastem kupieckim, którego lekkie statki zagrażają wielkim flotom handlowym. Regularnie żeglują na dalekie południe, chociaż niełatwo jest przebić się przez blokadę okrętów Magritty na Morzu Południowym. Jednak Miraglińczycy są energiczni i ambitni ludźmi. Kupców z tego miasta można spotkać w całym Starym Świecie – kupując futra, wyroby z koźmi i bursztyn w Erengradzie, handlując dobrami Nowego Świata w Marienburgu, a w Margicie targując się zawzięcie z upartymi Arabami.

Remas. Gigantyczny przylądek, mający ponad 150 kilometrów długości i do 60 kilometrów szerokości wbija się w Morze Tyleańskie, ocinając wielką zatokę, do której spływają liczne rzeczki. Sprzyja to rozwojowi morskiej fauny, a mieszkańcy Remas w pełni to wykorzystują. Cieszą się reputacją najlepszych rybaków świata. Samo miasto wybudowano na wierzchołku półwyspu i ze wszystkich stron otoczono murami. Obronność wzmacniają dwa rzędy murów wewnętrznych, biegnących zgodnie z konturami półwyspu i sięgającymi do znajdującej się na jego wierzchołku potężnej cytadeli.

Mieszkańcy Remas to świetni żeglarze, a ich statki skutecznie współzawodniczą z flotami Miragliano i Lucinii w handlu na południu. Małe, zwinnie statki z Remas przepływają szlaki morskie nie zawsze w uczciwych intencjach. Jednak Remasianie statki innych nacji uważają za uczciwą zdobycz – zwłaszcza statki Magrittańczyków, którzy nie pozwalają w pełni wykorzystać handlowego potencjału południa. Remas i Miragliano cechuje tradycja wzajemna wrogość i oba te miasta często walczą ze sobą, a nawet proszą o pomoc inne, mniejsze państwa tyleańskie. Zarówno Remas, jak i Miragliano zatrudniają żołnierzy oraz najemników ze wszystkich stron Starego Świata.

Sartosia. Chociaż na północny krąg pogłoski, że wszyscy Tyleańczycy są piratami, jest to prawda tylko wobec mieszkańców Sartosy – z tego powodu miasto znane jest jako Miasto Piratów. Pirackie statki różnych kształtów i rozmiarów kotwiczą w wielkim porcie, podczas gdy w mieście łatwo jest się natknąć na zbrawane skarby – złoto z południa, jedwab z Arabii, klejnoty z Nowego Świata i doskonale wino z Bretonii. Całe miasto rozwija się dzięki łupom, stosunkowo bezpiecznie dzięki warunkom naturalnym i wojowniczej reputacji jego mieszkańców.

W przeciwnieństwie do Brionne (tzn. miasta, które otwarcie wita piratów i udaje, że nie widzi ich procederu) Sartosa po prostu jest rządzona przez piratów – administrowana znacznie surowiej i skuteczniej niż jakiegokolwiek inne miasto w Starym Świecie. W granicach naradza stosuje się Pirackie Prawo, zabraniając kradzieży i nakładając często karę śmierci za morderstwa, kradzieże, oszustwa oraz zdradę. Spory między kapitanami są regulowane przez Władce Sartosy – Króla Piratów, wybranego corocznie przez kapitanów przybywających wówczas w porcie.

Miejsco otoczono solidnymi murami i jest chronione od ataków z morza przez wielkie maszyny wojenne stojące w mieście oraz wewnątrz

ciężkich bunkrów, wydrążonych w pobliskich skałach. Najlepszą ochronę daje miastu samo morze, ponieważ w cieśninie między Sartosą a kontynentem płynie zabójczy prąd, nazywany również Pirackim Prądem, uniemożliwiający statkom lądowanie na północny wysep. Można do niej dotrzeć tylko z południa poprzez niebezpieczne Piaszki Czaszki. Jest to ciągle zmieniająca granice piaszczysta mielizna, gdzie często osiadają nieostrożne statki. Tylko piraci uczą się nawigacji w tym regionie, lecz zdradzenie tej wiedzy traktowane jest jak najgorsza zbrodnia i karane najokrutniejszą śmiercią. Jednak czasem nawet pirackie statki osiadają na mieliznach. W takim przypadku Pirackie Prawo stanowi, że statek należy do tego, kto go uratuje, zanim porwą go wiatry i pływy. Z tego powodu często wybuchały walki między rywalizującymi grupami „ratowników”, nie wspominając już o zalodzie rozbitego statku, która zwykle dostaje furii, tracąc łupy w pobliżu domu.

Tobaro. Góry Abasko rozciągają się prawie 800 kilometrów od skalnych klifów Przylądka Głupców, aż do cuchnącej zatoki Duszných Bagien. Na całej długości linia brzegowa jest postrzępiona i bardzo niebezpieczna ze względu na groźne podwodne skały, zdolne rozpruć dno okrętu nawet w sporej odległości od brzegu. Obecnie na tym nieprzystępnym i morderczym wybrzeżu znajduje się tylko jedno duże miasto: Tobaró, zwane Miastem Syren.

Tobaró jest podobno niedostępne z zachodu (z powodu gór) oraz całkowicie nieosiągalne od morza z powodu otaczających je Skal Głupców. Tylko piloci z Tobaró potrafili tam bezpiecznie nawigować. Wielu doskonałych przewodników straciło swoje ładunki oraz statki, oddając je przedsiębiorczym pilotom z Miasta Syren.

Legendy mówią o czasach, gdy całe wybrzeże rozbrzmiewało echem śpiewu syren – latających istot, które zakładały swe cuchnące gniazda wśród strzoczących skał morskich klifów. Przez całe eony drażyły skały, przyspieszając erozję naturalnych jaskiń, aż w jednym miejscu cały klif został podziurawiony przez ich tunele. Wówczas to elfy przeprawiły się przez skały, leżące wzdłuż wybrzeża, dotarły do brzegu i wygnały stamtąd te straszne, skrzydlate istoty.

Elfy powiększyły jaskinie, zbudowały siedem potężnych bram morskich oraz ogromny port – grotę sklepioną niczym katedra i wystarczająco dużą, aby ukryć całą flotę. Ściana klifu została przeobrazona we wspaniałe miasto, niezwykle wśród wszystkich elfickich siedzib tych dalekich czasów. Elfy podkopały się głęboko pod góry i odnalazły za nimi ukryte doliny. Jednak nadszedł moment, kiedy po wojnach z krasnoludami elfy opuściły Star Świat i miasto opustoszało. Trwało tak, dopóki Tyleańczy nie odkryli na nowo przejścia przez skały oraz ukrytego go nimi portu. Przegnali kilka istot, które zamieszkały w tunelach i ponownie zamieszkali w mieście, nadając mu nazwę Tobaró.

Tobaró handluje srebrem i szlachetnymi kamieniami, wydobywanymi z otaczających gór, otrzymując w zamian żywność, pochodzącą głównie z innych państw tyleańskich. Morze zapewnia obfitą, choć nieco monotonną dietę, podczas gdy ukryte w górach doliny oferują pewne (choć niewielkie) ilości płodów rolnych. Tobaróńczycy są znanymi wrogami żeglarni, ale w walce wręcz nie dorównują Margitńczykom ani Arabom. Dlatego ich szlaki handlowe nie sięgają poza Morze Tyleańskie i południowe Królestwa Estalii.



•JAŁOWA KRAINA•

Jałowa Kraina to nieogószczone, nieurodzajne terytorium. Wędrowiec nie znajdzie tam schronienia ani osłony przed kasającą wichrą, który wieje od strony Morza Szponów. Kraina ta zawdzięcza swoją niezależność potęgę Marienburga – największego portu Starego Świata, którego sprytni burmistrzowie w ciągu wielu lat uzyskali od Imperium serie przywilejów.

Geografia:

Jałowa Kraina leży nad zatoką, gdzie rzeka Reik wpada do morza. Siega aż do skraju Lasu Reikwald na południu i wschodzie oraz do podgórzia Błędnych Sióstr na zachodzie. Kilka osłoniętych miejsc daje schronienie rozproszonym farmom i wioskom, ale większą część ludności Jałowej Krainy żyje w portowym mieście – Marienburgu.

Polityka:

Żyjąc z dala od puszcz rosnących w głębi łąd, mieszkańcy Jałowej Krainy nieczęsto spotykają zagrożenia Chaosu. Mniej się nimi przejmują niż przesadni ludzie Imperium – niektórzy twierdzą wręcz, że zbyt mało. Ci z nich, którzy mieszkają w pobliżu lasu są trochę ostrzej, bardziej podejrzliwi wobec obcych i nie tak ufni – nawet między sobą. Jednak w pobliżu Marienburga oraz w samym mieście ludzie są przyjaźni i otwarci, tak jak przystało na otwarty port, gdzie kupcy przybywają ze wszystkich stron Starego Świata, a czasami z jeszcze dalszych krain. Tylko raz w swojej historii Jałowa Kraina stanowiła część Imperium, ale mieszkańcy tego kraju zawsze należeli do ludzi niezależnych. Wykorzystali więc fakt, iż kontrolują większość morskogo handlu Imperium, aby zmusić kolejnych Imperatorów do przyznania większej autonomii. Wspierani w tych dążeniach przez znajdującą się na zachodzie Bretonię, burmistrzowie Marienburga potrafili rozgrywać te dwa mocarstwa przeciwko sobie.

Ludność:

Mieszkańcy Jałowej Krainy są podobni do Reiklandczyków z południa Imperium. Wysocy i krzepcy, potrafią ciężko pracować i rozsądnie myśleć.

Język:

Ludzie z Jałowej Krainy mówią podobnym dialektem staroświatowego, co mieszkańcy Imperium.

Miasta:

Jedyną liczącą się siedzibą tej krainy jest wielkie miasto portowe Marienburg. Jeżeli chcesz tworzyć, zgodnie z zasadami podanymi w **Typowych osadach Starego Świata**, mapy pokazujące inne osady Jałowej Krainy, powinieneś zapamiętać, że nie ma tam żadnych innych miast, a tylko wioski i zagrody.

Marienburg to największy port w całym Starym Świecie i naturalnie główne centrum handlowe północy. Jego położenie u ujścia rzeki Reik powoduje, że towary z południowych części Starego Świata i spoza niego muszą minąć ten port w drodze do odległych miejsc, takich jak Nuln na południu czy Kislev na wschodzie. Podobnie dzieje się z towarami eksportowanymi, które płyną rzekami Talabek i Reik aż do Marienburga, a stamtąd na południe Starego Świata, do Nowego Świata, Południowych Krain, oraz krajów tak odległych jak Lustria, czy Kitaj.

Miasto zostało wybudowane w miejscu, gdzie potężna rzeka Reik przecarła się przez dawne skalne łozysko północnego wybrzeża, by rozlać się w potężną deltę. Dopyływając do Marienburga, Reik jest najszerszą rzeką w Starym Świecie i ma ponad 1,5 kilometra szerokości. Tutaj archipeląg skalnych wysepek dzieli rzekę na niewielkie odnogi. Miasto zbudowane na tych właśnie wysepkach, połączonych licznymi mostami. Utrzymywany jest tylko jeden głęboki tor wodny, który rozpoczyna się od południowej strony miasta i biegnie dookoła portu. Statki mogą łatwo wpływać tym wielkim kanałem na rzekę Reik, albo płynąć na północ w stronę morza lub też przybić do jednego z licznych nabrzeży Marienburga. Tor wodny jest przecięty

pojedynczym mostem, nazywanym przez wszystkich „Wysokim Mostem”, który opiera się o solidną kamienną wieżę, znajdującą się na najdalej na południe wysuniętej wyspie Marienburga. Jego drugi kraniec dociera do wysokich, skalnych wzgórz po drugiej stronie. Na most prowadzi szeroki trakt, spiralnie oplatający wieżę. Budowla ta jest powszechnie podziwiana przez podróżnych i znana w całym Starym Świecie.

Samo miasto wyróżnia się wspaniałymi domami, z których wiele zostało doskonale ufortyfikowanych. Siedzący te są własnością kupieckiej aristokracji, oraz kupców-awanturników, którzy władają miastem. Istnieje tam również największa handlowa społeczność morskich elfów, licząca około 500 osobników. Posiadają oni dość dużą autonomię, własne prawa i milicję. Władze miasta nie wtrącają się do spraw elfów, zadowolone z bogactw, jakie przynosi elfi handel.

Marienburg jest bogatym, kosmopolitycznym miastem, gdzie na każdym kroku widać dobrobyt i zamożność. W pokrytych kryształkami soli murach mieści się główna świątynia Mananna – Boga Morza. Jest to wysoki budynek ozdobiony przez najlepszych kamieniarzy i drzeworytników. Jednak w otwartym mieście łatwo się ukryć pachołkom Chaosu, którzy stąd mogą rozprzestrzeniać swoją odrażającą wiarę.

•IMPERIUM•

Z wszystkich krajów Starego Świata największe jest Imperium. Składa się na nie spory zlepek księstw, lig, baronii, miast-państw itp. Przyjmuje się, że początkujący bohaterowie pochodzą z jakiegoś miejsca, znajdującego się w granicach Imperium. Miasta i wioski położone w bezpośrednim sąsiedztwie Altodoru (patrz niżej oraz **Typowe osady Starego Świata**) są idealnym miejscem startu – szczególnie jeśli chcesz rozegrać **Kontrakt Oldenhallera** – scenariusz, który znajduje się na końcu tej książki. Z tych powodów Imperium zostało omówione bardziej szczegółowo niż inne państwa Starego Świata. Dalsze wiadomości można znaleźć w publikowanym oddzielnie zestawie źródłowym obszernej kampanii **Wewnętrzny wróg**.

Geografia:

Na północy i wschodzie Imperium jest ograniczone przez niespokojne wody Morza Szponów oraz wysokie szczyty Gór Krawca Świata. Na północnym wschodzie leży kraj zwany Kislevem, gdzie bohaterkie armie powstrzymują hordy Chaosu obozujące na Północnych Pustkowiach. Na południu i zachodzie naturalne granice tworzą łańcuch Gór Czarnych oraz Góry Szare, podczas gdy Jałowa Kraina na północnym zachodzie rozciąga się wzdłuż jedynego równinnego obszaru pomiędzy Bretonią, a Imperium.

Wewnątrz tych naturalnych i politycznych granic leżą liczne małe, na wpół autonomiczne państwa. Siedem największych znanych jest jako Prowincje Elektorskie, ponieważ ich władcy tradycyjnie mają prawo głosu w wyborach Imperatora. Państwa te zostały pokazane na mapie znajdującej się na odwrocie – Księstwo Reikland, Marchia Middenland, Księstwo Ostland, Marchia Talabekland, Hrabstwo



MARIENBURG



ALTODOR



NULN



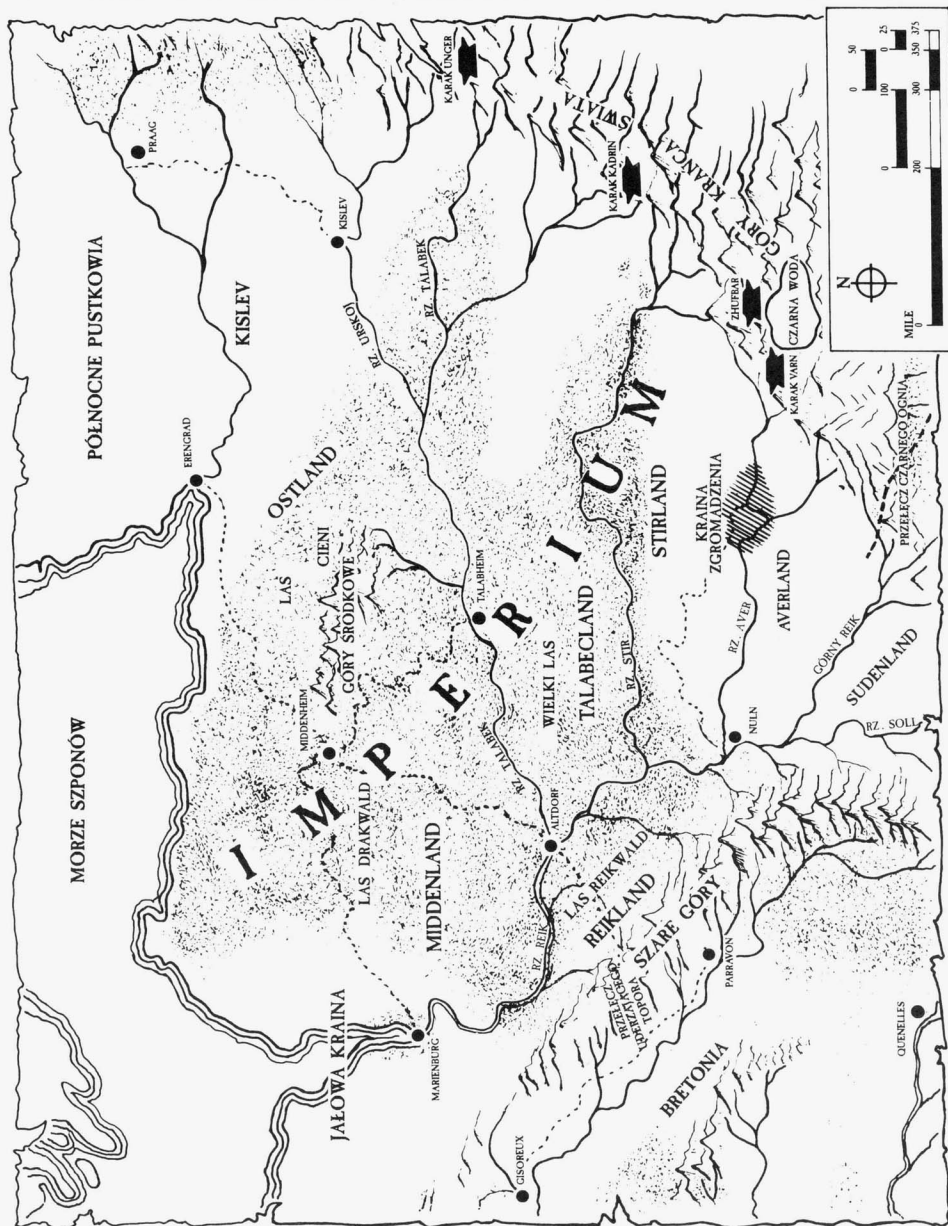
IMPERIUM



MIDDENHEIM



ZNAK IMPERATORA



Stirland, Hrabstwo Averland, Baronia Sudenland i kraina halflingów Zgromadzenia. Oprócz tego istnieją jeszcze trzy wielkie miasta-państwa (Freistadt), których władza obejmuje również wioski i miasta położone w ich bezpośrednim sąsiedztwie. Chodzi tu o Middenheim, Talabheim i Nuln, których władcy – grafowie są również Elektorami.

Największym ze wszystkich miast Imperium jest Altdorf – stolica imperia, gdzie stoi największa świątynia Sigmara (patrz **Religie** – niżej).

Góry Środkowe. Nie jest to jedyny górski obszar na terenie Imperium, ale ten jest największy i najważniejszy, ponieważ oddziela Ostland od reszty kraju. Otoczonego przez gęste lasy terytorium unikają zarówno ludzie, jak i krasnoludowie.

Rzeki:

Wodne szlaki Imperium ogrywają bardzo ważną rolę, ponieważ stanowią jedyną niezawodną drogę komunikacji, gwarantującą połączenia handlowe pomiędzy prowincjami, miastami i miasteczkami. Strażnicy dróg i mytnicy robią wszystko co mogą, by utrzymać sieć dróg, zbudowanych za czasów Imperatora Wilhelma Mądrego, jednak zbyt wiele traktów przebiega przez duże połaści lasu, co sprawia, iż można na nich spotkać bandytów, rozbójników, a czasami nawet gobliny.

Aver spływa z Gór Czarnych, a najbardziej charakterystyczną jej cechą są jego niesamowicie odcień i rwące, spienione wody. W górnym biegu ma liczne wodospady, ale nim połączy się z Reik, jest już szeroka i żeglowna dla łodzi i barek. Przepływa przez serce Zgromadzenia (terytorium halflingów), gdzie stanowi ważne źródło wody dla rolnictwa. Od czasu do czasu podróżują po niej kurierzy pomiędzy wielkim miastem Nuln, a krasnoludzką fortecą Karak-Varn, leżącą wysoko w Czarnych Górach.

Reik jest najdłuższą rzeką w Starym Świecie – ma około 1100 kilometrów od źródeł w Czarnych Górach poczynając po ujście do Morza Sponów w pobliżu Marienburga. Pomiędzy Nuln a Marienburgiem przepływa tu więcej towarów, niż po wielu innych rzekach razem wziętych. Na południe od Nuln rzekę określa się Górnym Reikiem, a jej wody płyną szybciej i są czystsze. Nuln to ostatnie miejsce przed Altdorfem, w którym przetrzucono przez nią most. Dalej Reik łączy się z błękitnym nurtem Aver (patrz wyżej). Pomiędzy Nuln, a Altdorfem rzeka ma około 200 metrów szerokości i można ją przebyć tylko łodzią. Rozciągający się po obu brzegach Las Reikwald (patrz niżej) jest gęsty i niebezpieczny, ale rzeka jest tu wystarczająco szeroka, aby ochronić płynących przed czatującymi w puszczy wrogami. Tylko piraci mogą stanowić realne zagrożenie, ale tych ścigają regularne patrole, a także czujni przewoźnicy i dozorczy służ.

W Altdorfe Reik łączy się z potężną Talabek, wielką masą wody niosącą z prądem znaczne ilości czarnej ziemi z Gór Środkowych. W miejscu spotkania rzek osad tworzy rozległe mierzyny oraz małe wyspy, na których wznosi się miasto Altdorf. Kilka kilometrów na północ koryta łączy się ponownie i tworzą jedną ogromną rzekę, po której mogą żeglować nawet okręty oceaniczne. Rzeką usianą jest wieloma skalnymi wysepkami, na których wybudowano liczne

wioski rybackie, karczmy dla przewoźników oraz różnego rodzaju zajazdy. Na długim odcinku brzozi porasta gęsty las, dogodny na zasadzki rzecznych piratów. Jednak większość statków jest zwykle dobrze przygotowana do obrony.

Sol spływa z Czarnych Gór jako połączenie niezliczonych górskich strumieni. Na wiosnę rzeka, na skutek roztopów znacznie się powiększa i staje się bardzo niebezpieczna.

Stir wypływa z Czarnych Gór i szybko przeobraża się z małego strumienia w wielką rzekę, toczącą swe wody głęboką leśną doliną. Na prawie całej swojej długości płynie przez serce Wielkiego Lasu, zasilana licznymi strumieniami. Mając ponad 100 metrów szerokości i posiadając mosty tylko w kilku miejscach, stanowi naturalną linię obronna.

Talabek ma swoje początki w bystrych strumieniach, spływających z północnej części Gór Krańca Świata. Rozlewają się one później w poprzek zachodniego podgórze, tworząc głęboką, wolno płynącą i niezwykle czystą rzekę, nazywaną Górnym Talabekiem. Powyżej miejsca, gdzie łączy się z Urską brzegi są porośnięte głównie przez lasy sosnowe, które wśród miejscowych wieśniaków nie cieszą się dobrą opinią. Od tego miejsca rzeka jest zbyt szeroka, aby przerzucić przez nią most i w drodze do Talabheim wciąż się poszerza. Znajduje się tam port pomorzy, ostatnia możliwość przeprawy, nim zmacona czarna ziemia Gór Środkowych rzeka połączy się z Reik w pobliżu Altdorfu.



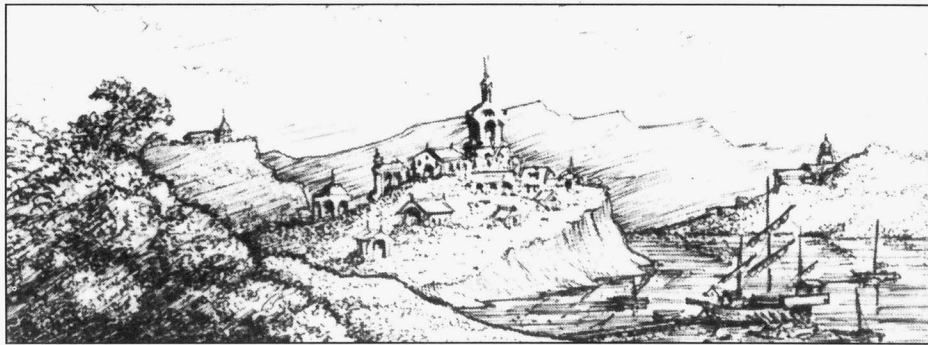
Lasy:

Znaczną część terenów Imperium porastają mroczne, gęste lasy liściaste. Dokonane wyreby pozwalają na uprawę roli, wypas bydła itd. Wciąż jednak pozostały tysiące kilometrów kwadratowych dziewiczej puszczy. Ludzie roztropni nie zagłębiają się dalej niż na sam skraj tej puszczy, chyba że podróżują traktami bądź rzekami.

Potężne, prastare drzewa **Laurëlornu** ukochały sobie leśne elfy, chociaż ich siedziby – raczej niebezpieczne – niedostępne są dla obcych dzięki zaporom iluzji i czarów.

Las Cieni, który porasta większą część Księstwa Ostlandu to najmroczniejsze ze wszystkich puszczy Imperium. Wewnątrz jego mrocznych gąszczy nadal czają się bandy zwierzęt i goblinoidów – niedobitki ostatniej Inwazji Chaosu sprzed około 200 lat. Ostlandczycy wysyłają czasami ekspedycje, aby ich wytrzebić i zniszczyć, ale tylko potężna armia mogłaby pozostać po zmroku wśród tych porośniętych mchem gałęzi.

Las Reikwald sięga od stóp Szarych Gór i jest ulubionym miejscem wygnańców z Imperium. To idealny teren dla rozbójów, ponieważ główne arterie komunikacyjne, czyli rzeka Reik i równoległa do niej droga, przebiegają jego skrajem.

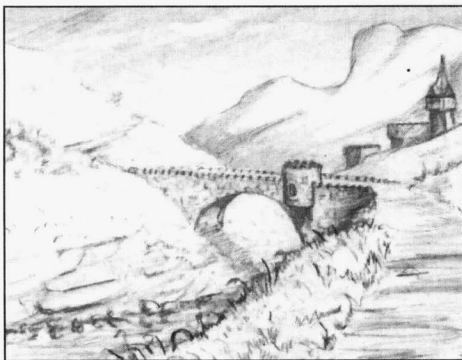


Historia:

Imperium zostało założone około 2500 lat temu przez Sigmara Młotodzierzcę. Sigmarr zdołał najpierw zjednoczyć plemiona ludzi z północnego wschodu, po czym w sojuszu z krasnoludami poprowadził ich do wielkiego zwycięstwa nad hordami goblinów, które przez 1500 lat były plagą Starożytności. Datę tę przyjmuje się obecnie za pierwszy rok kalendarza ludzi. Pod wodzą Sigmara Wojny Goblinskie doprowadzono do zwycięskiego końca, a ludzkość mogła odzyskać swoje siedziby i rozwijać się w atmosferze względnego pokoju.

Trwało to ponad 1100 lat. W tym czasie wybudowano wiele osad, a system rządów ewoluował do konstytucyjnego Imperium, zapewniającego swym prowincjom pewną autonomię w zamian za wspieranie Imperatora. Władców tych obszarów: książąt, diuków, hrabiów itp. mianowano Elektorami i pilnie wysłuchiwało ich głosów, gdy zbliżał się czas wyboru nowego Imperatora. Sigmarr uznany został później za boga i wszystko układało się pomyślnie, dopóki w 1115 roku jego linia nie wygasła wraz ze śmiercią Borysa Niedolnego. Wywołało to trwający niemal bez końca okres sporów wewnętrznych, a nawet doprowadziło do wojny pomiędzy Talabeklandem a Stirlendem. Kupczono urządami, a Elektorów przekupywano lub mordowano. Przez następne 600 lat różne prowincje proklamowały władzę różnych Imperatorów w Nuln, Middenheim i Talabheim. Obecnie okres ten jest znany jako Wiek Trzech Imperatorów. Nie trzeba mówić, że takie wewnętrzne skłócenie doprowadziło także do osłabienia granic i właśnie wówczas koczowniczy zza Gór Krańca Świata zajęli tereny, które później stały się Kislevem. W roku 2000 Imperium nie istniało już jako spójna całość. Następnie 300 lat często wspomina się jako Wiek Ciemności, podczas których nawet prowincje zaczęły się dzielić. Ale w roku 2302 nowa fala Inwazji Chaosu przywróciła ludziom rozsądek. Ze swej siedziby w Nuln Magnus Pobożny posłał wezwanie. Mówił: „Wszystcy prawdziwi synowie i córki Sigmara muszą się teraz zjednoczyć i razem chwycić za broń, by hordy Chaosu bez reszty nas nie ogarnęły i aby ostateczna ciemność nie odkryła ziemi”. W przymierzu z Kislevem i Norską armie Imperium zatrzymały, a zagrożenie odsunęto na wiele lat.

Po wojnie Magnus został obrany Imperatorem i koronowano go w Nuln, wraz z błogosławieństwem Wielkiego Teogonisty – najwyższego kapłana kultu Sigmara – którego potęgą ustępowała jedynie władza Imperatora. Niestety Magnus zmarł w celibacie, a jego brat Guntharr – wyznawca Ulyryka – popełnił błąd, występując przeciwko Wielkiemu Teogonistcie. W konsekwencji Imperatorem został hrabia Leopold ze Stirlendu, a Guntharra zmuszono do wyjazdu do Middenheim. Rodzina Leopolda utrzymywała rządzą przez następne 60 lat. W tym czasie przywileje i koncesje, które Marienburg uzyskał w zamian za dostęp do swych portów pozwoliły burmistrzom zadeklarować niepodległość Jalowej Krainy i odłączyć się od Imperium. Pogłoski o tym, że wnuk Leopolda, Dieter jest w zmoiwie z burmistrzami, doprowadziły niemal do postawienia go przed sądem. Imperatorem został Wilhelm II – książę Altdorfu, a zhańbiona i pozbawiona przywilejów rodzina Dietera przeniosła się do Talabheim. Wilhelm II



nie zdecydował się jednak na przeprowadzkę do Nuln; przeniósł więc stolicę do Altdorfu. Pozostaje tam ona do dnia dzisiejszego, pod błogosławionym panowaniem bezpośredniego potomka Wilhelma II – Karla-Franza I.

Nieludzie w Imperium:

Krasnoludowie: Ze wszystkich ras nieludzkich, w Imperium najłatwiej można spotkać krasnoludów. W Górach Szarych i Czarnych istnieją czyste krasnoludzkie osady. Nie należy jednak mylić krasnoludów Imperialnych, pochodzących z Gór Krańca Świata – szczególnie z fortec Karak Ungor oraz Karak Kadrin – z tymi, które są obywatelami Imperium i żyją w jego granicach. Te pierwsze mieszkają poza terytorium Imperium, a ich nazwa to relikt chwały minionych wieków, kiedy to Imperium Krasnoludzkie rozciągało się na wzdłuż całych Gór Krańca Świata. Krasnoludowie Imperialni połączyła strasna przysięga – mają znajdować i niszczyć krasnoludów Chaosu, gdziekolwiek by napotkali.

Krasnoludowie, żyjący w Imperium są jego pełnoprawnymi obywatelami i w pełni integrowali się z ludzką społecznością. Są wysoko cenieni ze względu na swe zdolności mechaniczne, a założona przez krasnoludów Gildia Inżynierów dysponuje praktycznym monopolom na ich usługi.

Elfy: Leśne elfy spotyka się rzadko, a elfów morskich nie ma prawie wcale, z wyjątkiem tych, które dokonują rzadkich podróży rzeką Reik z Marienburga do Altdorfu. Żadne z nich nie odgrywa znaczącej roli w politycznej strukturze kraju. Kilka społeczności leśnych elfów w Imperium ukrywa się głęboko w najstarszych lasach, a ich położenie jest ściśle strzeżonym sekretem. Leśne elfy nie są zyciwi dla nieproszonej gości z innych ras, a swoje siedziby osłaniają zwykle potężnymi iluzjami. Nieliczni, którzy opuszczają swoje domy, są wyjątkowymi osobnikami o awanturniczej żyłce. Taka cecha charakteru jest jednak niemal widziana pomiędzy elfikim ludem. Odchodzący elfy otrzymują często zakaz powrotu i są traktowane jak banici. Jednak nawet wtedy elfy dobrowolnie nie wspominają o swojej przeszłości przy przedstawicielach innych ras. Za największą zdradę uznają ujawnienie położenia swego dawnego domu. Elfy są zwykle nieufnie przyjmowane przez wieśniaków, lecz akceptowane, choć ze zdumieniem, przez bardziej wyrafinowanych mieszkańców miast.

Halflingi: W Imperium znajduje się największa halflinśka społeczność w Starym Świecie. Leży nad rzeką Aver, pomiędzy hrabstwami Stirlendu i Averlandu. Nazywa się Krainą Zgromadzenia albo po prostu Zgromadzeniem. Nazwa ta pochodzi z halflinśkiej praktyki sprawowania rządów przez odwoływanie się do masowych zgromadzeń. Oszar ten został przyznany halflingom około 1500 lat temu (w okresie Wiek Trzech Imperatorów) edyktem Ludwiga Grubego w uznaniu zasług halflingów dla rozwoju kuchni imperialnej, cieszącej się dotąd fatalną opinią. Kraina ta jest całkowicie autonomiczna, chociaż znajduje się pod stałą ochroną Imperium.

Przywódca każdej z wiosek nosi tytuł Starszego. Wioskowi Starsi spotykają się tak często, jak tego wymagają okoliczności w Zgromadzeniu Okręgowym. Odbywa się ono w wiosce wybranej według skomplikowanej procedury, uwzględniającej takie czynniki jak prestiż, rotacja i wielkość płonów. Przewodniczącą zgromadzenia wybierają Starsi i on także dysponuje głosem podczas wyboru nowego Imperatora. Jest to jedyny głos, którym Imperator nie może dysponować (patrz **Polityka** – dalej). W zamian za przywileje, halflingi ze Zgromadzenia wysyłają do stolicy oddział, który ma zarówno służyć na dworze, jak i pomagać lokalnej milicji.

Poza Krainą Zgromadzenia halflingi można spotkać w całym Imperium, gdzie żyją obok ludzi. Wiele bogatych domów zatrudnia halflinśkich kucharzy. Liczne gospody, tawerny i zajazdy należą do halflingów albo halflingów zatrudniających.

Polityka:

Po śmierci Imperatora, jego następcę nie wybierany przez czternastu Imperialnych Elektorów: władców każdego z miast-państw, rządzących Prowincji Elektorskich (patrz **Geografia** – wcześniej), najwyższego kapłana kultu Ulyryka, przywódcę halflinśkiego Zgromadzenia oraz trzech najwyższych przedstawicieli kultu Sigmara.

Imperator jest głową państwa i dowódcą Armii Imperialnej. Sprawuje rządy wydając Edykty. Teoretycznie wszystkie tytuły oraz związane z nimi posiadłości i przywileje, w tym także głosy – mogą być rozdysponowane tak, jak to Imperator uzna za właściwe. W praktyce pozostają one w tych samych rodach, dziedziczone przez najstarszego potomka. Czasami właściciel sprzedaje tytuł dla zysku lub jeszcze mniej chwałebnych powodów.

Codziennie zarządzanie Imperium spoczywa na władcach różnych prowincji, przy czym mogą być one mniej lub bardziej niezależne. Wynika to ze wzajemnych stosunków pomiędzy władcą, a Imperatorem oraz z przywilejów, nadanych prowincji przez wcześniejsze edykty. Na przykład, miasta-państwa Talabheim i Middenheim są niemal całkowicie niezależne, ponieważ rządzą w nich spadkobiercy starych rodzin Imperium (patrz **Historia** – wcześniej).

Imperium utrzymuje bliskie kontakty z Carem Kisleva oraz burmistrzami Marienburga (patrz **Jalowa Kraina**). Ten pierwszy stoi pomiędzy Imperium, a grasującymi po Północnych Pustkowiach hordami Chaosu, podczas gdy ci drudzy kontrolują dostęp do ważnych szlaków morskiego handlu.

Język: Mieszkańcy Imperium mówią najpowszechniej używaną formą staroświatowego, znaną jako reikspels. Jest to standard, na podstawie którego oceniane są inne osoby mówiące tym językiem. Profesorowie Uniwersytetów Imperialnych mogą wyjaśnić każdemu, kto dysponuje kilkoma godzinami wolnego czasu, że Imperium było pierwszym krajem, w którym powstało pismo. Dlatego posiada ono bogatą literaturę w bibliotekach miast i miasteczek. Niestety, odsetek ludności umiejącej czytać i pisać jest niewielki.

Ludność: Obywatele Imperium są na ogół przyjaźnie nastawieni – w każdym razie do innych obywateli Imperium. Rolników uważa się za przesydlanych, ale to zrozumiale, jeśli wziąć pod uwagę długą i krwawą historię Imperium, a także bliskość Kisleva, a zatem i hord Chaosu. Aristokratyzm przywódcy miast i miasteczek utrzymują stałą czujność wobec rozprzestrzeniania się zła Chaosu (łowienie czarownic jest powszechnie szanowaną profesją). Niestety, ogromnych obszarów leśnych nie da się kontrolować. Od czasu do czasu wyruszają tak ekspedycje karne przeciwko bandytom i innym niepożądanym elementom. Wyprawy takie są jednak kosztowne, czasochłonne, a ich rezultaty często znikome.

Religia: Od dawna najpotężniejszym z wielu wyznań Starego Świata jest kult Sigmara Młodotwieży. Podczas wyboru Imperatora przedstawiciele tego kultu dysponują aż trzema głosami: przywódcy kultu, Wielkiego Teogonisty z Altdorfu oraz dwóch jego pełnomocników, czyli Lektorów, z Talabheim i Nuln. Istnieje niezliczona ilość kaplic i świątyni Sigmara, które są rozsiane po całym Imperium. Nic więc dziwnego, że żaden Imperator nie jest w stanie sprawować swojego urzędu bez poparcia Wielkiego Teogonisty. Oczywiście, działają także kapłani innych bóstw, przede wszystkim Ulyrika – ale Wielki Teogonista jest najwyższym autorytetem we wszystkich kwestiach religijnych. Najwyższym kapłanem Ulyrika (mający swoją siedzibę w Middenheim) jest również Imperialny Elektorem, co powoduje występowanie pewnych napięć pomiędzy kapłanami obu kultów.

Oddawanie czci bogom Chaosu jest zabronione w całym Imperium. Zbrodniczą taką karze się konfiskata całej własności, w tym życia.

Miasta:

Miasta i miasteczka w Imperium są zbudowane z drewna, kamienia i cegły oraz wszelkich innych surowców, jakie są pod ręką. Style architektoniczne różnią się znacznie, chociaż niewątpliwie najpopularniejszy jest tzw. pruski mur. Lokalne warunki i wymagania decydują o rodzaju używanych materiałów – starsze, solidne domy mogą być wykonane z kamienia, podczas gdy współczesne zamożniejsze mieszkanka buduje się przeważnie z cegły. Dachy pokrywa się strzechą, gontami lub dachówkami.

Altdorf: Tam, gdzie zlewają się rzeki Reik i Talabek, ich połączone nurty wpływają między rozległe miedziny i dzielą się na trzy mniejsze odnogi. Powstałe w ten sposób wyspy tworzą podstawę miasta Altdorf – stolicy Imperium. Znajduje się tam Pałac Imperialny oraz wspaniała katedra Sigmara. Altdorf to miasto wielo mostów przerzuconych między wyspami. W mieście, w którym odnogi rzeki łączą się ponownie (po północnej stronie Altdorfu) wzniesiono duży port – Reik jest tu wystarczająco głęboki i szeroki, aby mogły do niego docierać okręty oceaniczne.

Wysokie, białe mury miasta są zwieńczone czerwonymi dachówkami – stanowią przepiękny widok i gwarantują pewną obronę miasta. Wiedząc o niedawnych wydarzeniach w Kislevie, Imperator Karlf Franz rozkazał niedawno, aby mury zostały wzmożnione i obecnie trwa przy nich ciągła krzątania, gdy krasnoludzy rzemieślnicy rozbudowują i tak już potężne fortyfikacje.

Miasto słynie ze swoich uniwersytetów, magów, bibliotek oraz wszelkich instytucji nauki. Tutaj najzdolniejsi studenci Starego Świata kształcą się pod opieką mądrych wyłazdowców, a potężni czarodzieje pracują nad dziełami magii, rozpoczynając zanim jeszcze zaczęło się ich życie, i które będą trwały po ich śmierci. Przybywa tutaj wielu kapłanów oraz pielgrzymów, szukających błogosławieństwa we wspaniałej katedrze, gdzie znajduje się dwór Wielkiego Teogonisty. Wspaniała budowle świątyni zdobia rzeźbione iglice, wzniosłe podpory i pozłacane kopuły.

Miasto jest również portem handlowym, na którego targowiskach tłoczą się kupcy ze wszystkich stron Starego Świata. Do Altdorfu stale przyjeżdżają i wyjeżdżają kurierzy imperialni, przybywają ambasadorowie oddległych prowincji, a czasami nawet poselstwa z dalekiej Arabii.

Większość podróży dociera do Altdorfu wodą, ale jeden z ważnych traktów przecina miasto. Prowadzi on na północ w stronę Middenheim, a na południe do górskiej fortecy Helmgart, która strzeże Przełęczy Uderzającego Potoku w Szarych Górach. Ochronia ona Imperium przed atakami mieszkańców gór.

Middenheim stoi na twardym jak żelazo szczyście skalnym, którego pionowe ściany wyrastają wysoko ponad otaczającym je lasem, w pobliżu stromych urwisk opustoszałych Gór Środkowych. Dostęp do tej wielkiej, niedobytej fortecy jest możliwy tylko po czterech szerokiach gościńcach, biegnących wysokimi wiaduktami. Zostały zaprojektowane tak, by w jednej chwili można je było zniszczyć. Dodatkowo znajdują się tam liczne wyciągi krzesłowe, sznurowe drabinki i (jak głosi plotka) cała sieć tajnych tuneli, które wiają się pod miastem i prowadzą do położonego w dole lasu. Przy budowie miasta myśłano przede wszystkim o jego zaletach obronnych – ponieważ jako pierwsze znalazłoby się ono na drodze ewentualnej inwazji Chaosu z północy. Mieszkańcy Middenheim mogą patrzeć daleko na północ, ponad wierzchołkami drzew. Jednak nawet z najwyższej wieży obserwator widzi niewiele prócz drzew. Wiedza puszcza rozciga się we wszystkich kierunkach z wyjątkiem wschodu, gdzie wznosi się wysoki, żłaby łańcuch Gór Środkowych o barwie burzowych chmur.

Obecny Diuk Middenheim jest w prostej linii potomkiem Gunthara Tödringera – brata Imperatora Magnusa Pobożnego. Gorliwie zabiega o zachowanie niezależności miasta. Tak jak i Gunthar, jest wyznawcą Ulyrika – co naturalne, skoro właśnie w Middenheim znajduje się główna świątynia tego boga. Wielka to budowla, podobna do zamku. Może pomieścić tysiące wiernych, a także zapewnia siedzibę dla najwyższego kapłana kultu oraz jego licznej świty.

Miasta i wioski w strefie wpływów Middenheim (patrz **Typowe osady Starego Świata**) są zakładane znacznie bliżej niż w innych okolicach (gdy tworzyły osady na tym obszarze, powinniście ignorować wszelkie rezultaty, wyznaczające siedziby w strefie drugiej i redukować szansę wystąpienia miasta w strefie trzeciej do 25%). Dzieje się tak na skutek zagrożenia ze strony pobliskiego Lasu Drakwaldzkiego, gdzie wciąż ukrywa się duża liczba zwierzolidzi oraz innych szlak Chaosu – niedobitków z ostatniej Inwazji Chaosu. Mieszkańcy pobliskich wiosek zawsze sprawdzają, czy na noc dobrze zaryglowali drzwi i okna swych domów.

Tylko najprostszą żywność pochodzi z okolic miasta; towary luksusowe trzeba importować, ponieważ ziemię nie są zbyt urodzajne. Woda nie stanowi problemu, ponieważ w mieście znajdują się liczne, wydźlane głęboko w skałe studnie. Nigdy nie brakło w nich czystej i chłodnej wody – wieść głosi, że woda ta uzdrawia i daje długowieczność.

Nuln leży na południowym skraju wielkiego lasu, tam gdzie spotykają się cztery prowincje (Reikland, Sudenland, Averland i Stirland) oraz dwie rzeki (Reik i Aver). To najoddalniejsze miejsce do przekroczenia Reik zanim wpłynie do lasu. Ponad 100 lat temu Nuln było stolicą Imperium (patrz **Historia** – wcześniej), a także znanym miastem uniwersyteckim. Pierwsze kolegia założyła tutaj Imperator Agnetha. Sława tutejszych profesorów nadal przyciąga studentów ze wszystkich stron świata. Stosownie do tego, jednym z najbardziej okazałych budynków w mieście jest świątynia Vereny, zwrócona w stronę głównej bramy.

Trudno się dziwić, że w mieście leżącym na skrzyżowaniu ważnych szlaków handlowych tak dobrze się rozwijał targowiska. Kupcy sprowadzają wszelkiego typu dobra zarówno z północy, jak i z południa, a ponadto handlują miejscowymi winami oraz doskonałymi wyrobami metalowymi z Sudenlandu. Nuln jest głównym punktem postoju dla podróżujących z Baronii Sudenlandu i Hrabstwa Averlandu do Altdorfu.

Obecnie w Nuln władza hrabina Emanuela von Liebewitz, słynna z wystawnych przyjęć i całonocnych balów. Podobno jej pałac może rywalizować nawet z dworem Imperatora w Altdorfe. Hrabina to najlepsza partia w całym Imperium i o jej względy ubiegają się konkurenci ze wszystkich zakątków Starego Świata.

Talabheim leży prawie dokładnie w centrum Wielkiego Lasu i niektórzy nazywają je „Oknem Lasu”, gdyż panuje tam spokój jak w oku cyklonu. Dawna stolica Marchii Talabeklandu jest obecnie jednym z najbardziej niezależnych miast-państw, które z determinacją bronią swych ciężko wywalczonych przywilejów oraz własnych, dosyć specyficznych obyczajów. W tym właśnie mieście Dieter – zhańbiony wnuk Imperatora Leopolda – zamieszkał po wydaleniu z Nuln. Jego potomkowie żyją tutaj do dzisiaj.

Miasto wznosi się w miejscu, gdzie spotykają się znużeni droga wędrowcy wodą i lądem, nim znów się roztaną, ruszając na północ do Middenheim, na wschód do Kislevu czy na zachód do Altdorfu.

Talabheim stoi wewnątrz niezwyklej skalnej misy, której strome ściany zewnętrzne tworzą fortyfikacje podobne do murów obronnych. Jednak teren wewnątrz misy jest płaski i tutaj wznoszą się majestacyjne budowle. Pola wokół zapewniają mieszkańcom obfite plony.

W punkcie, gdzie rzeka Talabek opływa strome urwiska, zbudowano małą osadę i przystań. Kręta droga prowadzi stamtąd do połowy wysokości skalnej grani, w której znajduje się tunel – jedyne wejście do miasta. Podobno wiele lat temu tunel wykuto z pomocą czarów, dlatego jest znany jako Droga Magów. Ma około kilometra długości i jest wystarczająco szeroki, aby minęły się w nim dwa powozy. Niewielkie twierdze przy obu wylotach dopełniają fortyfikacji.

•TYPOWE OSADY STAREGO ŚWIATA.

Mapa Starego Świata wskazuje Mistrzowi Gry najważniejsze punkty, takie jak duże miasta, fortece, ważne porty, przełęcze itp. Nie zawiera jednak wszystkich miast, wiosek i farm, podobnie jak np. mapa Europy w porównywalnej skali. Do Ciebie należy opracowanie własnych pomysłów i stworzenie mniejszych osad w momencie, gdy

będziesz ich potrzebował. Stary Świat jest wielkim kontynentem, posiadającym wystarczającą ilość przestrzeni do rozmieszczenia rozmaitych miast i miasteczek. Tym niemniej, zechcesz może uwzględnić fakt, że w serii scenariuszy **Wewnętrzny wróg** umieścimy w Imperium pewną liczbę skupisk ludności.



•WZORY SIEDZIB.

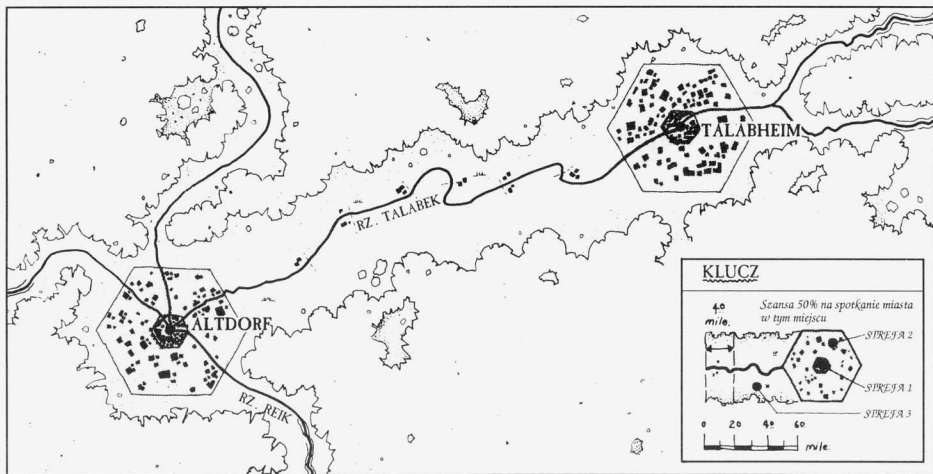
Aby ułatwić Ci wyobrażenie sobie Starego Świata, ta książka zawiera schematy typowych osad, występujących na całym kontynencie. Możesz użyć tych diagramów do szybkiego generowania charakterystycznych elementów okolicy. Zawsze jednak kieruj się przede wszystkim zdrowym rozsądkiem i pomijaj rezultaty kłopotliwe czy utrudniające gre. Pamiętaj o wpływie takich czynników jak Inwazje Chaosu albo napady potworów.

•WIĘKSZE MIASTA.

Główne miasta, mające powyżej 10 000 mieszkańców, zostały zaznaczone na mapie Starego Świata. Nie ma żadnych innych tak wielkich skupisk ludzkich. Te ośrodki nie są równo rozmieszczone – niektóre leżą bliżej siebie niż inne, nigdy jednak tak blisko, by między nimi nie wystarczyło miejsca na miasteczka, wioski i farmy.

Schemat, umieszczony poniżej pokazuje dwa miasta Imperium – Altdorf i Talabheim, razem z towarzyszącymi im „strefami wpływów”, chociaż przykład ten można zastosować do dowolnej pary miast Starego Świata. Oba miasta są oddalone o około 400 kilometrów, co jest odległością przeciętną dla skupisk ludzkich tej wielkości.

Najciemniejszy obszar – strefa pierwsza – rozciąga się w promieniu 30 kilometrów wokół miasta. Tu mieszczą się wioski i farmy bezpośrednio uzależnione od miejskich targowisk, ochrony itp. Do każdej z nich można dojść pieszo w ciągu najwyżej jednego dnia. Strefa druga – trochę jaśniejsza – rozciąga się o dalsze 45 kilometrów poza strefą pierwszą. Na obszarze tym znajdują się samotne zagrody, małe wioski itp., w większej części jednak jest niezagospodarowana – zawiera mokradała, wrzosowiska, lasy itd. W strefie trzeciej – to najjaśniejszy obszar pomiędzy dwoma miastami – można znaleźć wszelkie małe miasteczka. Każde z nich ma własną podstrefę wiosek i farm, proporcjonalnie mniejszą, niż ta w dużych miastach (patrz wyżej).



•MIASTEczKA•

Ustal zasięg strefy trzeciej, mierząc na mapie odległość (w podanym przykładzie strefa to 250 kilometrów). Na tym obszarze możesz umieścić osady według swego życzenia albo rzucić kostką, by wprowadzić rozkład losowy. Musisz więc rzucić K100 dla każdego 60 kilometrowego odcinka pomiędzy miastami. Istnieje 50% szans, że jakaś siedziba rzeczywiście tam się znajduje. Nie musi leżeć dokładnie pomiędzy miastami, ale na pewno usytuuje się w odległości co najwyżej 75 (K6-1 x 15) kilometrów od głównej drogi.

Gdy stwierdzisz, że w danej okolicy istnieje miasteczko, rzuc K(10-1)x1000 dla określenia liczby jego mieszkańców. Wynik zerowy wskazuje, że liczba ludności nie przekracza tysiąca i nie jest to prawdziwe miasteczko. Rzuć ponownie (K10-1)x100 dla ustalenia liczby mieszkańców. Kolejny wynik 0 oznacza, że w tym miejscu znajduje się zwykła zagroda farmerska, samotna działka górnicza albo inna, bardzo niewielka społeczność, licząca 2K10 osób.

Miasteczka mają swoje własne „strefy wpływów” – podobne do miejskich, tyle że mniejsze. Ilustuje to diagram poniżej. Strefa 1 zawiera wioski oraz farmy i leży w promieniu 8 kilometrów dookoła miasteczka. W strefie 2 leżą farmy i zagrody; sięga ona kolejne 8 kilometrów poza strefę 1. Strefa 3 rozciąga się na dalsze 16 kilometrów poza strefę 2 i jest całkowicie odludnym terenem – tworzą ją lasy, bagna itp.

•WIOSKI•

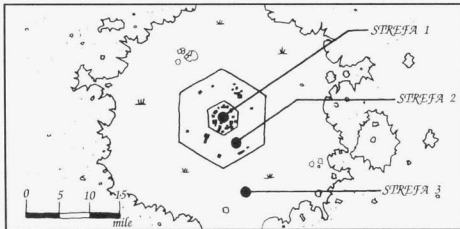
W strefie 1 miasta leży 4K6 wioska, rozrzuconych po całym jej obszarze, natomiast w strefie 1 miasteczka jest tylko K6 wiosek. Wioskie nie należy umieszczać wyłącznie wzdłuż głównej drogi, ale powinny być równomiernie rozlokowane wewnątrz strefy, zgodnie z ukształtowanym terenem. Wioski zamieszkują 10K10 ludzi i łączą je ze sobą oraz z główną drogą gęsta sieć ścieżek. Wioski bardziej odizolowane, szczególnie te na zalesionych terenach Imperium, mają zwykle jakieś fortyfikacje, choćby rów i prymitywne ogrodzenie z pali.

•FARMY•

Strefy, znajdujące się najbliżej miast i miasteczek zawierają wiele farm, z których każdą zamieszkuje 2K10 ludzi. Jednak nie warto zaznaczać ich na mapach. Lepiej będzie stwierdzić, że farmy leżą co K10 kilometrów wzdłuż dróg i ścieżek. Jeżeli więc gracze zapytają jak daleko jest następna farma, MG powinien rzucić K10 i podać wynik jako dystans w kilometrach, pod warunkiem, że bliżej nie znajduje się większa osada. Na przykład: idąc w stronę Altdorfu, poszukawacie przyciód docierają do wioski Walfen, leżącej w odległości 6 kilometrów od bram miasta. MG rzucił K10, aby określić odległość do następnej farmy i otrzymał rezultat 8. Ponieważ Altdorf jest w odległości tylko 6 kilometrów, informuje graczy, że nie ma farm pomiędzy Walfen, a miastem.

Strefa 2 miasta zawiera 4K6 rozrzuconych farm, a strefa 2 miasteczka ma ich K6. Jest dość prawdopodobne, że farmy na tych obszarach są chronione przez proste fortyfikacje, podczas gdy farmy znajdujące się w Imperium będą prawie na pewno otoczone murem dla ochrony przed dzikimi bestiami i łasami Chaosu, nawiedzającymi bardziej niedostępne obszary Slugi Cieni.

Oprócz farm, w Starym Świecie spotyka się także wymienione dalej zabudowania (odpowiednio rozmieszczone).



Zajazdy:

Jest to źródło wypoczętych koni i prowiantu (patrz **Podróże w Starym Świecie**). Działają również jako rodzaj posterunków pocztowych oraz gwarantują bezpieczny postój – tylko nieliczne dyliżanse będą podróżowały nocą. Zajazdy to zazwyczaj spore budynki i mogą stanowić ośrodki małych społeczności – gdy to tylko możliwe, znajdują się wioskach lub miasteczkach. Jeśli stoją samodzielnie, są zawsze dobrze ufortyfikowane i stanowią bezpieczne, choć zazwyczaj zadymione miejsca, gdzie wędrowcy mogą napić się dobrego piwa, zjeść posiłek i pogadać z innymi podróżnymi.

Zajazdy bywają także bazami strażników dróg, dla których stanowią zarówno miejsce regularnych spotkań, jak i centra organizacyjne. Kupcy i urzędnicy administracji również uważają zajazdy za najbezpieczniejsze oraz najpewniejsze miejsca postoju.

Śluz:

Chociaż istnieje tylko kilka sztucznych kanałów, wiele rzek Starego Świata ma system śluz i długie kamienne nabrzeża. Budowano je najczęściej w miasteczkach, gdzie rzeki stanowią także ważne systemy nawadniającego, kanalizacyjnego lub przeciwpowodziowego.

Śluz w Starym Świecie służy do kontrolowania poziomu wody na określonym odcinku rzeki. Wodę można odprowadzać w celu melioracji lub podczas powodzi. W czasie suszy wodę można przetrzymać. System śluz umożliwia też łodziom i barkom omijanie niebezpiecznych odcinków, takich jak bystrzyny, stale zmieniające swe położenie łachy piasku itp.

Koło śluz stoją zawsze zabudowania, utrzymywane przez jednego lub więcej strażników, nazywanych dozorcami śluz. Ich praca polega na ochronie podróżnych i pobieraniu opłat za korzystanie ze śluz. Dozorcy śluz muszą także eskortować cenne towary, patrolować rzeki oraz sprawować ogólny nadzór nad podróżnymi.

Przydrożne świątynie:

Czasami droga przebiega przez szczególnie niegościnne i niebezpieczne obszary. Na zasiedlonych terenach wioski i zajazdy zapewniają wędrowcom bezpieczny nocleg, ale tam, gdzie nie ma żadnych osad nieszczęśliwi podróżni stają przed niebezpieczeństwami, jakie niosą ze sobą godziny ciemności.

Z tych powodów powstało wiele przydrożnych kapliczek. Zwykle są to wysokie budynki z cegły lub kamienia, wyglądające prawie jak fortece, których cechą charakterystyczną jest brak okien na parterze. Są to – dosłownie – przydrożne świątynie, których niewielki personel pomaga podróżnym i ludziom, będącym w potrzebie. Przydrożne świątynie funkcjonują również jako zajazdy, ze zbiorową sypialnią na piętrze i dobrym zapasem jedzenia i napojów. Warunki tu są surowe (aż do przesyady) i nie ma w nich nic z parnej, przyjaznej atmosfery zajazdów. Jednak w razie nieszczęścia wielu podróżnych rozgląda się za ich przyjaznymi światłami.

•NADRZEWNE OSADY LEŚNYCH ELFÓW•

Leśne elfy Starego Świata nie mieszkają w miastach ani wioskach, ale pośród głębokich lasów. Z tego powodu ludzie, którzy rzadko, albo nigdy nie widzieli elfów często myślą o nich raczej jako o duchach niż żywych istotach. Prawda jest natomiast taka, że większość elfów to skryte i tajemnicze istoty, a ich siedziby leżą na uboczu i trudno je odnaleźć. Elfy nie szukają towarzystwa ludzi. Oczywiście, pojawiają się wśród nich awanturnicy i poszukujący przygód osobnicy, ale są to tylko wyjątki. Skupiska leśnych elfów są małe, samowystarczalne i prawie zawsze umiejscowione z dala od osad ludzkich. Wewnątrz swojej własnej społeczności leśne elfy są wesole i towarzyskie, lecz jest ich niewiele i większość ich osad to raczej wioski niż miasta.

Leśne elfy żyją przeważnie w domach zbudowanych wysoko wśród gałęzi najwyższych drzew. Konstrukcje te, wbrew pozorom, są dość solidne, opierając się na pojedynczej, szerokiej platformie, która podtrzymuje całą konstrukcję. Liście i gałęzie drzew zapewniają naturalne ściany oraz dach, ale dla dodatkowej ochrony mieszkańcy używają zasłon i kolorowych kotar. Kto już trafi do takiego domu, łatwo zapomnia, że wznoszą się one jakieś 15-30 metrów nad ziemią. Domy są

zwykle zgrupowane dookoła polany z niskim pagórkiem albo szczytnym kopcem, na którym stoją budynki administracyjne: hala bankietowa, świątynia lub kaplica oraz magazyny. Pozostała część polany jest niezabudowana, dzięki czemu elfy mogą oddawać się szczególnie przez siebie lubianym zabawom na powietrzu. W pewnej odległości od swoich siedzib, na małych polanach elfy śpią kopce porzeczki – małe kurhanie, obsiewane dzikimi kwiatami. Na kurhanie często rośnie pojedyncze drzewo; elfy wierzą, że mieszka w nim dusza zmarłego i okazują mu wielki szacunek.

Typowa społeczność leśnych elfów powinna liczyć do 100 osobników (10K10, jeśli chcemy wyznaczyć liczbę losowo). Leśne elfy bardzo rzadko żyją wśród ludzi, choćby na krótko. Pojedyncze osobniki jednak osiedlają się niekiedy w ludzkich osadach na kilka miesięcy czy nawet lat, jeżeli tylko mają wystarczająco ważne powody.

Athel-Loren jest największą siedzibą leśnych elfów, miejscem znanym większości Bretończyków, żyjących na południu kraju. Ludzie rzadko tu docierają, ponieważ elfy powstrzymują ewentualnych gości zarówno za pomocą siły, jak i zręcznej magii iluzjonistycznej, która powoduje, że ciekawscy gubią drogę i mijają to miejsce. Athel-Loren jest znacznie większe niż inne osady w Bretonii, ponieważ jest również domem króla i królowej wszystkich leśnych elfów. Leży głęboko w lesie Loren i liczy sobie około 1000 mieszkańców. W jej centrum znajduje się duża polana wokół sporego wzgórza, na którym stoi Królewski Pałac, liczne budynki użyteczności publicznej, magazyny i świątynia.

•HANDLOWE SPOŁECZNOŚCI MORSKICH ELFÓW•

Znaczna większość elfów żyje nie w Starym Świecie, ale na wielkim wyspiarskim lądzie na zachodzie, znanym jako Królestwa Elfów. Stąd morskie elfy wyruszyły na wyprawę do miejsc tak odległych jak Kitaj na wschodzie, Lustria na południu czy Nowy Świat na zachodzie. Ich statki przewożą do Starego Świata towary ze wszystkich kontynentów, a wiele morskich elfów zamieszkało wśród ludzi jako kupcy, handlarze i poszukiwacze przygód. Każdy port Starego Świata, którego ludność przekracza 10 000, ma swoją dzielnicę elfów – obszar, gdzie kupcy elficy wybudowali swoje domy i rządzą się własnymi prawami i zwyczajami. Dzielnicę te traktuje się jako niezależne od ludzkiej społeczności, nawet milicja miejska oraz lokalne władze niechętnie mieszają się do ich spraw. Handel z elfami jest zawsze korzystny, dlatego większość ludzi woli nie wtrącać się do spraw elfów, póki przynosi to zyski. Typowa społeczność handlowa będzie stanowiła około 1% całej populacji miejskiej. Faktorie utrzymują się czasem w mniejszych miastach, jednak rzadko i sporadycznie albo tylko na jakiś czas – kupcy przybywają i odpływają, a rodziny osiedlają się na kilka lat, po czym wracają do domu. Największa dzielnica handlowa morskich elfów znajduje się w Marienburgu, gdzie mieszka ich około pięciuset.



•SIEDZIBY KRASNOLUDÓW•

Krasnoludowie żyli w Starym Świecie, kiedy ludzie byli jeszcze niewiele bardziej rozwinięci od barbarzyńców. Od tego czasu krasnoludowie zmniejszyli swoją liczebność, utracili wiele miast i kopalni, a ich wielkie królestwa upadły. Dzisiaj niewiele pozostało całkowicie krasnoludzkich społeczności. Większość krasnoludów żyje wśród ludzi, gdzie umiejętności obróbki metali i zdolność do ciężkiej i długiej pracy zyskują im powszechny szacunek. W osadach, liczących ponad 5000 mieszkańców żyją zwykle krasnoludowie, stanowiąc od 5 do 10% całkowitej liczby mieszkańców. W mniejszych osadach obce rasy otacza niechęć i krasnoludowie stanowią tam nie więcej niż 5% mieszkańców.

Istnieją dwa rodzaje osad całkowicie krasnoludzkich. Nowe to prawie zawsze obozy górnicze albo bardzo małe faktorie, liczące do 100 osobników. Zabudowania tworzą szalasy lub szopy, zbudowane w pośpiechu i mające przetrwać najwyżej kilka miesięcy. Bywa, że w ich miejscu powstaną lepsze chaty, ale jedynie w przypadku kopalni bogatej w złoża.

Stare siedziby są w większości pozostałościami dawnego, olbrzymiego, górskiego Królestwa Krasnoludów. Zostały wybudowane w pobliżu wielkich podziemnych miast, wydrążonych głęboko w Górach Krańca Świata i sięgających systemem tuneli od Norski do Arabii. Miasta te były duże i przestronne, połączone z fortecami i warowniami w górskich dolinach albo na wysokich szczytach. W ten sposób krasnoludowie mogli kontrolować górskie przejścia i strzec swoich miast przed atakami. Sam ten system doprowadził do własnego upadku, gdyż krasnoludowie nie byli świadomi przyczyn głęboko pod ziemią złych istot, które zaczęły przenikać do najniższych tuneli. Aż w końcu większość krasnoludzkich miast padła lub została zniszczona przez swoich władców, by nie wpadły w łapy goblińskich hord albo okrutnych reptilionów. Inne, nowsze skupiska krasnoludów powstały w Szarych i Czarnych Górach, zasiedlone przez tych, co porzucili Góry Krańca Świata na skutek aktywności wulkanicznej; było to w roku 1500 (według rachuby krasnoludów) – czyli przed 4000 laty.

Dzisiaj jednym z nielicznych zamieszkałych miast krasnoludzkich jest Wieczny Szczyt, albo inaczej Karaz-a-Karak, co po krasnoludsku znaczy „Wieczna droga na wierzchołek”. Jest to ostatnie wielkie miasto krasnoludów, ale nawet ono jest tylko zamieszkałe częściowo. Z tego miejsca ostatni król krasnoludów prowadzi bezustanną walkę z goblinami i innymi złymi istotami z gór. Poszukiwacze przygód – zwłaszcza krasnoludowie – zawsze są tu mile witani. Wieczny Szczyt leży dokładnie na krawędzi Starego Świata i styka się z Granicznymi Księstwami na zachodzie oraz Mrocznymi Krainami na wschodzie.

Próby stałego zasiedlenia innych miast krasnoludzkich podejmowane są rzadko i wiele z nich zostało opuszczonych przez gobliny. Jednak duża liczba sekretnych i bardziej odosobnionych placówek, fortec oraz wież strażniczych nigdy nie została krasnoludom odebrana. Niewielkie grupki ich mieszkańców mogą komunikować się ze światem zewnętrznym jedynie drogą powietrzną lub z pomocą czarów. Stare tunele, które dawniej prowadziły do głównych kompleksów miejskich, zostały dawno zablokowane lub rozmyslnie zawalone dla powstrzymania goblińskich. Grupy te rzadko liczą powyżej 100 osób, a wiele jest jeszcze mniejszych. Walka z goblinami trwa ciągle i wielu zaczyna wątpić w wartość i sens obrony ostatnich posiadłości starożytnego królestwa. Społeczności tego typu są porzucane po Górach Krańca Świata, a kilka znajduje się w Czarnych Górach.

•SIEDZIBY HALFLINGÓW•

Od lat halflingi są nierozłączną częścią ludzkiej społeczności i stanowią około 5% populacji. W Imperium istnieją nadal całe osady halflingów, rozrzucone pomiędzy Nulin, a rzeką Stір, jak pokazano to na mapie Starego Świata. Wszystkie osady w tym regionie znajdują się pod halfliską administracją, zgodnie z przyjętym imperialnym. Halflingowie są przyjaźnie nastawieni do ludzi innych ras, dlatego w osadach liczących powyżej 100 mieszkańców mieszkają zazwyczaj ludzie (ok. 10% liczby mieszkańców).



1
• Gaził
KRASNOLUD

1
Bragi Berserker
KRASNOLUD

• Hugo Haleberry
HALFLING

2
Brommedir
ELFICKI KSIAZE

• Paal Van Der Neels
MAG

3
Pete Lightfinger
KIESZONKOWIEC

• Max Hasener
KLUSOWNIK

4
Gotri
KRASNOLUD



• Klaus Kanincher
KLUSOWNIK

5
Ernst Jaeger
MYSLIWY

• Klaus Osterwald
LOWCA NAGROD

6
Erich Faller
TRAPER

• Udo Feiler
STRZELEC

7
Albrecht Spielhalter
GAJOWY



• "Chytus" Nick Huydermaus
ZŁODZIEJ

8
Adolph Badenpfall
ZWIADOWCA

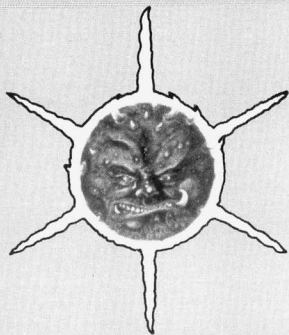
• Johann Zaubereich
CZARODZIEJ

9
Dieter Langenbug
LUCZNIK

• Czerwoni Bracia
KAPLAN

10
Alfred Fellblade
WOJOWNIK





Hallfingi żyją w wioskach lub na małych farmach, a ich siedziby przypominają osady ludzkie, z tym że wszystko jest proporcjonalnie mniejsze. Najważniejszym wyjątkiem od tej zasady jest nora – wydrążona w zbozcu, wyłożona cegłą lub kamieniami. Jej cechą charakterystyczną są zwrócone na południe drzwi i okna. Niektóre z tych nor to duże, kręte, podziemne dwory z wieloma korytarzami i wyjściami.



•PODRÓŻE W STARYM ŚWIECIE•

Podróż pomiędzy miastami Starego Świata nie należy do łatwych ani przyjemnych. Tereny wokół dużych ośrodków miejskich są uporządkowane, strzeżone i przeważnie wolne od bandytów. Ale nawet tutaj wędrowiec naraża się na ryzyko, ponieważ drogi są zwykle w fatalnym stanie. Im dalej od wielkich miast, tym okolica staje się niebezpieczniejsza. Wioski ustępują miejsca samotnym zagrodom, a pola uprawne graniczą z obszarami wrzosowisk, lasów i bagien. Utrzymanie się z tak marniej ziemi jest dostatecznie trudne, nawet bez zagrożenia atakami sług Chaosu. Nie więc dziwnego, że mieszkańcy bardziej oddalonych wiosek podejrzliwie odnoszą się do obcych. Na te obszary nie sięga prawo i trudno pozbyć się bandytów oraz innych stworów, napadających na podróżnych. Według ludowej opinii każdy, kto jest na tyle głupi, aby podróżować zasługuje na wszystko, co go spotyka.

•DROGI•

Miasta są połączone drogami, budowanymi i utrzymanymi wspólnie z mniejszymi ośrodkami miejskimi. Większość kosztów pokrywa jednak tak zwane myta. Według imperialnych archiwów, znających się w Altdorfie, po raz pierwszy instytucja taka została powołana przez Imperatora Wilhelma Mądrego, a system szybko zaadaptowały inne kraje Starego Świata. Niestety nie wszystkie pieniądze uzyskane opłatami wydaje się na utrzymanie gościńców – drogi są wyboiste, na całych odcinkach nawierzchnia się zapada lub jest podmyta. Znane są przypadki, gdy rogatkowe pobiera się w miejscach, gdzie nigdy nie było drogi...

Wielkość miasteczek leży bezpośrednio przy gościńcach albo jest połączona z nimi przez boczne traktory. Nawet główne drogi bywają często wąskie, wyboiste i bardzo zniszczone. Budowane są z kamienych płyt, ułożonych na nasypach z piasku i tłuczni. Na grząskim podłożu droga może biec po drewnianych groblach i palach wbitych głęboko w grunt.

Drogi mają przeciętnie od 3 do 4 metrów szerokości, chociaż istnieją również takie, których szerokość nie przekracza 2 metrów. Dwa wozy mogą się zazwyczaj wyminąć, a na szczególnie wąskich drogach buduje się specjalne mijanki.

Rogatki:

Na każdym odcinku traktu stoi przynajmniej jedna rogatka, chociaż przeważnie jest ich kilka. Każdą tworzy domek mytnika i przegradzająca drogę zaporę. Stosunkowo łatwo jest uniknąć wnoszenia opłat drogowych, lecz mytnicy mogą liczyć na wsparcie miejscowych władz. Pobieranie opłat jest zwykle dobrze zorganizowane i sprawne. Wysokość opłaty regulowana jest zasadą „korona za nogę” – z czego wynika, że należy zapłacić 2 korony za humanoidalnego podróżnika i 4 korony za każde zwierzę pociągowe lub wierzchowca. Za zwierzęta większe niż woły z reguły płaci się więcej, ponieważ to one najbardziej niszczą drogi.

Mosty:

Budowa i remont mostów dużo kosztuje, co oznacza, że są zwykle w marnym stanie, tak małe i wąskie, jak to tylko możliwe. Ponieważ trudno jest w drodze omijać mosty, często wykorzystuje się je jako rogatki. Pobiera się przy tym dodatkową opłatę za korzystanie z mostu – również zgodnie z zasadą „korona za nogę”.

Strażnicy dróg:

Ponieważ podróże są bardzo niebezpieczne, władze administracyjne muszą utrzymywać całą czujność. Drogi nadzorowane są przez regularne patrole, które odwiedzają także samotne farmy, sprawdzają rogatki oraz mosty i generalnie pilnują, czy wszystko jest w należytym porządku. Strażnicy dróg to twardzi ludzie, wybaczy podróży i pogromcy bandytów. Są lakoniczni, nieustępliwi i wzbudzają powszechny szacunek. Strażnicy dróg pełnią też rolę patroli granicznych, pilnując czy nie przedziera się jakaś banda i czy nie dzieje się coś niezwykłego. Dostarczają też odległym osadom pocztę, przewożoną regularnymi liniami dyliżansów.

Trakty:

Drogi łączą jedynie większe miasta. Poza tym osady łączą tylko ścieżki ubite kołami wozów i stopami wędrowców. Stosunkowo bezpieczne i wygodne podczas dobrej pogody, w czasie deszczu lub zimą stają się całkowicie nieprzejezdne dla wozów.

•PODRÓŻE NA PRZEŁAJ•

Czasami szlak prowadzi wędrowcą tam, gdzie nie ma dróg ani nawet ścieżek. W Starym Świecie obszary takie to najczęściej bagna, góry, lasy lub wrzosowiska. W takich warunkach nie da się używać pojazdów kołowych, a nawet konie mają duże trudności z pokonywaniem takiego terenu – chyba że prowadzone za uźdz.



•DYLIŻANSE, WOZY I FURGONY•

Wielkość obywateli Starego Świata, zmuszona do znoszenia trudów podróży, korzysta z dyliżansów. Istnieje wiele niezależnych kompanii przewoźnych, działających w ważniejszych miastach. Dyliżanse są duże i ciężkie, mają dużo miejsca na bagaże na dachu, a wewnątrz mieszczą do tuzina pasażerów. Woźnice to twardzi ludzie, podobnie jak strażnicy dróg dobrze przygotowani do trudów życia na szlaku. Kompanie przewoźowe starają się zatrudniać najlepszych. Dyliżanse kursują w miarę często, a przejazd można uznać za usługę o przeciętnej dostępności (patrz **Poradnik konsumenta**). Najślynniejsza w Imperium kompania przewoźowa to „Dyliżanse na cztery pory roku”, mieszcząca się w Altdorfie; posiada przedstawicielstwa w całym Imperium.

Dyliżanse przeznaczone są głównie do przewozu pasażerów; furgony (4-kołowe) i wozy (2-kołowe) używa się do transportu większości przedmiotów codziennego użytku, płodów rolnych itp. Furgony nie mają żadnych amortyzatorów i są wyjątkowo niewygodne oraz powolne.

•ROZKŁADY JAZDY•

Dyliżanse podróżują przynajmniej raz dziennie pomiędzy miastami, mającymi powyżej 10 000 mieszkańców. Przy dobrych warunkach, na jednej trasie pomiędzy głównymi miastami Imperium może kursować do K6 dyliżansów. Z tą samą częstotliwością zatrzymują się one w leżących przy trasie mniejszych miejscowościach.

Dyliżanse kursują również do i z miasteczek o liczbie ludności większej niż 1000 osób, lecz kursy te nie są tak regularne – średnio jeden kurs na tydzień. Mistrz Gry może losowo wyznaczyć liczbę dni, jaką muś czekać pasażer na najbliższy dyliżans. Używa w tym celu kostek od K4 do K12, zależnie od wielkości i lokalizacji miasteczka.

Dyliżanse kursują tylko po drogach i pasażerowie, którzy chcą podróżować wzdłuż ścieżek i małych traktów, będą musieli wynająć wozy, furgony lub konie. Dostępność takiego środka transportu przyjmuje się za **przeciętną**, w czasie zbiorów – **małą** (patrz **Poradnik konsumenta**).

•PODRÓŻE SZLAKAMI WODNYMI•

Tam, gdzie jest to możliwe, wykorzystuje się do transportu rzeki i inne szlaki wodne – często znacznie bezpieczniejsze i pewniejsze niż drogi. Mapa pokazuje główne szlaki w Starym Świecie; głównym jest rzeka Reik wraz z dopływami. Miasteczka, wioski oraz inne osady występują wzdłuż żeglownych rzek tak, jak w pobliżu dróg (patrz: **Typowe osady Starego Świata**).

Szlaki wodne, jako wolniejsze od dróg, wykorzystuje się głównie do transportu towarów. Zawsze jednak istnieje możliwość wykupienia, wyproszenia lub odpracowania przejazdu łodzią. Taką rejsy są usługą o dużej dostępności w każdym zamieszkałym miejscu w pobliżu szlaku wodnego.

•SPOSOBY TRANSPORTU•

Konie i muły: Wszystkie szczegóły na temat tych zwierząt można znaleźć w **Bestiariuszu** (patrz: **Zwierzęta i potwory – koń**). Koszt oraz dostępność koni i innych zwierząt jucznych podano w **Poradniku konsumenta**.

Dyliżanse, wozy i furgony: Dyliżanse mają wytrzymały, drewniany szkielet, pokryty lekkim drewnem, a czasami płótnem. Średni czas zbudowania dyliżansu wynosi K4+4 miesiące (zawsze przyjmując, że niezbędne materiały i umiejętności są łatwo dostępne). Zaprzęg składa się (zwykle) z 4 koni. Na koźle siedzi przeważnie jeden powoźca i jeden strażnik – z tym, że obaj są woźnicami. Dyliżans zabiera 6 osób wewnątrz i 2 na dachu. W razie nagłej potrzeby wewnątrz można stoczyć nawet 12 pasażerów. Studenci Uniwersytetu w Alt-dorfie prowadzą stałe współzawodnictwo na tym polu i ustanawiają rekordy (aktualny: 12 ludzi, 1 krasnolud i 3 halflingi).

Przy normalnej ilości pasażerów, każdy z nich może zabrać ze sobą dwa sporych rozmiarów kufry (albo ekwiwalent). Bagaże podróżują przymocowane na dachu pojazdu.

Przeciętny dyliżans ma Szybkość – 4, Wytrzymałość – 5 i punkty Uszkodzeń – 30. Konie i powóz można traktować jako jedną grupę podczas ataków dokonywanych pociskami lub magią. Do określenia miejsca trafienia dyliżansu rzuć K10:

Wynik rzutu	Miejsce trafienia
1-2	koń (wybierz losowo)
3-7	dyliżans
8	koło
9-10	odsłonięci członkowie załogi albo pasażerowie (wybierz losowo)

Odsłonięta obsada i pasażerowie to ci, którzy znajdują się na koźle i dachu dyliżansu albo wychylają się przez okno. Osób wewnątrz dyliżansu albo takich, których nie widać przez okno, nie można trafić za pomocą strzału, który nie był wymierzony. Jeżeli jednak strzelec albo rzucający czar spędzi dodatkową rundę na celowaniu, to wybrany koń albo część powozu może zostać trafiona zgodnie ze zwykłymi zasadami, dotyczącymi pojedynczych osób w grupie.

Jeżeli koń, prowadzący zaprzęg zostanie zabity dyliżans natychmiast się zatrzyma i przewróci, jeżeli woźnica nie wykona udanego testu ryzyka. W przypadku kraksy, wszyscy znajdujący się wewnątrz otrzymują K6 ran modyfikowanych jedynie o Wytrzymałość. Postacie, które podróżowały na zewnątrz, wypadają na K4 metry, ale nie odnoszą żadnych uszkodzeń ciała.

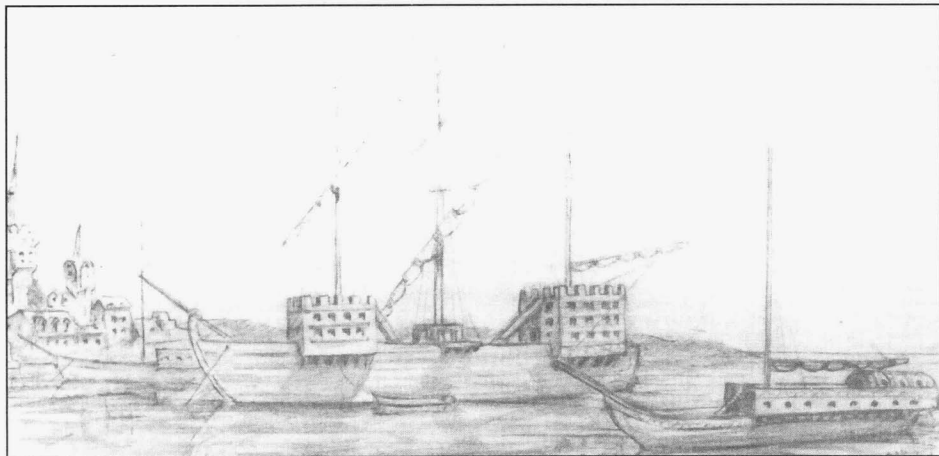
Jeżeli koń z drugiej pary zostanie zabity, to dyliżans zwalnia do połowy szybkości, dopóki ciało zabitego zwierzęcia nie zostanie odcięte. Może tego dokonać wynikiem 4-6 na K6 postać utrzymującą równowagę na jednym z pozostałych koni (stosowany jest standardowy test *ryzyka*). Jeżeli oba konie z drugiej pary zostaną zabite, dyliżans zatrzyma się tak jak w przypadku zabicia konia prowadzącego.

Koło dyliżansu może odnieść 10 punktów uszkodzeń zanim ulegnie zniszczeniu. Te uszkodzenia *nie* odnoszą się do dyliżansu jako całości. Jeżeli jednak koło odpadnie, dyliżans zatrzyma się z takim samym prawdopodobieństwem wywróci, jak podczas zabicia konia prowadzącego (patrz wyżej).

Łodzie: Wszystkie łodzie buduje się z grubych desek. Lekkiego drewna i płótna używa się do konstruowania pokładu, osłon itp. Najpospolitsza łódź rzeczna ma około 12-15 metrów długości i jest bardzo szeroka. Poruszana jest pojedynczym żaglem, chociaż może być także holowana przez konie pociągowe, nawet na dłuższych odcinkach. Czas budowy łodzi zależy od jej rozmiarów: łódź wiosłowa – K10+10 dni, barka rzeczna K4+3 miesiące (przyjmując, że wszystkie materiały i umiejętności są łatwo dostępne).

Do łodzi wiosłowej potrzeba tylko jednego wioslarza, choć zwykle ma wiosła i miejsce dla dwóch. Łodzie rzeczne mają załogę K6+4 osób, z których jedna jest sternikiem, a pozostałe marynarzami, tragarzami, wioslarzami itp. Łódź wiosłowa może przewozić maksymalnie 6 osób (łącznie z wioslarzem), podczas gdy łódź rzeczna pomieści nawet 40 osób (razem z załogą), zakładając, że nie wiezie żadnego ładunku (patrz niżej).

Na łodziach wiosłowych nie ma zwykle zbyt wiele miejsca, dlatego należy dokonywać wyboru pomiędzy pasażerami, a ich dobytkiem. Jeżeli przewożonych jest 6 osób, brakuje miejsca na ładunek inny



niż mały bagaż podręczny. Każda osoba poniżej 6 zwalnia miejsce dla ładunku o objętości i wadze równej 1 pasażerowi. W łodziach rzecznych komory ładunkowe znajdują się na dziobie, zaś miejsce za masztem przeznaczone jest dla pasażerów, na nadbudówkę, osłony albo dodatkowy bagaż. Maksymalna ładowność wynosi 4500 punktów obciążenia, ale powinna zostać zredukowana, jeżeli na pokładzie znajdzie się pełny komplet pasażerów i załogi. Przewożone towary okrywa się daszkiem z płótna.

Łódź wiosłowa ma Szybkość – 3, Wytrzymałość – 4 i p. Uszkodzeń – 5. Łódź rzeczna ma Szybkość – 3, Wytrzymałość – 5 i p. Uszkodzeń – 50.

Przy ataku pociskami lub magią, łódź i jej załogę należy traktować jak jedną grupę. Określając miejsce trafienia w łódź, rzuć K10 i porównaj z poniższą tabelką:

Rzut K10	Łódź wiosłowa	Łódź rzeczna
1-3	odslonięci członkowie załogi	odslonięci członkowie załogi
4-5	odslonięci członkowie załogi	ładunek albo kadłub
6-7	ładunek albo kadłub	kadłub
8-10	kadłub	kadłub

Określenie „odslonięci członkowie załogi” dotyczy wszystkich celów nie kryjących się w danym momencie w nadbudówce łodzi. MG powinien losowo wybrać trafionego. Osób, znajdujących się w nadbudówce nie można trafić za pomocą nie wymierzonego strzału. Termin „kadłub” dotyczy wszystkich części nadbudowy, takich jak maszty, wszelkie nadbudówki pokładowe czy wiosła sterowe łodzi rzecznej.

Określone części łodzi, włączając w to członków załogi i ładunek, mogą zostać trafione zgodnie ze zwykłymi zasadami, dotyczącymi pojedynczych celów w grupie. Oznacza to, że strzelec lub rzucający czar musi spędzić dodatkową rundę na „mierzeniu”, a cel powinien być przynajmniej częściowo widoczny.

Łódź zostaje zatopiona, gdy otrzyma uszkodzenia równe 80% jej punktów Uszkodzeń (tzn. łódź wiosłowa 4 pkt, a łódź rzeczna 40 pkt). Załoga oraz pasażerowie będą musieli pływać albo utonąć (patrz **Mistrz Gry – Pływanie**).

•JĘZYKI W STARYM ŚWIECIE.

Większość mieszkańców Starego Świata porozumiewa się wspólnym językiem – znanym jako staroswiatowy. Jednak akcent i idiomy różnią się zależnie od kraju z jakiego pochodzi mówiący. Odmiany te nazywamy dialektami. Oprócz tego każda rasa posiada swój własny język, a wreszcie istnieje duża liczba sekretnych i magicznych języków, które opisano oddzielnie.

Każda osoba może się porozumieć z inną, mówiącą tym samym językiem. Osoby, władające tym samym językiem zrozumieją jego dialekty, ale tylko pod warunkiem, że mówiąca dialektem osoba *chce być zrozumiana*. Używając dialektu w każdej chwili może zacząć nim mówić, a wtedy zrozumie go tylko ktoś, kto również zna ten dialekt.

•NAUKA JĘZYKÓW.

W trakcie przygód bohaterowie mogą poznać dodatkowe języki – pod warunkiem, iż mają nauczyciela, dla którego język nauczany jest językiem ojczystym. Kurs trwa 12 miesięcy, minus 1 miesiąc za każde pełne 10% Inteligencji ucznia. Pod koniec tego okresu MG powinien przeprowadzić test Inteligencji dla każdego bohatera – sukces oznacza, że nauczyciel się on stosunkowo biegle władać językiem, którego się uczył (ale nadal, w ciągu najbliższych 12 miesięcy, może natknąć się na nieznane słowo czy zwrot). Niepowodzenie oznacza, że bohater nie potrafi pojąć podstawowych zasad, rządzących danym językiem (wychywcę pojedyncze słowa, ale może popełnić sporo błędów i nie wszystko zrozumie).

Dodatkowych dialektów można się nauczyć w podobny sposób, ale udany test Inteligencji oznacza, że bohater potrafi biegle posługiwać się wyuczonym dialektem.

•PODSUMOWANIE KWESTII JĘZYKOWYCH.

Poniższa tabela wylicza wszystkie języki Starego Świata oraz ich dialekty, pokazując, gdzie są używane i przez jaką rasę.

Rasa	Język	Dialekt	Ojczysty dla
człowiek	staroswiatowy	albioński bretonijski estalijski tilejański reikspiel	Albionu Bretonii Estalii Tilei Imperium i Jałowa Kraina Kislev
krasnolud	khazalid staroswiatowy	krasnoludzki	krasnoludów krasnoludów
elf	eltharin	tar-eltharin fan-eltharin staroswiatowy	elfów wysokich i morskich leśnych elfów leśnych elfów
halfing	staroswiatowy	halfiński	halfingów
zwierzoczek	mroczna mowa		zwierzoludzi
Wojownik Chaosu	mroczna mowa		Wojowników Chaosu
gnom	khazalid (krasnoludzki)	gnomów	gnomów
goblinoidy	gobliński	ghazhakh harghazhakh orrahk snotgob	goblinów hołgoblinów orków snotlingów
reptillion	ssissyl'k		reptillionów
ogr	grumbarth		ogrow
skaven	queekish		skavenów
drzewiec	Malla-room-ha-larin eltharin staroswiatowy (25% szans)		drzewców
trogłodyta	ssissyl'k	ss'kyzzTk	trogłodytów
troll	orgvar		trolli



•JĘZYKI SEKRETNE I TAJEMNE.

Istnieje pięć tak zwanych sekretnych języków, znanych często przez wielu ludzi – zależny tylko od klasy, do której należy dana profesja. Używa się ich przeważnie do celów specjalistycznej komunikacji i uczy się ich zależnie od potrzeb.

Bitewny: używany przez wojowników, głównie do wydawania rozkazów podczas walki.

Klasyk: używany przez uczonych, można się nań natknąć w wielu starożytnych księgach i dokumentach.

Rangerów: używany przez rangerów, przeważnie dotyczy łowiectwa, życia w lesie itp.

Złodziei: używany przez Łotrów, przeważnie jako rodzaj szyfru.

Gildii: używany w tajnych dokumentach i rytuałach różnych gildii.

Pełny opis możesz znaleźć w **Umiejętnościach – Sekretny język...**

Istnieje również sześć języków tajemnych, używanych wyłącznie do celów magicznych – nigdy do celów zwykłej komunikacji.

Tajemny krasnoludzki: wyjątkowo rzadki, znany tylko przez magów krasnoludzkich.

Tajemny elficki: używany tylko w Królestwach Elfie przez tamtejszych magów.

Demoniczny: język demonów, używany także przez demonologów.

Druidzki: wyjątkowo rzadki i starożytny język, znany tylko przez kapłanów druidzkich.

Magiczny: dzieli się na cztery rodzaje: pierwotny, iluzjonistyczny, nekromancki oraz czarodziejski. Wraz z językiem demonicznym jest używany przez zwykłych i wyspecjalizowanych czarodziejów (patrz **Magia**).

Dawnych Słannów: najstarszy i najrzadszy, był początkowo używany przez ziemnowodną rasę, która odegrała tak ważną rolę w kształtowaniu Znanego Świata (patrz **Historia Świata**).

Dalsze szczegóły możesz znaleźć w **Podręczniku gracza** – w rozdziale **Umiejętności**.

•PORADNIK KONSUMENTA•

Ten rozdział poświęcony jest wszystkim sprawom finansowym. Pieczęcie powinny występować we wszystkich grach, lecz nie powinienś pozwolić, by zapanowały nad rozgrywką. Jeśli ich brakuje, powinienś dyskretnie, jednak uważnie śledzić jak gracze z nich korzystają, natomiast jeśli drużyna jest bogata, niewielki sens ma rozliczanie jej co do pensa.

•MONETY•

System monetarny Starego Świata opiera się na trzech rodzajach monet – złotej koronie, srebrnym szylingu i pensie, zazwyczaj zrobionym z brązu, miedzi lub mosiądzu. Każda moneta waży mniej więcej 1 uncję, a jej wartość jest uzależniona od wagi. Wszystkie miasta, a także niektóre miasteczka biją swe własne monety, które są akceptowane na całym terenie Starego Świata (choć monety z mniejszych miasteczek mogą być uznawane tylko lokalnie). Niezwykłe monety traktowane są z dużą podejrzliwością, dzięki czemu ich emisja staje się nieopłacalna. Ponieważ monety różnią się pochodzeniem, wiarygodnym określeniem wartości staje się ich waga.

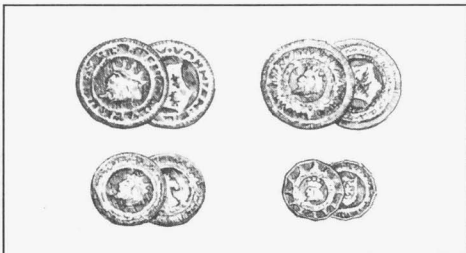
1 złota korona = 20 srebrnych szylingów = 240 moniężnych pensów
1 srebrny szyling = 12 moniężnych pensów

Zazwyczaj zapisuje się to tak:

1 zk = 20/- = 240 p

Bardziej skomplikowane kwoty, na które mogą składać się różne monety zapisuje się następująco:

1 zk 12/6 – 1 korona, 12 szylingów i sześciopensówka
6/- – tylko sześć szylingów
12 zk 5/- – 12 koron i 5 szylingów
3p – tylko 3 pensy



•DOBRA I USŁUGI•

Poradnik Konsumenta zawiera listę dóbr i usług, ich standardowe ceny i ogólnodostępność. Ta lista jest pomyślana jako pomoc, a nie jako nienaruszalna reguła – możesz więc do woli zmieniać jej szczegóły w swych własnych scenariuszach. Na przykład, jeśli twa gra toczy się w społeczeństwie górniczym, byłoby dość dziwne, gdyby bohaterowie nie mogli nabyć kilofów...

Poradnik podzielony jest na kilka kategorii dóbr i usług:

Utrzymanie
Ulbranie
Pancerz
Broń
Inne (pojemniki, przedmioty domowego użytku, narzędzia itd.)
Transport
Mieszkania
Usługi medyczne

Podano w nim ceny wszystkich przedmiotów, ich ciężar (jeśli jest brany pod uwagę) oraz dostępność według następującej skali:

znikoma – niewielka – mała – przeciętna – duża – powszechna

Z poradnika powinno korzystać się w następujący sposób: najpierw należy odszukać przedmiot, który bohater chce nabyć oraz zapamiętać jego dostępność. Następnie, korzystając z poniższej tabeli, należy odnaleźć liczebność społeczności (może być ona określona w scenariuszu, bądź też wg zasad podanych w **Typowych osadach Starego Świata**). W odpowiedniej rubryce tabeli trzeba odnaleźć procentową szansę dostępności poszukiwanego przedmiotu czy usługi w miejscu, w którym się ich szuka. Potem trzeba wykonać test – jeśli się nie powiedzie, przedmiot czy usługa nie są dostępne. Następny test można przeprowadzić dopiero po tygodniu.

	Ludność			
	Poniżej 100	Poniżej 1000	Poniżej 10.000	Powyżej 10.000
znikoma	1%	5%	10%	25%
niewielka	3%	7%	15%	30%
mała	5%	10%	25%	40%
przeciętna	10%	20%	35%	55%
duża	20%	35%	50%	80%
powszechna	35%	60%	70%	100%

Gdy już zostało stwierdzone, że dany przedmiot czy usługa są dostępne w danym miejscu, nie ma potrzeby wykonywania kolejnych testów, by znaleźć większą ich ilość. Oczywiście można określić rozsądną granicę – jeśli, na przykład, dojdzie do sytuacji, w której gracz, który kupił już sześć napierśników chce wykupić cały ich zapas we wsi...



•UTRZYMANIE•

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Dobre wino (butelka)	25/-	5	przeciętna
Domowe wino (butelka)	4/-	5	duża
Jedzenie na jeden dzień (gotowy posiłek)	3/- do 7/-*	10	powszechna
Obrok dla konia (1 dzień)	7/6	50	powszechna
Oddzielny pokój (4 osoby)	30/-	-	duża
Piwo (1/2 litra)	9p	2	powszechna
Wspólna sala w zajeździe (noc)	2/-	-	powszechna
z łóżkiem	3/-	-	powszechna
Stajnia (1 koń, 1 noc)	1/6	-	powszechna
Wódka (butelka)	10/-	5	przeciętna
Żelazne racje (na tydzień)	3 zk	50	duża

* 3/- to minimum wymagane, by utrzymać się przy życiu, lecz każdy bohater, który ma pieniądze **musi** wydawać 7/- dziennie na jedzenie (jeśli go na to nie stać, musi wydać tyle, ile ma). Nawet 7/- dziennie to głodowa racja, a ci bohaterowie, którzy chcą utrzymać swą pozytywną społeczność powinni wydawać znacznie więcej.

•UBRANIE•

Podane poniżej ceny dotyczą wyłącznie ubrań przeciętnej jakości. Jeśli chcesz nabyć ubrania lepszej lub gorszej jakości, musisz zastosować poniższe modyfikatory. Powinieneś uwzględnić również zmianę ich ciężaru – wyszukana i bogato zdobiona szata jest zwykle ciężka i niewygodna.

Najwyższa jakość x 10
Dobra jakość x 3
Niska jakość podziel przez 2

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Bryczesy	2 zk	4	powszechna
Buty	6 zk	5	powszechna
Buty jeździeckie i ostrogi	12 zk	12	przeciętna
Buty skórzane (długie)	9 zk	10	duża
Chalata	50/-	3	powszechna
Chusta na szyję	6/-	-	powszechna
Chusteczka do nosa	4 zk	-	duża
(jedwabna)			
Kapelusz	5 zk	5	powszechna
(szerokie rondo, zdobiony)			
Kapelusz (zwykajny)	10/-	1	powszechna
Kaptur / Maski	25/-	2	duża
Koszula	2 zk	2	powszechna
Kubrak przesywany	6 zk	4	powszechna
Pas	10/-	1	powszechna
Peleryna	5 zk	10	powszechna
Plaszcz ciężki	10 zk	15	powszechna
Suknia	7 zk	6	powszechna
Szaty kapłańskie	13 zk	20	przeciętna
Tunika	5 zk	4	powszechna

Ciężar ubrania, które bohater nosi na sobie nie jest doliczany do jego obciążenia, lecz jeśli niesie je w worku czy plecaku, waży tyle, ile podaje tabela.





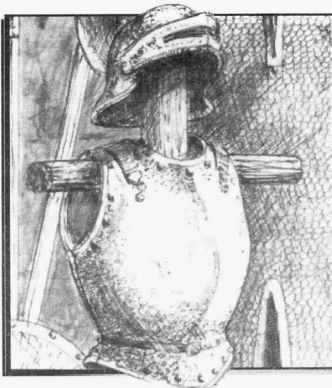
•PANCERZ•

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Czepiec kolczy	25 zk	30	przeciętna
Czepiec skórzany	10 zk	10	duża
Kaftan skórzany	17 zk	50	duża
Kaftan kolczy	115 zk	80	przeciętna
Kaftan kolczy z rękawami	130 zk	100	przeciętna
Kolczuga	95 zk	80	przeciętna
Koszulka kolcza	80 zk	60	przeciętna
Kurtka skórzana	12 zk	40	duża
Nagolenniki kolcze (para)	55 zk	60	mała
Naramienniki kolcze (para)	20 zk	40	niewielka
Helm otwarty*	2 zk	30	duża
Helm rycerski	20+K10 zk	40	mała
Napiersznik	70 zk	75	mała
Naplecznik	50 zk	75	mała
Nagolenniki płytowe (para)	70 zk	60	mała
Naramienniki płytowe (para)	60 zk	30	mała
Rękawice (para)	30 zk	10	mała
Tarcza	2K8+2 zk	50	duża
Tarcza bez okuć (na 1 przystość)	10/-	50	powszechna

* Złożony na czepiec kolczy, nie daje dodatkowej ochrony.

•BRONŃ•

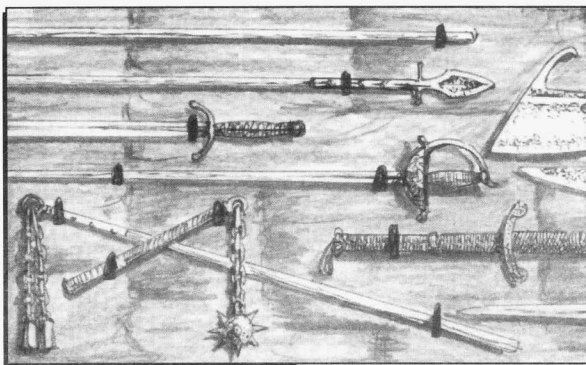
Broń ręczna	Cena	Obciążenie	Dostępność
Bicz	15/-	30	przeciętna
Buzdylan	7 zk	50	duża
Garota	1 zk	1	niewielka
Hak	1 zk	1	przeciętna
Halabarda	8 zk	175	duża
Kastet	1 zk	1	duża
Kij	3/-	50	powszechna
Kopia	50/-	100	niewielka
Korbacz	10 zk	60	mała
Korbacz dwuręczny	20 zk	120	niewielka
Łamacz mieczy	5 zk	40	mała
Maczuga dwuręczna	15 zk	100	mała
Miecz	14 zk	60	duża
Miecz dwuręczny	35 zk	250	przeciętna
Miecz półtoraręczny	20 zk	100	duża
Młot bojowy	8 zk	75	mała



Broń ręczna	Cena	Obciążenie	Dostępność
Młot bojowy dwuręczny	15 zk	200	niewielka
Nadziak	9 zk	60	niewielka
Pałka drewniana	2/-	40	powszechna
Pałasz	14 zk	50	mała
Pochwa na miecz	1-10 zk	20	duża
Puklerz	2 zk	10	przeciętna
Rapier	20 zk	40	mała
Sieć	30/-	30	niewielka
Szpada	18 zk	40	mała
Szytyle / nóż	3 zk	10	duża
Topór bojowy	6 zk	50	duża
Topór dwuręczny	12 zk	75	przeciętna
Topór jeździecki	7 zk	75	mała
Włócznia	35/-	50	duża

Broń strzelecka	Cena	Obciążenie	Dostępność
Bolas	7/-	20	mała
Belty do kuszy (5)	2 zk	10	przeciętna
Dmuchawka	10 zk	15	znikoma
Kolczan na 30 strzał	15/-	15	duża
Kusza	16 zk	120	przeciętna
Kusza powtarzalna	100 zk	150	znikoma
Lasso	1 zk	10	powszechna
Łuk długi	15 zk	90	przeciętna
Łuk elfi	30 zk	100	znikoma
Łuk krótki	7 zk	75	duża
Łuk zwykły	11 zk	80	duża
Młot	8 zk	75	mała
Nóż do rzucania	4 zk	10	przeciętna
Oszczep	25/-	30	przeciętna
Pistolet strzałkowy	10 zk	25	niewielka
Proca	2/-	10	duża
Proca drzewcowa	6/-	30	niewielka
Strzałka do rzucania	2 zk	10	niewielka
Strzały (5)	30/-	10	duża
Toporek do rzucania	5 zk	40	przeciętna
Włócznia	35/-	50	duża

Broń palna	Cena	Obciążenie	Dostępność
Bomba	75 zk	20	znikoma
Kule do broni palnej (10)	1 zk	10	mała
Pistolet	150 zk	25	znikoma
Proch strzelniczy (ładunek)	5 zk	1	niewielka
Rusznica	75 zk	50	znikoma



•INNE•

Plecaki, worki itp.			
	Cena	Obciążenie	Dostępność
Bukłak na wodę (5 l)	8/-	pełny 100	powszechna
Juk (pojemność 150)	2 zk	5	przeciętna
Flaszka metalowa (1/2 l)	50/-	15	mała
Manierka skórzana (1/2 l)	15/-	5	przeciętna
Plecak (pojemność 250)	30/-	20	powszechna
Sakiewka (100 monet)	2/-	1	powszechna
Sakwa	5/-	1	powszechna
Torba na ramię (pojemność 200)	6/-	5	powszechna
Tuba skórzana	1 zk	2	mała
Worek (pojemność 200)	16/-	7	powszechna

Sprzęty domowe i wyposażenie osobiste			
	Cena	Obciążenie	Dostępność
Drewno na opał (wiązka)	2/-	5	powszechna
Dzban (gliniany)	3/6	10	powszechna
Garnek kucharski	1 zk	20	powszechna
Guziki (tuzin)	2/-	2	duża
Hubka i krzesiwo	30/-	5	powszechna
Koc	2 zk	10	powszechna
Kociołek (1/2 l)	30/-	10	powszechna
Kości do gry (para)	6/-	—	powszechna
Kufel (cynowy)	1 zk	5	powszechna
Materac z pierza	12 zk	350	mała
Materac z włosia	8 zk	400	przeciętna
Szućce (komplet dla jednej osoby)			
– drewniane	5/-	2	powszechna
– metalowe	3 zk	4	duża
– srebrne	15 zk	3	mała
Talia kart	1 zk	1	powszechna

Oświetlenie			
	Cena	Obciążenie	Dostępność
Lampa	5/-	20	powszechna
Latarnia	12 zk	20	przeciętna
Latarnia sztormowa	20 zk	30	mała
Olej (1/2 l)	8/-	5	powszechna
Pochodnia	1/-	5	powszechna
Świeca (tuzin)			
– lojowa	6/-	5	powszechna
(płonie przez 3 godz.)			
– woskowa	36/-	5	przeciętna
(płonie przez 4 godz.)			

Instrumenty muzyczne			
	Cena	Obciążenie	Dostępność
Bęben	30/-	50	przeciętna
Flet	20 zk	10	niewielka
Flet klasyczny	3 zk	5	przeciętna
Harfa mała	20 zk	50	niewielka
Harmonijka ustna	8/-	1	przeciętna
Klawikord	250 zk	1200	niewielka
Lutnia	80 zk	30	mała
Mandolina	23 zk	15	mała
Róg	10 zk	30	przeciętna
Tamburyn	1 zk	5	przeciętna
Wiola	25 zk	30	przeciętna

Narzędzia			
	Cena	Obciążenie	Dostępność
Forma do monet (bez wzoru)	10 zk	5	niewielka
Gwóźdź żelazny (12 cali)	10/-	5	duża
Haczyk na ryby i linka	3/-	2	duża
Hak	4 zk	20	przeciętna
Instrumenty medyczne	50 zk	50	niewielka
Kajdany (para)	5 zk	20	przeciętna
Klin drewniany	8 p	2	powszechna
Łańcuch (metr)	30/-	50	przeciętna
Łom	5 zk	20	przeciętna
Łopata (żelazna)	25/-	20	duża
Mapy nawigacyjne (drukowane)	25 zk	5	niewielka
Narzędzia kowalskie (oprócz kuźni i miechów)	50 zk	100	niewielka
Narzędzia grawerskie	50 zk	20	niewielka
Narzędzia rzemieślnicze	50 zk	40	niewielka
Piła	7 zk	10	duża
Potrząsk	8 zk	100	przeciętna
Przyrządy nawigacyjne	50 zk	20	niewielka
Sidla (metalowe)	1 zk	5	duża
Surowiec metalowy (gąska)	26/-	20	przeciętna
Szkoło powiększające	75 zk	5	znikoma
Sznur (metr)	5/-	10	przeciętna
Tyczka (metr)	1/6	10	powszechna
Wytrychy	10 zk	20	przeciętna

Piśmiennictwo			
	Cena	Obciążenie	Dostępność
Książka iluminowana	350 zk	50	niewielka
Książka (drukowana)	40 zk	35	mała
Papier (12 kartek)	12/-	-	niewielka
Pergamin (12 kartek)	12 p	-	mała
Przybory piśmiennicze	10 zk	5	przeciętna

•TRANSPORT•

Pojazdy			
	Cena	Obciążenie	Dostępność
Furmanka	(K6x10)+40 zk	-	duża
Łódka wiosłowa	(K6x10)+60 zk	900	przeciętna
Łódź	600 zk	-	niewielka
Powóz, karetta	1000 zk	-	niewielka
Wóz kryty	(K8x10)+60 zk	-	duża

Wierzchowce			
	Cena	Obciążenie	Dostępność
Lekki koń bojowy	575-1150 zk	-	mała
Koń wierzchowy	60-480 zk	-	duża
Rumak	960-4750 zk	-	powszechna

Zwierzęta domowe			
	Cena	Obciążenie	Dostępność
Koń juczny	30-60 zk	-	powszechna
Koń pociagowy	50-75 zk	-	powszechna
Koza	40/- - 50/-	-	powszechna



1



3



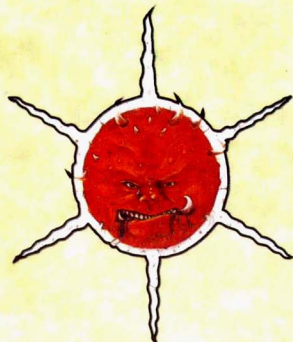
5



7



9



1

•Gogrudd Raggutt•
GOBLINY

2

•Krwawy Topór Drum&Drona Ulsen•
KRASNOLUDY CHAOSU

3

•Thrott Nicczysty Vermyn•
SKAVEN

4

•ZOMBIE•

5

•Maniac Brugzod•
ORKI

6

•Hakri Rzeźnik Eric Umbrand•
WOJOWNICY CHAOSU

7

•KRÓL OZYWIENCÓW•

8

•Hobol Ognisty Dech•
TROLL

9

•Srkagg Rzeźnik•
OGRE NAJEMNIK

10

•Grim Gunderbald•
WOJOWNIK CHAOSU



2



4



6

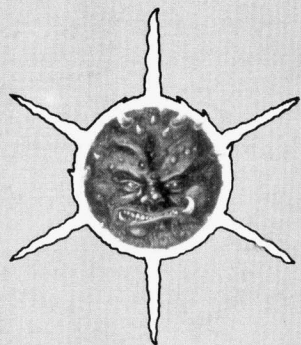


8



10





Zwierzęta domowe	Cena	Obciążenie	Dostępność
Krowa	40-60 zk	-	powszechna
Kurczak	1/-	-	powszechna
Owca	54/- - 62/-	-	powszechna
Pies	K6 zk	-	powszechna
Sokół	40-70 zk	-	niewielka
Swinia	80/- - 90/-	-	powszechna
Wół	60-80 zk	-	powszechna

•KOSZTY PODRÓŻY•

Za 15 km podróży	Cena	Obciążenie	Dostępność
Drukarka (za dzień)	3 zk	-	powszechna
Łódź rzeczna	5/-	-	powszechna
Furmanka/wóz	15/-	-	powszechna
Powóz/kareta (za dzień)	7 zk	-	przeciętna
Wóz kryty 3-konny (za dzień)	4 zk	-	duża

•MIESZKANIA•

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Dom w mieście	450 zk	-	duża
Dom w mieście (dobre urządzenie)	1 500 zk	-	przeciętna
Dom w mieście (luksusowy)	2 400 zk	-	przeciętna
Mały pałac	30 000 zk	-	znikoma
Wiejski dom	270 zk	-	duża
Wiejska chata	90 zk	-	duża
Luksusowy dom	4 800 zk	-	niewielka
z dużym ogrodem			
Zamożny szlachecki dworek	21 600 zk	-	niewielka
z dziedzińcem			

•USŁUGI MEDYCZNE•

	Cena	Obciążenie	Dostępność
Za wizytę	3 zk	-	duża

•PODRABIANIE PIENIĘDZY•

Bohaterowie, którzy wpadną na pomysł fałszowania monet będą musieli przede wszystkim zaopatrzyć się w odpowiednie formy czy matryce. Autentyczne matryce są trudne do zdobycia, jednak system monetarny Starego Świata jest tak zróżnicowany, że zrobienie własnych nie powinno narażać większych trudności. Dobrze by było, gdyby podrobione monety wyglądały na wiarygodną i powszechnie uznaną walutę. Wszystkie zaznaczone na mapie miasta biją własne monety, które są powszechnie akceptowane. Niektóre mniejsze miejscowości również biją własną monetę, lecz nie wszędzie jest ona uznawana – zwykle wzbudza podejrzenia poza miastem, z którego pochodzi.

Wykonanie zestawu matryc zajmuje około tygodnia i wymaga posiadania umiejętności *sztuka*.

Bicie monet z matrycy jest względnie łatwe, jednak sporządzenie wiarygodnego stopu, zawierającego co najmniej 25% złota i odpowiednią domieszkę podłożowego metalu wymaga korzystania z *monetoznaustwa* oraz *chemii* lub *metalurgii*. Potrzebny jest również mały warsztat.

Półtora kilograma stopu, zawierającego około 300 g złota (10 złotych koron) wystarcza na wybite 50 fałszywych monet, mających wartość 50 Złotych Koron – zajmie to dwu osobom cały dzień. Osoba,

pracująca samotnie nie jest w stanie prawidłowo wybić monet – wszystkie wyprodukowane w ten sposób pieniądze zostaną natychmiast rozpoznane jako fałszywe. Puszczanie w obieg fałszywych monet wymaga udanych testów *oszustwa*. Szanse na sukces każdej kolejnej próby maleją o 5% za każdy dzień po pierwszym udanym użyciu fałszywych monet. Transakcje powyżej 10 monet zmniejszają szanse *oszustwa* o 1% za każdą dodatkową monetę. Tak więc próba wydania 23 fałszywych monet wymaga modyfikatora -13% do testu *oszustwa*. Nieudany rezultat oznacza, że fałszerstwo zostało zdemaskowane i bohater zapadne trafi do kazaematów. Karą za fałszerstwo jest uwięzienie na czas nieokreślony.

•WYNAJMOWANIE BOHATERÓW•

Wcześniej czy później każda drużyna będzie chciała wynająć bohaterów niezależnych – specjalistów wszelkiej maści. Będą im oni potrzebni w przypadku, gdy niezbędne są umiejętności, których nie posiada nikt z drużyny. Być może w najbliższej sprawie muszą wziąć udział doświadczeni wojownicy, a może po prostu drużyna nie wie, co zrobić z pieniędzmi i zaprzagnie wynająć służącego, błazna etc. Takie osoby, nazywane najmitymi, możemy podzielić na dwie kategorie: wyszkolonych i niewyszkolonych.

Niewyszkoleni najmici: Są często poszukiwani do wykonywania fizycznych prac, takich jak noszenie bagażu, kopanie rowów itp. Należą do kategorii omówionej wcześniej w rozdziale **Standardowe testy – Zatrudnienie** (patrz **Mistrz Gry**), tzn. są rzemieślnikami, artystami, robotnikami albo służącymi. Mogą mieć więcej profesji, ale przeważnie koncentrują się tylko na jednej. Takich bohaterów niezależnych nie trzeba kreować – mają po prostu podstawowy profil i omówione w opisie profesji umiejętności i przedmioty. Ich średnie zarobki kształtują się następująco:

			Dostępność
Rzemieślnik	10/-	60/-	duża
Artysta	5/-	30/-	duża
Robotnik	7/-	42/-	duża
Służący	6 p	3/-	duża

Uwaga: Artyści zwykle oczekują napitków. Natomiast służący powinni mieć zapewnione użyczenie i zakwaterowanie.

Tabela określa również wysokość zarobków, jakich spodziewać się mogą sami bohaterowie (patrz **Standardowe testy – Zatrudnienie**).

Zasami zatrudnionym robotnikom zapewnia się także wyżywienie i noclegi, ale zwykle potrąca się to z zarobków. W społecznościach rolniczych zwykle część wypłaty daje się w naturze – czyli w produktach rolnych (jaja, sery, mleko, jabłcznik itp.).

Wyszkoleni najmici: Zwykle poszukiwani dla umiejętności, których brakuje bohaterom, prowadzonym przez graczy albo dla wzmocnienia siły drużyny podczas przygody. Wyszkoleni najmici mają kilka profesji, trudniej ich znaleźć, a przede wszystkim zatrudnienie ich jest kosztowniejsze. Wynajmujących interesują ich umiejętności, wiedza i doświadczenie. Średnia płaca i *dostępność* takich osób różni się, zależnie od liczby profesji, jakimi dysponują.

Podstawowe płace dla wyszkolonych najmitów			
Profesje	Za dzień	Udział*	Dostępność
1	20 zk	-	duża
2	30 zk	1/2	przeciętna
3	45 zk	3/4	przeciętna
4	70 zk	1	mała
5	100 zk	1	niewielka
6	150 zk	1	znikoma
więcej niż 6	+50 zk	1	znikoma
(za każdą następującą profesję)			

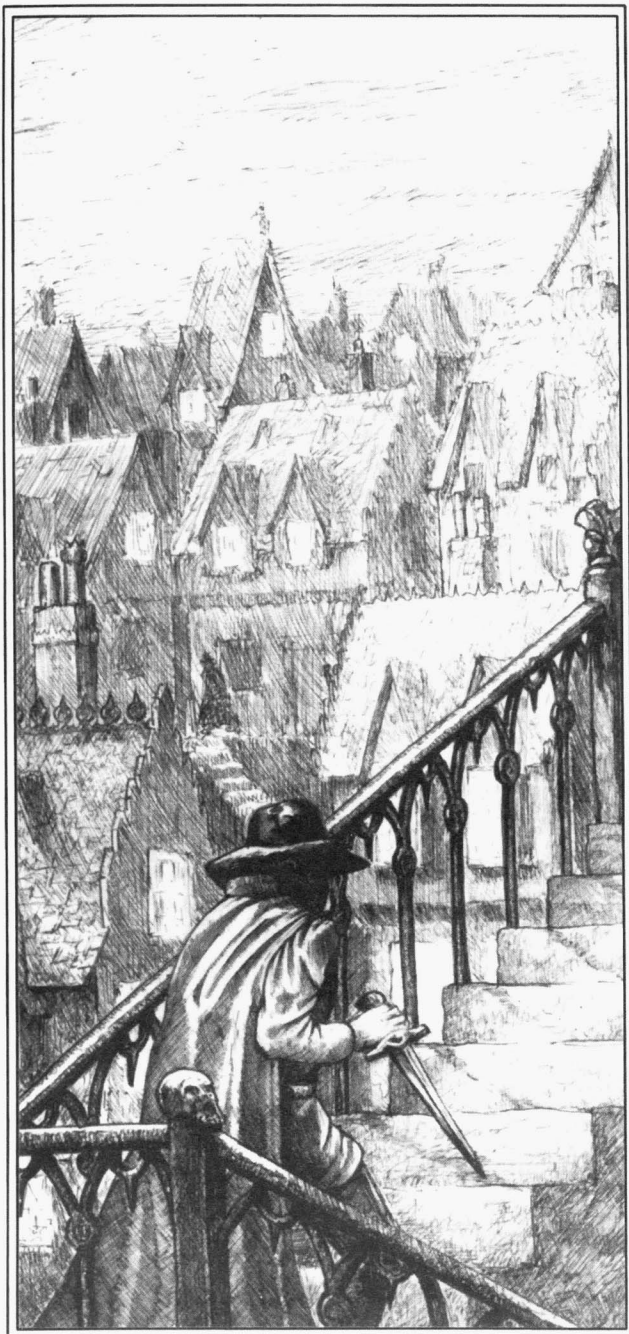
* Stosowana tylko wobec najmitów, którzy podczas przygody walczą ramię w ramię z bohaterami, prowadzonymi przez graczy.

Pracodawca zwykle płaci bohaterowi niezależnemu za wszystkie jego profesje, nawet jeśli części z nich nie wykorzystuje. Najmici dysponujący wieloma profesjami mają dostatecznie wiele propozycji, by nie zatrudniać się za niewielkie pieniądze. Gotówkę wypłaca się w co tydzień albo po zakończeniu przygody. Jednak większość bohaterów niezależnych oczekuje natychmiast po zawarciu umowy zaliczki równej tygodniowej pensji, szczególnie jeśli trzeba zakupić specjalny ekwipunek. Bohaterowie niezależni zawsze zawierają umowy, które gwarantują, iż w razie ich śmierci zapłata trafi do krewnych, innych spadkobierców lub budowniczych grobowców. Takie umowy są zawierane sądownie albo poprzez pewne organizacje (gildie), więc ich przestrzeganie jest gwarantowane przez czynniki oficjalne. Udział wypłacany jest jako dodatek do zarobków bohaterów niezależnych w momencie podziału zdobytego skarbu między bohaterów, którzy przeżyli przygodę. Podana w tabeli liczba pokazuje wielkość udziału BN w stosunku do udziału bohatera, prowadzonego przez gracza. Dzielone są wszystkie łupy, skarby i magiczne przedmioty, chyba że gracze umówili się inaczej podczas wynajmowania bohaterów niezależnych. Jeżeli z udziałów bohaterów niezależnych zostały wykluczone pewne przedmioty,

wówczas będą się oni spodziewali równowartości pieniężnej, płaconej po zakończeniu przygody. Udziały w łupach nie są wypłacane w przypadku śmierci bohaterów niezależnych. Oczywiście w zdobyczy partycypują tylko ci najemnicy, którzy wyruszyli na wyprawę z bohaterami, prowadzonymi przez graczy – alchemik, który został w laboratorium, próbując przemienić ołów w złoto oczywiście nie otrzyma udziału. Najemnik z jedną profesją zwykle przyłącza się do grupy raczej za równy udział, niż za stałą pensję. Jeżeli całkowita liczba profesji wszystkich członków drużyny wynosi powyżej 20, najemnik powinien się zadowolić 1/4 zwykłego udziału.

•KREOWANIE NAJEMNIKÓW•

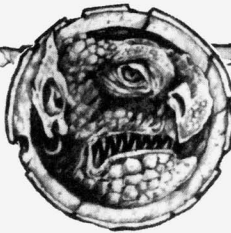
Tworzenie najemników odbywa się w ten sam sposób, jak dla wszystkich bohaterów niezależnych (patrz **Mistrz Gry**). Warto, aby MG przygotował rezerwę bohaterów niezależnych, gotowych do przyjęcia oferty wywieszonej na słupie przez członków drużyny. W przypadku niewyszkolonych najemników, znacznie wygodniej jest przyjąć, że są to przeciętni przedstawiciele swojej rasy.



KONTRAKT
OLDENHALLERA

ROZDZIAŁ

• 8 •



BOHATEROWIE

Format

Przygotowania

- Epizod 1: Tak więc... oto Nuln
- Epizod 2: Zasadzka!
- Epizod 3: Powrót Zbójcy
- Epizod 4: Górne piętro w „Powrocie Zbójcy”
- Epizod 5: Twarz w oknie
- Epizod 6: Śpiące psy
- Epizod 7: Gwałtowne przebudzenie
- Epizod 8: Pościg po

dachach

- Epizod 9: Przebudzenie
- Epizod 10: Obrabowanie!
- Epizod 11: Noc w celi
- Epizod 12: Reiks Platz
- Epizod 13: Kontrakt Oldenhallera

AZYL

- Baza gangu Schatzenheimera
- 1. Wejście
- 2. Komnata straży
- 3. Hall
- 4. Pokój Kurta Holgera

- 5. Sala sypialna
- 6. Magazyn
- 7. Wschodni pokój straży
- Baza gangu Valentina
- 8. Pokój straży
- 9. Magazyn
- 10. Przedpokój
- 11. Gabinet Emilio Valentina
- 12. Sypialnia Emilio Valentina
- 13. Wschodni pokój straży

- 14. Sala sypialna
- Kanady
- 15. Jaskinia szczurów
- 16. Wagoniki górnicze
- Baza gangu Huydermana
- 17. Wnęka załadunkowa Huydermanów
- 18. Pomieszczenie straży
- 19. Główna komora
- 20. Zatoczka
- Bestie Nurgla**
- Zgnilizna Nurgla**
- Zakończenie przygody**

Ten scenariusz został opracowany jako wprowadzenie do gry **Warhammer Fantasy Roleplay** i może być rozgrywany przez osoby, które wcześniej nigdy nie zetknęły się z grami fabularnymi. Jedną z nich powinna zostać **Mistrzem Gry** (MG). Mistrz musi przynajmniej raz przeczytać opis tej przygody, a oprócz tego przed przystąpieniem do gry powinien stosunkowo dobrze poznać rządzące rozgrywką zasady. Nie ma jednak potrzeby czytania i uczenia się wszystkich zasad, ponieważ w tekście przygody zamieściliśmy uwagi i przykłady, pomocne w prowadzeniu rozgrywki. Wkrótce zresztą większość zasad sama wejdzie do głowy.

Chociaż **Kontrakt Oldenhallera** został przeznaczony dla graczy początkujących, to jednak również ci bardziej doświadczeni także stwierdzą, że jest to przygoda interesująca, stanowiąca przydatne wprowadzenie w reguły **WFRP** – oczywiście jest również zabawna!

•BOHATEROWIE•

Na końcu scenariusza znajdują się Karty czterech gotowych bohaterów. Zaczynamy od tego, by pierwszą sesję rozegrać właśnie nimi, ponieważ dzięki temu można do niej przystąpić prawie natychmiast, nie tracąc czasu na tworzenie nowych bohaterów. Oczywiście nie jest to obowiązujące i może, jeśli wolisz, grać osobami stworzonymi od początku przez ciebie. Przygoda jest przeznaczona dla czterech uczestników, chociaż można ją rozegrać również w mniej lub bardziej licznych składach.

•FORMAT•

Pierwsza część scenariusza dotyczy przybycia bohaterów do miasta Nuln oraz następnych, bogatych w wydarzenia 24 godzin. Podzielona ona została na *epizody*. Druga część opisuje zlodziejską kryjówkę, zwaną „Azyłem”, podzieloną na cztery obszary, z których każdy przedstawiony jest jako cykl *pomieszczeń*.

Opis *epizodów* i *pomieszczeń* zazwyczaj zaczyna się od wstępu, umieszczonego w ramce, który może zostać głośno odczytany graczom. Wstęp opisuje widok, jaki bohaterowie ujrzą podczas pierwszej wizyty w danym miejscu. Następnie podano informacje dostępne tylko dla MG. Między innymi zawarto tam podpowiedzi na temat sposobów przeprowadzenia rozmaitych spotkań i przykładowe zasady, służące początkującemu MG pomocą w prowadzeniu rozgrywki.

Na końcu każdego epizodu znajduje się sekcja o nazwie „wyjścia”, prowadząca bohaterów do kolejnego punktu całej historii. W drugiej części przygody, za każdym razem, gdy bohaterowie przejdą z jednej komnaty do drugiej, MG powinien korzystać z map – pomieszczenia są ponumerowane – oraz z odpowiedniej części tekstu. Na przykład, jeśli gracze przejdą z pomieszczenia 3 do komnaty 5, MG powinien odczytać informacje na temat tejże 5 komnaty. Przygoda, a szczególnie pierwsza jej część, została przygotowana dla graczy początkujących. Doświadczeni MG mogą zmieniać lub ignorować niektóre szczegóły, tak, by dać swoim graczom większą swobodę działania.

•PRZYGOTOWANIA•

Przed przystąpieniem do gry radzimy wykonać kopie Kart Bohatera – po jednej dla MG i każdego gracza. Rozgrywka przebiega znacznie szybciej, jeżeli MG dysponuje duplikatami Kart albo przynajmniej listą cech i umiejętności poszukiwaczy przygód. MG powinien również poznać podstawowe zagadnienia, omówione w rozdziale **Mistrz Gry**, choć by po to, by poznać się z rolą, jaką ma do spełnienia. Może również wykonać szkice w odpowiedniej skali (2,5 cm = 2 m) części Azyłu, należące do Huydermanów i mieć gotowe materiały do zaimprovizowania sceny bitewnej (patrz: **Walka – Scenaria bitwy**). Potrzebne będą także następujące akcesoria:

kości – po dwie lub więcej K4, K6 i K10
modele albo żetony, reprezentujące graczy i bohaterów niezależnych
taśma do mierzenia odległości
kilka arkuszy papieru czystego lub w kratkę
zestaw ołówków, długopisów i flamastrów

•EPIZOD I: Tak więc... oto Nuln•

Po zadecydowaniu, że będą zarabiać na chleb jako poszukiwacze przygód, bohaterowie stają przed problemem znalezienia jakiegś opłacalnej przygody. Poza skierowaniem swych kroków w stronę najbliższego miasta i poszukiwaniem właściwych kontaktów, niewiele więcej można w tym kierunku zrobić. Poza tym ulice miast są przecież wybrukowane złotem, czyż nie?

Scenariusz zakłada, że korzystacie z gotowych bohaterów, co oznacza, że pochodzą oni z górnego biegu rzeki Reik. Wszystko, co wiedza na temat poszukiwania przygód, to fakt, że każdy, kto porzucił pasterskie życie wyruszał w kierunku Nuln. Dłatego przygoda rozpoczyna się na rzecznej łodzi właśnie zbliżającej się do miasta. Jeżeli gracze sami wylosowali swoich bohaterów, radziłobyśmy, by oni także pochodzili z tej samej części Imperium, chociaż postacie o miejskim pochodzeniu mogą rozpocząć grę od razu w mieście.

Po czasie, który wydawał się miesiącami, wasza łódź osiągnęła Nuln. Wszyscy jesteście przemarznieli i przemęczeni. Prawdopodobnie gorzko żalujecie kupna tanich, pokładowych miejsc na tej starzejącej się łodzi. Nie jest to szczególnie bohaterskie rozpoczęcie kariery poszukiwacza przygód, jednak w czasie podróży poznałście się nawzajem i i staliście się prawie przyjaciółmi, jednoczyni waszym wspólnym pragnieniem ucieczki przed monotonią codziennego życia.

Pilot poprowadził łódź wzduż nabrzeża. Załoga rzuciła cumy czekającym dokerom, którzy teraz obowiązują je dookoła maszynami drewnianych pali. Łódź z lekkim wstrząsem uderza o nabrzeże. Opuścza się pomost, a nad pokładem zawisają drewniane dźwigi, służące do wyładowywania przewożonych towarów. Formalności celne się przeciągają i gdy możecie zejść na ląd jest już prawie północ.

Szukacie noclegu w gospodach, stojących wzdłuż nabrzeża, ale wszystkie okazują się przepelnione. Zmęczeni i na chwiejnych nogach zaczynacie wątpić czy w ogóle znajdziecie tej nocy jakieś łóżko. Lecz oto w którejś tajemnie spotykacie pewnego mężczyznę i sprawy zdają się przybrać lepszy obrót. Przedstawia się on jako Grolsch Van Eyke. Mówi z wyraźnym akcentem mieszańca Jalowej Krainy i wydaje się szczerze wam współczuć, gdy słyszycie, że dopiero przybyliście do miasta. Ostrzega was, że chodzenie ulicami Nuln o tej porze jest wyjątkowo nierozsądne i mówi: „Za parę szylingów znajdę wam miły, ciepły pokój w jakimś suchym i czystym miejscu”.

Jeżeli wolisz, możesz poprowadzić grę podczas podróży rzeką, daby to graczom więcej czasu na życie się ze swymi bohaterami. Kłopotliwa przeprawa z celnikami może pomóc graczom w wejściu w swoje role. Spotkanie z Van Eykiem jest pierwszym szczegółowo opisanym epizodem tej przygody.

Grolsch Van Eyke to nazwisko przybrane. Mężczyzna, którego spotkali nasi bohaterowie jest zlodziejskim, kieszonkowcem, pracującym dla gangu bandytów. Próbuje zwabić graczy w zasadzkę.

Odgrywając rolę kieszonkowca, Mistrz Gry powinien nakłonić graczy do zaakceptowania oferty. Jeżeli bohaterowie



są podejrzliwi i nie zdecydują się skorzystać z jego propozycji, przestanie się nimi w końcu interesować i powróci do zajazdu.

Wyjścia: Jeżeli gracze zaakceptują ofertę Grolscha, poprowadzi ich on do *epizodu 2*.

Jeżeli nie chcą jego pomocy, MG powinien pozwolić graczom przez jakiś czas wędrować ulicami Nuln, aż znajdą „Powrót zbójcy”, co doprowadzi do *epizodu 3*.

•EPIZOD 2: Zasadzka•

Grolsch prowadzi was ciemnymi i krętymi alejkami przez ulice zaśmiecone gnijącymi odpadkami i cuchnącymi rumowiskami. Wreszcie dochodzi do jakichś drzwi.

„Oto jesteście” – mówi. Potem błyskawicznie otwiera podwoje, wskakuje do środka i rygluje je za sobą. Nagle uświadamiacie sobie, że nie jesteście sami.

„Dobra” – warczy głos, dobiegający z ciemności za waszymi plecami. „Po prostu rzućcie broń i sakiewki i odejdźcie, a wtedy nie będzie żadnych kłopotów”.

Odrzucając się i widząc cztery maszyne sylwetki, zbliżające się ku wam z ciemności.

Jeżeli bohaterowie wcześniej zaczęli coś podejrzewać i zapytają dokąd Grolsch ich prowadzi, ten spróbuje w czarujący sposób wyjaśnić, że używa skrótów, które oszczędzą im czasu. Jeżeli gracze zechcą zawrócić, MG powinien wyjaśnić im, że w ciemnościach jest mało prawdopodobne, by odnaleźli drogę do portu.

W zasadzce, w którą wprowadził ich Grolsch oczekuje czterech *oprychów* – ich położenie zaznaczono na *mapce numer 1*.

Tak zaplanowane przestępstwa są w Nuln pospolite. Wynika to z faktu, że jest tu wiele potencjalnych ofiar. A to z kolei sprawia, iż jeśli graczę zaczynają kłopoty, jeśli okaże się, że nie są łatwą zdobyczą, oprychy przerwą walkę i znikną w ciemnościach. Dokładny czas tego wydarzenia pozostawiamy do uznania MG, ale sugerujemy, by pojedynczy napastnicy uciekali z chwilą stracenia ogółem 5 punktów Żywotności.

OPRYCHY

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności

Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
Ogłuszenie

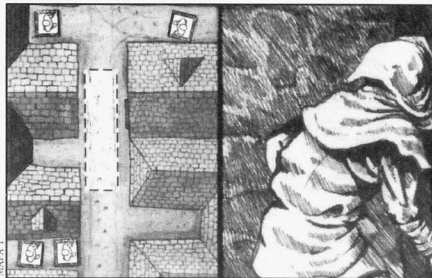
Wposażenie

palka
kaptur
kurtka skórzana

Jeżeli bohaterowie poddadzą się, jeden z oprychów podejście i zabierze ich broń oraz sakiewki, w innym wypadku bandyci są gotowi do walki. Podczas odgrywania tego spotkania powinniście skorzystać z informacji zawartych w rozdziale *Walka*.

Gdy oprychki zajmą wskazane na mapce pozycje, natychmiast rozpocznij następną rundę. Jeżeli używasz gotowych bohaterów, pamiętaj, że Bianka, Mellory i Soho mają wyższą Inicjatywę od napastników i to oni pierwsi zaczęli działać. Zanim rabusie zaatakują, mają czas wyciągnąć broń i przyjąć postawę szermierczą.

Oprychki będą szarżować. Procedurę walki wręcz opisano w rozdziale *Walka*, ale tutaj zamieszczamy jej streszczenie. Atakując rzuca K100 – jeżeli rezultat jest równy lub mniejszy od jego WW, wówczas cios trafia. W przeciwnym wypadku nie



się nie dzieje. Bandyci będą szarżować, tak więc dodają oni 10 pkt. do swojej WW, ale dzieje się tak tylko w pierwszej rundzie. Jeśli cios okaże się celny, zmieniamy kolejność wrzucanych cyfr na kostce (na przykład 23 stanie się 32), aby określić miejsce, w które uderzenie trafilo. Aby ustalić obrażenia rzucić K6, dodać Siłę atakującego i odejść Wytężalność celu. Jeżeli na trafionej części ciała ofiara nosi pancerz, to odejmij jego wartość od liczby utraconych punktów Żywotności.

Wyjścia: Jeżeli bohaterowie odeprą atak oprychów, będą mogli ścigać ich zledwie przez kilka czy kilkanaście metrów. Lepsza znajomość zaułków umożliwi bandytom szybkie zgubienie pościgu. MG powinien teraz umożliwić bohaterom przejście do epizodu 3. Alternatywnie, jeżeli nasi bohaterowie położą trupem całą czwórkę napastników, mogą stać się celem zainteresowania Straży Miejskiej albo Gildii Złodziejskiej, szczególnie jeśli żbły długi będą kręcić się w miejscu walki. Te dodatkowe spotkania nie są opisane, ale jeśli chcecie, możecie je wymyślić samemu.

Jeżeli bohaterowie poddadzą się albo zostaną pokonani przez oprychów, tracą swoją broń oraz pieniądze i zostają pozostawieni w alejce samym sobie. Gracze prawdopodobnie nie będą wiedzieć, co robić dalej, lecz wtedy możecie ich poprowadzić do epizodu 11, oczywiście jeśli nie innego nie zaproponują.

•EPIZOD 3: Powrót zbójcy•

Po włóczeniu się przez godzinę lub dłużej ulicami miasta i stwierdzeniu, że w żadnej gospodzie nie ma już wolnych miejsc, idziecie w dół ciemnej, obskórnej uliczki. Sposstrzegacie huśtający się na wietrze brudny sztyl. Odczytującie nazwę – „Powrót zbójcy”. Z wewnątrz nie dochodzi żaden dźwięk, ale przez obok, niskie okno widać słabe światło. Jeżeli jest to w ogóle możliwe, ta tawerna wygląda jeszcze gorzej, niż miejsca, w których byliście wcześniej. Jesteście jednak zdesperowani.

W tym momencie jeden z bohaterów bez wątpienia spróbuje otworzyć drzwi. Są zaklinowane i nie chcą nawet drgnąć. Z wnętrza dobiega głos:

„Pchnij!” Następnie sekunda pauza i znów słychać:

„Drzwi, dum, dum, po prostu mocno je pchnij!”

Jedynym sposobem otworzenia drzwi jest pchnięcie ich z całą siłą posiadaną przez bohatera/bohaterkę siłą. Osoba, próbująca je otworzyć, musi wykonać test *Sily*, rzucając K100. Jeżeli rezultat jest większy niż dziesięciokrotna Siła bohatera, drzwi się nie otworzą. Jeżeli rezultat jest równy lub mniejszy – drzwi nagle ustapia. Na przykład Mallory ma Siłę 3, więc grając nim osoba musi wyrzucić 30 lub mniej.

Jeżeli drużyna wejdzie do gospody przez rozbite drzwi, słysy, pomarszczony, stary szynkarz spojrzysz za baru z niezadowoloną miną.

„Wiedcie, że będziecie musieli za nie zapłacić” – warknie.





RUDOLF GRASSER – Karczmarsz

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności

Zwinne palce
Czytanie/pisanie

Wposażenie

szylet zatknięty za pas

Jest to dobra okazja do przeprowadzenia testu *targowania się*. Grasser za drzwi chce 6 złotych koron. Jeżeli bohaterowie zapytają o pokój na noc, zażąda 1 złotej korony od osoby. Jeden z bohaterów może próbować się z nim potargować. Gracz rzuci K100 i jeżeli rezultat jest większy niż Ogląda test bohatera, test jest nieudany i cena pozostaje ta sama. Jeśli rezultat jest równy bądź niższy, test został wykonany i cena zostaje zredukowana o 10 procent lub nawet więcej w przypadku szczególnie dobrego rzutu. Na przykład Bianka (Ogd 43) stwierdza, że cena jest za wysoka. Jej gracz rzuci K100 z rezultatem 37, a zatem test jest udany i cena zostaje zmniejszona o 10%. Ponieważ Grasser jest rozbawiony zajęciem z drzwiami, MG może uwzględnić dodatni modyfikator do testu, albo może jeszcze bardziej zredukować cenę.

Wyjścia: Gdy kwestia drzwi zostanie ostatecznie załatwiona, Grasser poprowadzi bohaterów do ich pokoju. Przejdź do *Epizodu 4*.

Po wręczeniu pieniędzy, Rudolf pokaże wam wasz pokój. „Powrót” jest budynkiem trójkondygnacyjnym. Karczmarsz zabiera was do dużej izby na poddaszu. Schody skrzypią pod waszym ciężarem, a barierka jest wyraźnie chwiejna. Wreszcie docieracie do pomieszczenia.

„Macie miły widok na kanał!” – uśmiecha się Grasser, ukazując gnijące pieńki żebów. Przez brudne okna nie widać, ale z pewnością czujecie zapach kanału.

•EPIZOD 4: Górne piętro w Powrocie Zbója•

Uskarżanie się na pokój jest bezcelowe. Grasser dotyka wskazującym palcem swego czoła, mruży „milogę dnia” i wychodzi.

Wydarzenia kilku następnych godzin w znacznym stopniu zależą od tego, co zrobią nasi bohaterowie. Mogą się zdecydować na opuszczenie tej gospody – w tym wypadku będziecie musieli pomyśleć o jakiejś innej karczmie lub o tym, jak mają spędzić zimną noc na ulicach miasta. Jeżeli jednak zostaną w pokoju, zwróć uwagę czy podejmą jakieś środki ostrożności. Jeżeli poproszą o pełniejszy opis swego lokum, zaznacz, że drzwi i okno są zaopatrzone w rygle, ale te nie są zamknięte. Jeżeli gracze nie wspomną, że ryglują drzwi i okna, czy nie podejmują innych działań w celu zabez-

pieczenia się, to przyjmij, że nie w tym celu nie zrobili.

Wyjścia: Jeżeli bohaterowie zaryglują okna, to przechodzą do *epizodu 9*.

Jeżeli wystawili strażnika, zostaną w nocy obudzeni przez wydarzenia opisane w *epizodzie 5*.

Jeśli nie zrobią niczego z tych rzeczy, przejdź do *epizodu 6*.

•EPIZOD 5: Twarz w oknie•

Chociaż nie mogą jeszcze tego wiedzieć, kiedy dochodzili do „Powrotu” byli obserwowani przez Bertoldo Vasarięgo, nieco pechowego złodzieja i członka gangu Valantina. Jest to przestępcza organizacja, która występuje w drugiej części przygody. Głęboką nocą wejdzie on po rynnie na dach i dotrze do okna poddasza. Jest ono tak zabrudzone, że musi je przetrzeć, aby móc zajrzeć do środka. Zauważywszy kogoś na straży, Vasari zrezygnuje i odejdzie szczytami dachów.

MG, chcąc stwierdzić czy Bertoldo został dostrzeżony, powinien wykonać w sekrecie test *zauważenia* dla osoby będącej na straży. Rzuć K100. Jeśli rezultat rzutu przekroczy Inicjatywę bohatera, Bertoldo odejdzie niespotrężony. Jeśli rzut będzie niższy bądź równy tej cenie, złodziej zostanie zauważony, a MG może opisać ten fakt graczowi w następujący sposób:

Rozglądając się, dostrzegasz za oknem zerkającą do pokoju twarz. Ktokolwiek to jest, spozregza cię i znika z pola widzenia.

Wyjścia: Jeżeli Bertoldo ucieka niespotrężony (ponieważ test *zauważenia* się nie powiódł – pamiętaj, że w tym wypadku bohaterowie nie powinni wiedzieć, że cokolwiek się dzieje) albo grupa nie zdecyduje się na pościg, przejdź do *epizodu 9*. Jeżeli bohaterowie nie będą działać wystarczająco szybko (jeśli gracze spędzą więcej niż 40 sekund, omawiając co mają zrobić), to Bertoldo zniknie wśród dachów zanim rzuci się w pościg.

Jeżeli gracze szybko podejmą decyzję o ściganiu Bertolda, wtedy rozpocznie się pościg dachami. Przejdź do *epizodu 8*.



•EPIZOD 6: Śpiące psy•

Chociaż bohaterowie nie mogli tego zobaczyć, to podczas przybycia do „Powrotu” byli śledzeni przez Bertolda Vasario, złodzieja i członka gangu Valentina – organizacji przestępczej, która pojawiła się w drugiej części tej przygody. Złodziejaszek w środku nocy włamie się do pokoju bohaterów i spróbuje ukraść ich sakiewki.

W tym epizodzie wszyscy bohaterowie śpią i dlatego skupiasz się bardziej na działaniach Bertolda niż na poczynaniach twoich graczy. Dźwięki, powodowane przez Bertolda podczas wspinaczki są *ciche*, tak, że istnieje tylko 10% szans na obudzenie śpiącego bohatera. Jeżeli jednak tak się stanie, Bertoldo spróbuje wydostać się przez okno i uciec. Spróbuje też ukraść sakiewkę kolejno każdemu z poszukiwaczy przygód. Rzuć kostką albo użyj jakiejś innej metody, aby określić kogo ukradnie pierwszego. Każda próba ukradzenia sakiewki jest traktowana jako *kradzież kieszonkowa*. Rzuć K100 dla każdej próby, testując Zręczność Bertolda. Jej wysokość wynosi 41. Jeżeli Bertoldo wyrzuci 51 lub mniej, wydostaje sakiewkę bohatera i przechodzi do następnej ofiary. Jeżeli wynik mieści się w przedziale 52 – 70, to próba się nie powiodła i Bertoldo ponowi ją w następnej rundzie. Jeżeli wynik rzutu będzie większy od 71, to kradzież została tak sfuszowana, iż nie dość, że Bertoldo nie wyciągnął sakiewki, to jeszcze obudził swą ofiarę.

Wyjścia: Jeżeli Bertoldowi powiedzie się kradzież wszystkich sakiewek, ucieknie niezauważony, a bohaterowie przejdą do *epizodu 10*.

Jeżeli Bertoldo kogoś obudzi, przejdź do *epizodu 7*.

•EPIZOD 7: Gwałtowne przebudzenie•

Poniższy tekst MG powinien przeczytać graczowi, którego bohater został obudzony przez Bertolda:

Przez sen, ciemną nocą, poczułeś czyjaś rękę, błądzącą w twoim ubraniu. Budzisz się nagle i zauważasz zakapturzoną postać, biegnącą w kierunku okna.

Jeżeli bohaterowie chcą złapać Bertolda, muszą działać szybko. Jeżeli będą zbyt wolni, zniknie on w ciemnościach nocy zanim będą w stanie za nim pogonić. Jeżeli jeden z poszukiwaczy zareaguje z wystarczającą szybkością, MG może przeprowadzić w pokoju walkę. Jednak jest bardziej prawdopodobne, że Bertoldo dostanie się do okna i ucieknie.

Wyjścia: Jeżeli gracze ruszą w pościg za złodziejem, przejdź do *epizodu 8*.



Jeżeli gracze nie chcą go ścigać lub jeżeli wydostanie się on na zewnątrz, przejdź do *epizodu 9*.

•EPIZOD 8: Pościg po dachach•

Na zewnątrz jest zimno i dżdżysto. Przed wami ledwo możecie dostrzec sylwetkę zakapturzonego człowieka, znikającego za szczytem dachu.

BERTOLDO VASARI

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	6	30	1	41	29	29	29	29	29

Umiejętności

Ucieczka
Zwinne palce
Dolinarstwo
Sekretny język – złodziei

Wyposażenie

komplet wytrychów
szyteln ukryty w bucie
7 jedwabnych chusteczek
zwitek papieru z motywem
liścia figowego (patrz dalej)

Bertoldo próbuje uciekać, skacząc z dachu na dach. Kieruje się w stronę bramy w zaułku, którą otworzył, by zapewnić sobie możliwość odwrotu. Zasady, odnoszące się do tego rodzaju działań podane są w podrzdziale *Zeskok, upadek, skok, wspinaczka*. W czasie rozgrywania tego epizodu korzystaj z podanych tam informacji. Droga Bertolda z dachu „Powrotu” na dach Domu Kupieckiego pokazana jest na *mapce 2*.

Pierwszy skok ma długość 2 metrów i rozbieg 3. Skok Bertolda równa się jego podwójnej Szybkości minus K6 metrów. Ponieważ minimalny wynik wynosi 2, więc nie może упаść. Osoba, mająca Sz równą 3 uładnie w czasie tego skoku, jeśli na K6 wyrzuci 5 lub 6. Wysokość, z jakiej spadnie wynosi 5 metrów; każdy, kto spadnie straci 10 – K6 punktów Żywotności.

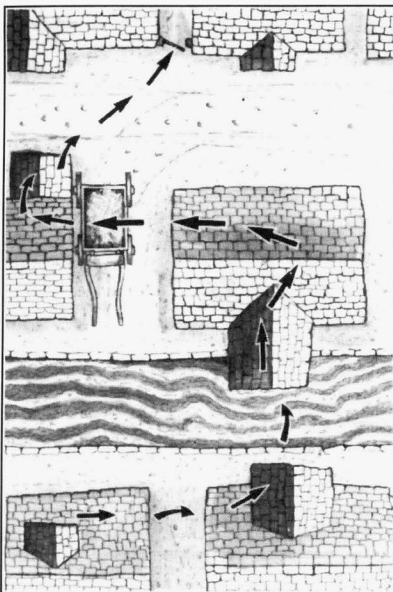
Drugi skok jest trzymetrowy, z rozbiegiem 2,5 metra. Bertoldowi nie uład się tylko wtedy, jeśli na K6 wyrzuci 6. Osoba, mająca Sz równą 3 nie wykona tego skoku przy rezultacie 4 lub więcej. Ponieważ skacze się nad kanałem, osoby, którym się nie udało, nie porania się przy upadku, jedynie przemokną, będą śmierdzieć i odpadną z pościgu. Kanał ma niewiele ponad metr głębokości tak, że osoba, która do niego wpadnie nie ma szans się utopić.

Trzeci skok musi być wykonany na odległość 4 metrów, z rozbiegiem 6. Bertoldowi nie uład się, jeżeli na kostce wyrzuci 5 lub 6. Bohater, mający Sz równą 3 nie wykona tego skoku przy rzucie 3 lub większym. Jednak szczególnie poniżej stoł fur z stanem, tak więc osoba, której skok się nie powiedzie nie zrani się przy upadku i będzie w stanie podjąć pościg na ziemi.

Kiedy Bertoldo osiągnie róg Domu Kupieckiego, zeszkoczy na werandę, a z niej na ulicę. Zeskok z dachu na werandę wykonywany jest z wysokości 3 metrów, tak więc dla każdego bohatera, próbującego to zrobić trzeba wykonać rzut 3 – K6. Jeżeli rezultat jest dodatni, wskazuje ilość punktów Żywotności, jaką poszukiwacz straci. Jeżeli rezultat jest ujemny, bohater wyszedł ze skoku bez szwanku. Drugi skok jest wykonywany z wysokości 2 metrów, tak więc wymagany jest rzut 2 – K6.

Gdyby bohaterom udało się złapać Bertolda, ten podda się, gdy tylko zostanie zraniony. Wkrótce przybędzie patrol Straży Miejskiej, który został wezwany w czasie, kiedy poszukiwacze przygód ścigali złodzieja. Za jego schwytanie wypłaci on grupie nagrodę 4 ZK.

Dokładne przeszukanie ubrania Bertolda zaowocuje znalezieniem kawałka papieru z motywem liścia figowego. Zapisano na nim listę dat, z których każda poprzedzona jest słowem. Wpisy na dzisiaj i następne trzy dni są poprzedzone



dzone słowem „Malindi”. (Jest to obecne hasło gangu Valentina i może być przydatne w drugiej części przygody.)

Jeżeli Bertoldo dobiegnie do bramy, zamknie ją i zarygluje za sobą i w czasie, gdy bohaterowie będą próbowali otworzyć zaryglowaną furtkę, zniknie w mroku nocy.

Wyjścia: Niezależnie od wyników pogoni, ścigający prawdopodobnie powrócą do swego pokoju i pozostaną tam aż do rana. Przejdź do *epizodu 9*.

• EPIZOD 9: Przeczucie •

Niezależnie od tego, czy bohaterowie spędzili noc spokojnie, czy też mieli nieproszonego gościa, budzą się następnego ranka w „Powrocie”, gotowi do rozpoczęcia przygód w Nuln. Nie mogą długo tu zostać, nie zdobywając w jakiś sposób pieniędzy. Jedyną osobą, jaką znają w mieście jest Grasser; jego też mogą zapytać o jakąś pracę. Jeżeli nie zająkną się na ten temat, nie będą próbowali poruszyć tej sprawy, możesz nawet zapytać poprzez Grassnera w jaki sposób chcą zarobić na swoje utrzymanie. Jeśli zaś tę kwestię poruszą, Grasser zarekomenduje im Reiks Platz. Będzie to również odpowiedź wszystkich ludzi, do których skierują pytanie o zatrudnienie.

Wyjścia: Przejdź do *epizodu 12*.

• EPIZOD 10: Obrabowani •

Obudziliście się późno i odkryliście, że ukradziono wam sakiewki. Ślady zabłoconych butów prowadzą do okna, które zapomniałście zaryglować ubiegłej nocy. Nie macie pieniędzy nawet na to, aby zapłacić za dzisiejsze wyżywienie.

Wyjścia: Bohaterowie są teraz w nawet gorszym położeniu, niż w chwili przyjazdu do miasta. Przejdź do *epizodu 9*. Jeżeli poskarżą się Gasserowi albo Straży

Miejskiej, zostaną jedynie wysłani za pozostawienia na noc otwartego okna...

• EPIZOD 11: Noc w celi •

Rabusie zabierają wam wszystko poza ubraniami, które macie na sobie i znikają bez śladu.

Uzyskanie kredytu od Nulnowskiego karczmarza jest również możliwe jak próba zabrania hallfingowi ostatniej kanapki, jak mówi przysłowie. Jeżeli bohaterowie udadzą się do Straży Miejskiej i wyjaśnią co się stało, stwierdzą, że strażnicy są rozbawieni ich opowieścią, a nawet, że udało im się wzbudzić w nich trochę sympatii. Straż bardzo chętnie pozwoli bohaterom spędzić noc w ciemnej, śmierdzącej i brudnej celi. Następnego ranka każdy poszukiwacz dostanie miskę jakiejś papki. Strażnicy powiedzą im też, że największe szanse znalezienia pracy mają na Reiks Platz.

Wyjścia: Patrz *epizod 12*.

• EPIZOD 12: Reiks Platz •

Każdego popołudnia ludzie szukający zatrudnienia zbierają się na Reiks Platz – dużym, wybrukowanym placu w centrum Nuln. Wydaje się, że najlepszą rzeczą, jaką możecie zrobić jest spróbowanie szczęścia właśnie tam, więc kierujecie się w stronę placu. Plac jest zapelniony szukającymi ochraniający kupcami, rolnikami i budowniczymi, szukającymi robotników oraz kapitanami statków, szukającymi załóg. Wszystkie proponowane prace wydają się nudne i nisko płatne – dokładnie ten sam rodzaj roboty, jaki zostawiliście za sobą, podejmując decyzję o zostaniu poszukiwaczami przygód.

Pośrodku placu stoi wielkie i stare drzewo, znane jako wąż Deutz. Jego pierń ma szerokość małej chaty i służy jako słup ogłoszeniowy dla przebywających w Nuln poszukiwaczy przygód i włóczęgów. Czytacie niektóre z przybitych do kory wiadomości. Większość pozostawili podróżnicy, próbujący odnaleźć starych przyjaciół i umawiający się na spotkania, ale niektóre pochodzą od ludzi oferujących niebezpieczną albo niezwykłą pracę.



„Axel Erischon – rozminęliśmy się w Middenheim, może jesteś gdzieś tutaj. Przez większość wieczorów jestem w „Roześmianym niedzwiedziu” – Trokki z Kislew.”

„Czy ktośkolwiek widział Brigid Ballifonse? 5 złotych koron za informację – Fiedal Borenborg, Marienstrasse 5.”

„Poszukiwani specjalści do odzyskania pewnego przedmiotu. Praca na jedną noc, legalna, trochę niebezpieczna, dobrze płatna. Przydatne doświadczenie wojskowe. Obiboki niepożądane. Radca Oldenboller, Dwór Oldenbollerów, Oldenbollerstrasse”

Próba odnalezienia Brigid Ballifonse jest całkowitą stratą czasu. Opuściła miasto i upewniła się, że trasa jej wędrówki pozostanie nieznana. Trokki i Axel to starzy wyjadacze, znają wiele opowieści, ale niewiele mają do zaoferowania innym, szukającym pracy osobom. Jeżeli bohaterowie wybiorą ogłoszenie radcy Oldenhallera, nie będą mieć żadnych kłopotów z odnalezieniem jego dworu, ponieważ każdy spotkany na ulicy może ich tam skierować.

Wyjścia: Patrz *epizod 13*.



•EPIZOD 13: Kontrakt Oldenhallera•

Dwór odnalazł się z łatwością, widać też, że odzwierciadlał się wizyta ludzi, włączających w ciężkich buciorach do hallu dworu jego pana. Do radcy zostaje wysłany posłaniec i po półgodzinnym oczekiwaniu jesteście prowadzeni krętymi, bogato zdobionymi korytarzami do dużego gabinetu. Podłogę pokrywają orientalne dywany, a ściany zostały obwieszone portretami przodków, myślącymi trofeami, oprawionymi kontraktami oraz umowami.

Albrecht Oldenhaller siedzi za szerokim, mahoniowym biurkiem i bawi się wysadzonym klejnotami nożykiem do papieru. Dokładnie was ogląda, po czym mówi:

„Jak może wiecie, dom Oldenhallerów prowadzi działalność handlową oraz różnorodne interesy w innych dziedzinach. Bardzo niepomysłną dla nas rzeczą byłoby ujawnienie kontaktów z niektórymi z naszych agentów. Dlatego musimy nalegać, aby przedsięwzięcie, którego się podejmiecie, zostało przeprowadzone w najgłębszej tajemnicy.”

Przez chwilę znacząco milczy, w tym czasie dociera do was znaczenie jego słów.

„W mieście pojawił się pewien klejnot” – kontynuuje. – „Nie będę zanudzał was szczegółami, wystarczy powiedzieć, że został nabyty w imieniu Domu Oldenhallerów przez pewnych ludzi, powszechnie znanych jako gang Schatzenheimera. Jednak dotychczas go nie dostarczyli. Potrzebni mi jesteście do odzyskania od nich klejnotu i dostarczenia go tutaj przed jutrzejszym świtem. Podobnie, jak o wielu innych wspaniałych klejnotach, tak i o tym krążą rozmaite legendy i przesady. Mówi się, że pochodzi z pierścienia, noszonego przez Nurgła, boga Chaosu i że przenosi bardzo zaraźliwą gnilną chorobę, działającą na wszystkich, którzy go dotykali.

Nie przywiązuję wagi do tych zabobonów, ale na wszelki wypadek, gdyby rzeczywiście tkwiła w tym odrobina prawdy, weźmiecie to” – pcha w waszą stronę bogato rzeźbione, drewniane pudełko. – „Pudełko zostało tak zabezpieczone, by na dokładnie sześć godzin stłumić magię przenieszonego w nim przedmiotu. To powinno zapewnić wam czas potrzebny do dostarczenia tutaj klejnotu. Wyruszycie o zmroku. Dostarczcie przewodnika, który doprowadzi was do jednego z wejść do miejsca, znanego jako Azyl, w którym, jak sądzę, znajduje się klejnot. Jakiego pytania?”

Mistrz Gry powinien tak wydłużyć lub tak skrócić spotkanie z radcą Oldenhallerem, jak dyktuje tempo jego rozgrywki. Radca może mieć ochotę na zadanie bohaterom kilku pytań – kim są, co robili przedtem – trzeba będzie go przekonać, że grupa podola zadaniu.

Gracze prawdopodobnie również zechcą zadać kilka pytań, z których pierwsze będzie chyba dotyczyło kwestii zapłaty. Oldenhaller zaferuje po 100 złotych korn, płatnych każdemu po dostarczeniu klejnotu. Gracze mogą poprzez *tarowanie się* próbować podnieść stawkę; używa się przy tym procedury podanej w **Testach standardowych**. Oldenhaller jest doświadczonym kupcem, tak więc przy teście należy uwzględnić ujemny 10% modyfikator. Jeżeli test będzie udany, radca podniesie proponowaną sumę do 120 korn, jeżeli będzie udany z nadwyżką 30 lub więcej procent, oferta zostanie bez entuzjazmu podniesiona do 130 korn.

Albrecht zaczyna wyjaśniać warunki swojej oferty.

„Jak już wyjaśniłem, najważniejsza jest tajemnica. W zadanie nie może być zamieszany ktoś inny, nie możecie też wynajmować sobie nikogo do pomocy. Zostaniecie doprowadzeni do Azylu, a później jesteście zdani na siebie. Wejście prowadzi do części kompleksu, kontrolowanej przez gang Schatzenheimera. Są to w przeważającej części Nulniczy; fałszują pieniądze, zajmują się też kontrabandą i handlem kradzionymi rzeczami. Sądzimy, że to Kurt Holger, przywódca bandy ma klejnot. Od Schatzenheimera Azyl ciągnie się w kierunku rzeki. Centralne pomieszczenia znajdują się we wladaniu Walentinów, głównie imigrantów z Tili. To najsilniejszy gang w mieście, zamieszany w każdą możliwą nielegalną działalność. Najbardziej na wschód wysunięta część Azylu jest bazą gangu Huydermanów. Mają oni dostęp do rzeki. Ten gang jest z kolei utworzony głównie z ludzi pochodzących z Jaloowej Krainy. Są to przede wszystkim szmuglerzy i bandziory.”

„Nie powinniście mieć zbyt dużych kłopotów w poruszaniu się po kompleksie, chociaż przydatna może być znajomość hasel poszczególnych gangów. Dzisiejsze hasło Schatzenheimera brzmi: „Ślodka Hanna”. Niestety, nie znam hasła innych gangów. To wszystko, co mam wam do powiedzenia.”



Chociaż gracze mogą trochę przedłużyć rozmowę, zadając więcej pytań, Oldenhaller nie ma nic więcej do dodania. Zjawia się teraz służący, a bohaterowie powinni zostać wprowadzeni do gabinetu, w dół krętymi korytarzami i zaprowadzeni do niewielkiego, dyskretnego pokoju. Służący proponuje przeniesienie rzeczy z „Powrotu zbojcy” oraz dostarczyć bohaterom pożywny posiłek. Ani chwili nasi bohaterowie nie będą pozostawieni bez opieki. Pół godziny później przybędzie przewodnik wraz z całym wyposażeniem, przyniesionym z zajązdu. Kiedy bohaterowie wyruszą do Azylu zaczyna zapadać noc.



Opis Azylu oparty jest na planie, który można znaleźć na mapce 3. MG powinien cały czas korzystać z map, ponieważ numerowane paragrafy tej części przygody dotyczą odpowiednich obszarów na mapach.

Azyl znajduje się w północnej części miasta, na zachodnim brzegu rzeki Reik. Tworzy go część miejskiego systemu kanalizacyjnego, a także ciąg starych i zapomnianych piwnic i podziemi, które zostały odłokowane i połączone razem w jeden podziemny kompleks. Jest on używany jako baza przez trzy złodziejskie gangi. Przewodnik dostarczony przez Albrechta Oldenhallera zabiera bohaterów do uliczki za jakimś magazynem, puka do drzwi i śpiesznie odchodzi, znikając w ciemnościach.



Ta część przeznaczona jest wyłącznie dla Mistrza Gry. Gracze poznają otoczenie jedynie dzięki własnym działaniom i spotkaniom z bohaterami niezależnymi. MG powinien posłużyć się fabułą, aby zdecydować o tym, jak zachowają się poszczególni bohaterowie niezależni kiedy napotkają prowadzoną przez graczy grupę.

Tak jak powiedział Oldenhaller, klejnot znajdował się w posiadaniu Kurta Holgera, szefa gangu Schatzenheimera. Jednak pewne niedawne wydarzenia znacząco skomplikowały tę sprawę. Po serii sporów pomiędzy gangami, Valantinowie wykonali dokładnie zaplanowany, niszczycielski rajd na Schatzenheimerów. Gang został wycięty, a kamień – podobnie jak i wszystkie inne wartościowe przedmioty – został zabrany przez Emilio Valantina, „ojca chrzestnego” bandy.

Dirck Huyderman, obawiając się, że Valantin w następnej kolejności zechce przejąć jego przemysłowy interes, wysłał zabójcę, nazywającego się Jan Hoogen, aby ten zabił Valantina. Jan dostał się do komnaty Emila sekretrem przejściowym, wiodącym z kanałów i brutalnie go zamordował, po czym obciął mu głowę na dowód swojego czynu. Następnie przeszkukał jego ubranie i znalazł klejnot. Po pospiesznym przeszukaniu komnaty Jan wrócił do kopalni, zabierając ze sobą kamień i głowę Emila.

Jan nigdy nie dotarł do bazy Huydermana. W drodze powrotnej został bowiem zaatakowany przez horde szczerów. Ostatecznie został osadzony w starym, kopalnianym wózku, używanym przez Huydermanów do transportowania kontrabandy, gdzie dotąd spoczywa wraz z klejnotem. Tuż przed pojawieniem się bohaterów, jaskinie Huydermanów zostały zaatakowane przez zbieżki Nurgla, który wciąż tam są, czekając na posłiki. Odkupia ich resztkę gangu Huydermanów. Kultysty wiedzą, że kamień znajduje się gdzieś w Azylu i nie ich nie powstrzyma przed jego odnalezieniem.

Huydermanowie wysłali jednego ze swoich ludzi, aby ściągnął pomoc od Valantinów, którzy właśnie dowiedzieli się prawdy o klejnocie. Valantinowie zabili posłańca i przygotowują się do ewakuacji swej bazy, nie chcąc ryzykować zarażenia się chorobą.

Od tego miejsca przygoda jest przedstawiana w odmienny od dotychczasowego sposób. Zamiast kolejnych, numerowanych wstępów, czytanych graczom, opisywane są poszczególne, pokazane na mapie, korytarze i komnaty. Kiedy bohaterowie wejdą do jakiegoś pokoju, MG powinien odnieść się do odpowiedniego opisu i zgodnie z nim przedstawić graczom to pomieszczenie.



• I. WEJŚCIE •

Wskazane przez przewodnika odrzwia otwierają się na schody, prowadzące w dół, do jakiegoś wąskiego przejścia. Po około trzech metrach korytarzyk kończy się drzwiami, do których przybita jest kartka z następującym napisem: „Przestrzegaj praw Azylu. Zastukaj i czekaj”

Drzwi są zabezpieczone pułapką. Jeżeli gracz powie, że prowadzony przez niego bohater otwiera drzwi, zapytaj w którą stronę przekreca gałkę. Jeżeli zostanie obrócona w kierunku **przecywnym do ruchu wskazówek zegara**, pułapka nie zostanie uruchomiona, ale jeśli gałka jest obrócona **zgodnie z ruchem wskazówek** tuż przed drzwiami otworzy się zapadnia i każdy, kto tam stał wpadnie w głęboki na 4 metry dół.

Bohaterowie mogą stwierdzić, że najlepszą metodą otwierania drzwi jest ich wtłoczenie – drzwi mają Wytrzymałość 6 i 15 punktów uszkodzeń. Są *celem nieruchomym*, więc bohaterowie trafiają je automatycznie, a ich ciosy zadają podwójne obrażenia. Nie ma nikogo, kto mógłby usłyszeć towarzyszący temu hałas, ale nie mów tego graczom.

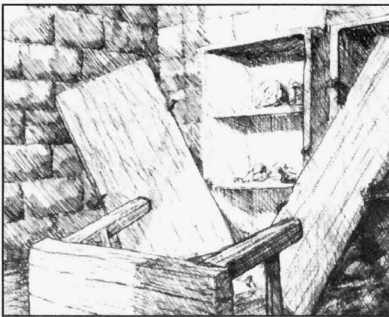
Jeżeli zechcą zapukać i czekać, będą musieli wykazać się cierpliwością. MG może spróbować trochę ich zdenerwować przez opisy jakiś trzasków, szurania lub przylumionych, głuchych odgłosów (robią je myszy lub wiatr). Oprócz tego nic jednak się nie dzieje.

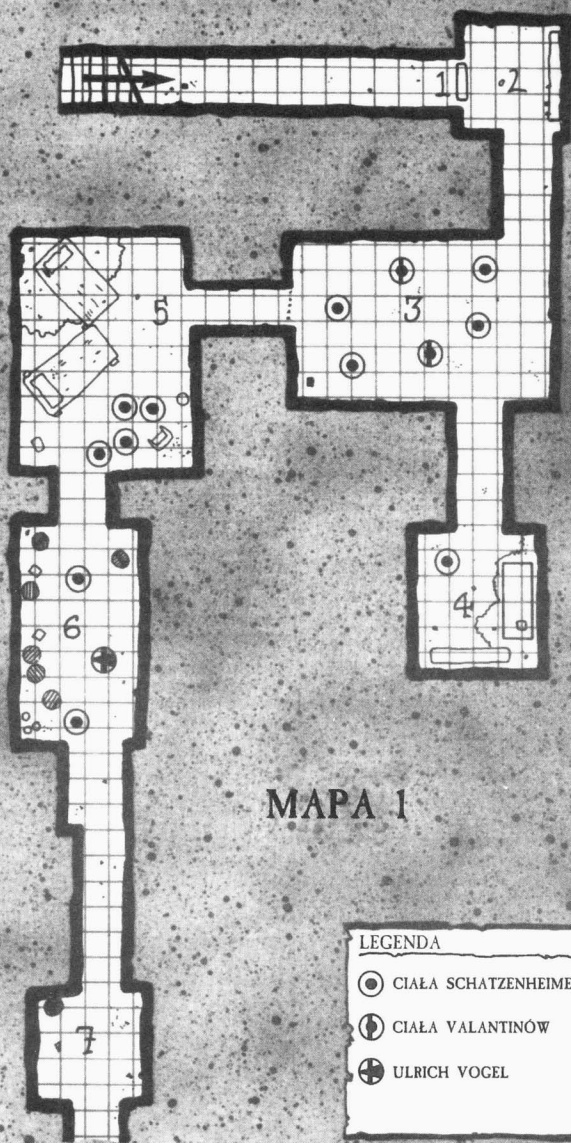
• 2. KOMNATA STRAŻY •

Pomieszczenie jest puste i nieoświetlone. Pośrodku leży przewrócony stół, a wzdłuż północnej ściany stoją dwie duże, drewniane szafki. Otworzono je siłą, a ich zawartość poniewiera się po podłodze. W południowej ścianie, na lewo od drzwi znajduje się półmetrowej długości, wykonana z żelaza dźwignia. Wystaje ona z pionowej szczeliny w ścianie.

Przesunięcie dźwigni w położenie **dolne** neutralizuje pułapkę w wejściu (patrz 1 powyżej). We wschodniej ścianie znajdują się drzwi, prowadzące do pomieszczenia 2. Jeżeli lewa szafka zostanie odsunięta od ściany, wówczas odsłoni się niski tunel – tajne przejście, znane tylko Schatzenheimerom. Prowadzi ono krętym korytarzem, a później schodami do jakiegoś bocznego zaułka.

Komnata została ograbiona przez członków gangu Valantina, którzy zabrali wszystko, co miało jakąkolwiek wartość.





MAPA 1

LEGENDA

- CIAŁA SCHATZENHEIMERÓW
- ⦿ CIAŁA VALANTINÓW
- ⊕ ULRICH VOGEL



•3. HALL•

W półtorametrowych odstępach na wszystkich czterech ścianach umieszczono uchwyty na pochodnie. Większość z nich wypaliła się, a te, które nadal płoną, rzucają migotliwe światło na kalkówkie zdławastowane pomieszczenie. Po podłodze poniewierają się przewrócone i połamane meble, a wszystko pokrywają plamy zaschniętej krwi. W pokoju bezwładnie leży sześć poranionych, najeżonych białami ciał.

Na sztych dwóch z tych trupów wiszą tanie wisioriki, ozdobione motywem figowego liścia. Tych dwóch należało do gangu Valantina i jeźli bohaterowie wcześniej (patrz *epizod 8*) zabrali kartkę papieru od Bertolda Vasario, rozpoznają ten motyw. Pozostałe cztery ciała to Schatzenheimerowie. Na każdym z nich leży mała kartka z napisem *„Gratuluję, właśnie spotkałeś grupę zabójców z bandy Valantina”*. Wszystkie sześć ciał zostało odartych ze wszystkich wartościowych rzeczy, nie pozostawiono nawet broni czy drobiazków.

Z pomieszczenia są trzy wyjścia. Jedno korytarzem, prowadzącym do komnaty 1, drugie wiedzie na południe do pomieszczenia 5, a trzecie na wschód, do pokoju 4. Drzwi do komnat 4 i 5 zostały zniszczone.

•4. POKÓJ KURTA HOLGERA•

Komnata jest nie oświetlona. Na podłodze leży dywan, a umebowanie jest bardzo wysokiej jakości. Wzdłuż zachodniej ściany stoi maszynowa biblioteczka. Większość książek leży na podłodze, beładnie porzucana. Ktoś pożywał ze ścian kotary i obrazy, wyrwał i opróżnił szuflady z biurka.

W pokoju leżą zwłoki mężczyzny w średnim wieku, ubranego w drogi strój. Jego skóra ma odcień bladobrazowy, na twarzy widnieją trzy pryszcze, z których powoli cieknie jakiś płyn. Zwłokom brakuje jednego ramienia.

Jest to ciało Kurta Holgera. Posiadał klejnot wystarczająco długi, by zachorować, jednak zanim wykryczyła go infekcja, zabili go Valentinowie. Za każdą rundę, którą bohaterowie spędzą na przeszukiwaniu lub w której w jakiś inny sposób dotykają ciała, MG powinien rzucić w sekrecie K100. Przy rezultacie 4 lub niższym osoba dokonująca przeszukiwania zostaje zarażona *zgnilizną Nurgla* – patrz niżej. Zarówno pokój, jak i zwłoki zostały ograbione ze wszystkiego, co ma jakąkolwiek wartość.

Z tego pokoju nie ma innego wyjścia niż korytarzem, prowadzącym do pomieszczenia 3.



•5. SALA SYPIALNA•

Komnata nie jest oświetlona. W niej także panuje śmierć i zniszczenie. Przy południowej ścianie znajdują się pozostałości kilku drewnianych łóżek oraz porzucane i poplamione krwią pościelanie. W kącie ułożono na stosie cztery ciała.

Są to martwi Schatzenheimerowie. Na szczycie stosu położono „wizytówkę” Valantina, podobną do tej z pokoju 3. Także ten pokój ogołociono ze wszystkich wartościowych przedmiotów.

Korytarz w północnej ścianie prowadzi do pokoju 3, a inny biegnie na wschód do pokoju 6. Drzwi prowadzące do komnaty 6 zostały zamknięte, ale nie zaryglowane.

•6. MAGAZYN•

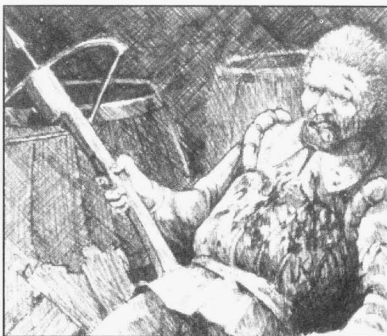
Wzdłuż północnej i południowej ściany umocowano uchwyty na pochodnie, ale te już się wypaliły i pokój jest pogrążony w całkowitej ciemności. W komnacie znajduje się tużin worków ze zbożem, cztery duże skrzynie, trzy puste beczki, poleć wierzynowy i trzy trupy. Worki są rozcięte, większość ich zawartości została wytrąsana na podłogę, skrzynie zostały rozbite i opróżnione, a jedna z baryłek rozbita na kawałki.

Jeden z „trupów” pośrodku komnaty jeszcze żyje, chociaż jest bardzo ciężko ranny. To Ulrich Vogel, członek gangu Schatzenheimerów. Chowa za sobą nalaadowaną kuszę. Przypuszcza, że bohaterowie należą do gangu Valantina, kieruje więc w ich stronę kuszę i próbuje strzelić.

Pokój jest zasypany gruzem; aby zauważyć co Ulrich robi, gracze muszą wykonać test *obserwacji*. Wykonać go należy dla każdego bohatera, spoglądającego w kierunku ranego strzelca – rzuc K100; tylko jeśli wynik jest równy lub mniejszy od jego Inicjatywy, bohater zobaczy, że Ulrich się porusza. Może krzyknąć w celu ostrzeżenia pozostałych członków grupy, a następnie zastanowić się co ma zrobić dalej. Pozostali bohaterowie po usłyszeniu ostrzeżenia automatycznie dostrzegają Ulricha – nie muszą wykonywać testu *obserwacji*. Pamiętaj, że osoby, mające niższą Inicjatywę od Ulricha nie mogą w ogóle nic zrobić, nawet jeśli któraś z pozostałych je ostrzega.

Jeżeli Ulrich nie zostanie powstrzymany, strzela do najbliższego celu (prawdopodobnie najbliższego). MG rzuci K100 – Umiejętności Strzelackie Ulricha wynoszą 25 z ujemnym, 10% modyfikatorem ze względu na jego ciężkie rany i złe oświetlenie pomieszczenia. Trafi więc jedynie przy rezultacie 15 lub mniej. Jeżeli jeden z bohaterów zostanie trafiony, odwróć cyfry wyrzuczone na K100. W ten sposób określisz gdzie trafił belt (np. rzut 14 staje się 41, co oznacza trafienie w lewą rękę). Następnie określmy obrażenia – kusza ma efektywną siłę równą 4, więc rzucamy K6, dodajemy 4, a od rezultatu odejmujemy Wytrzymałość trafionego bohatera i ewentualnie wartość punktów pancerza noszonego na danej części ciała. Końcowy wynik to zadane obrażenia. Powtórne nalaadowanie kuszy zajmie Ulrichowi trzy rundy – wystarczająca ilość czasu, aby bohaterowie mogli go powstrzymać.

Jeśli gracze nie zabiją Ulricha, może on być przydatnym źródłem informacji. Jeżeli próbują go wypytać, wykonaj test *przesłuchania*. Rzuć K100. Ulrich będzie mówić, jeśli rezultat rzutu jest większy od jego Siły Woli. Zna rozkład baz Schatzenheimerów i Valantinów. W ten sposób, że przed atakiem tych ostatnich Kurt Holger posiadał jakiś dziwny, być może magiczny klejnot.



ULRICH VOGEL

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	0	30	1	24	24	24	24	24	24

Umiejętności

Rozbrojenie
Cichy chód w mieście
Bijatyka

Wposażenie

kusza
kolczan z 6 beltami
szylet
kurтка skórzana

Oprócz drzwi, prowadzących do pokoju 5 jest jeszcze wyjście we wschodniej ścianie; wiedzie ono do pokoju 7. Drzwi zostały zniszczone podczas ataku Valantiniów.

•7. WSCHODNI POKÓJ STRAŻY•

Pokój jest w podobnym stanie, jak poprzednie – zarówno szczątkami, schlapany krwią i zasłany trupami.

Jeżeli którykolwiek z bohaterów zatrzyma się, aby je policzki, odkryje siedem ciał, wszystkie Schatzenheimerów. Trupy zostały dokładnie przeszukane, a na szczycie stosu, w który zostały ułożone Valentinowie pozostawili swą „wizytówkę”.

We wschodniej ścianie są drzwi, prowadzące do pokoju 8 i bazy Valantiniów. Po zachodniej stronie mają rygiel. Są zamknięte, ale nie zaryglowane.

•BAZA GANGU VALANTINA•

•8. POKÓJ STRAŻY•

Korytarz prowadzi z pokoju 7 do 8, wyznaczając jednocześnie granicę pomiędzy terytorium Schatzenheimerów, a terytorium gangu Valantina. Przejście kończy się drzwiami z namalowanym znakiem figowego liścia, który bohaterowie powinni rozpoznać. Drzwi są zamknięte, ale nie zaryglowane.

Pokój jest oświetlony przez pochodnie, zatknięte w uchwytych na ścianach. W pobliżu północno-wschodniego rogu komnaty stoi mały stół, przy którym siedzi trzech mężczyzn, grających w kości i pijących wino. Na widok wchodzących do pomieszczenia sięgają po naładowane kusze i domagają się hasła. Ich akcent zdradza tileańskie pochodzenie.

Strażnicy Valantina są tu na wypadek, gdyby jacyś członkowie gangu Schatzenheimera przeżyli i próbowali atakować. Aby przejść dalej, bohaterowie muszą podać hasło „Malind” – jak powinni się domyśleć jeżeli widzieli kawałek papieru znaleziony przy Bertoldzie w epizodzie 8) lub muszą oszukać strażników.

W tym drugim wypadku, gracze muszą wymyśleć jakąś przekonującą historię, wyjaśniającą ich obecność w Azylu i umożliwiającą przekonanie Valantńczyków na tyle, by ci pozwolili im przejść. MG rzuca K100, modyfikując wynik rzutu jeśli historia jest szczególnie dobra albo wyjątkowo nieprzekonywująca. Jeżeli rezultat jest równy lub mniejszy od Ogłady bohatera, który mówi, bandyci pozwalają im przejść. W przeciwnym razie każą się wycofać.

TRZECH STRAŻNIKÓW VALANTINA

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności

Rozbrojenie
Cichy chód w mieście
Bijatyka

Wposażenie

miecz
nóż
kusza i 6 beltów

Z pokoju są dwa wyjścia. Drzwi w zachodniej ścianie prowadzą do pomieszczenia 7 na terytorium Schatzenheimerów, a drzwi we wschodniej ścianie – do pokoju 9. Jedne i drugie drzwi są zamknięte, ale nie zaryglowane.

•9. MAGAZYN•

Zawieszane u sufitu latarnie oświetlają gorączkową krzątaninę. Pół tuzina Tileańczyków w pośpiechu pakuje paki i beczki i ładuje je na małe wózki. Z chwilą wejścia bohaterów do komnaty, nadzorca coś do nich krzyczy w języku tileańskim. Następnie, zdając sobie sprawę, że nie rozumieją, powtarza to co powiedział na mocno akcentowanym reikspiele, każąc im pomóc przy pakowaniu.

Nadzorca wziął graczy za wynajętych robotników i jeżeli nie posłuchają jego rozkazów, stanie się podejrzliwy. Bohaterowie, w celu ominięcia przeszkody, mogą spróbować oszustwa. Mogą też po prostu go posłuchać i czekać na okazję wysłiznięcia się z pokoju. Nadzorca nie opuszcza magazynu przez następne trzydzieści minut.

Pomyłka nadzorczy może stać się cenną okazją, umożliwiającą zebranie informacji. MG może jednak zdecydować, że o ile rozpoczęli wcześniej w pomieszczeniu 8 hałaśliwą walkę lub też są mocno uzbrojeni, to pomyłka co do ich tożsamości jest niemożliwa. Jednak w każdym innym przypadku Valantńczycy łatwo zaufają bohaterom i w czasie pracy będą wymieniać uwagi. Każdy z bohaterów może próbować wykonać test *plotkowania*, rzucając K100, a wynik porównując ze swoją Ogładą, dokładnie tak, jak przy teście *oszustwa*. Osoba, której ten test się uda dowie się o wszystkich najnowszych wydarzeniach, ataku na Schatzenheimerów, ataku kultystów i o legendzie związanej z kamieniem.

NADZORCA

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności

Rozbrojenie
Cichy chód w mieście
Bijatyka

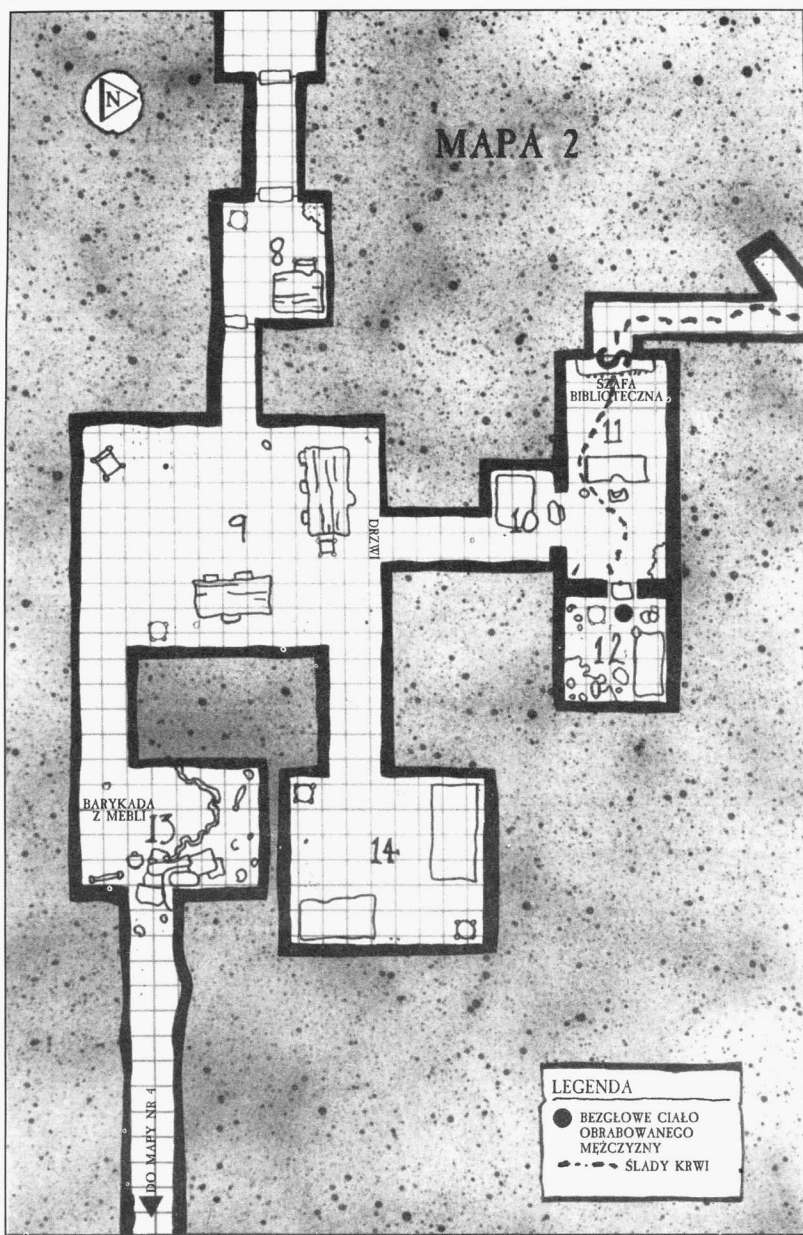
Wposażenie

miecz
nóż

Z komnaty są cztery wyjścia: korytarz w zachodniej ścianie, prowadzący do pokoju 8; zamknięte, ale nie zaryglowane drzwi w północnej ścianie, wiodące przez krótki korytarz do pomieszczenia 10; i wreszcie dwa przejścia w ścianie wschodniej, którymi można przejść do komnat 13 i 14.



MAPA 2



LEGENDA

- BEZGŁOWE CIAŁO OBRABOWANEGO MĘCZYZNY
- - - ŚLADY KRWI

•10. PRZEDPOKÓJ•

Pomieszczenie jest oświetlone przez zwisającą z sufitu larnię i drugą, stojącą na stole. Ściany są ozdobione myśliwskimi trofeami, skradzionymi tablicami z nazwami ulic i oprawionymi listami gończymi, opisującymi różnych członków gangu Valentina.

Za stołem siedzi potężnie zbudowany i bogato odziany Tileańczyk z mocno natłuszczonymi włosami i poznaną szramami twarzą. Bawi się załadowanym pistoletem strzałkowym. Gdy bohaterowie wchodzi, spogląda na nich i mówi, że szef nie chce, aby mu przeszkadzano, a potem pyta czego chcą.

Jest to Sebastiano Sansovino, ochroniarz Emilio Valentina. Emilio powiedział mu, że przez jakiś czas będzie się modlił i nie chce, aby ktoś mu przerywał. Nie pasuje to całkowicie do jego charakteru, a ponieważ dotąd Emilio jeszcze nie wyszedł, Sebastiano jest trochę zdziwiony, ale jeszcze się nie martwi.

Ponieważ bohaterowie znajdują się w samym środku terytorium gangu, Sebastiano prawdopodobnie wierzy, że mają oni do Valentina jakiś interes. Próba oszustwa jest wobec tego wykonywana z dodatnim 10% modyfikatorem. Jeżeli oszustwo się nie powiodło, poszukiwacze mogą spróbować *przekupić* ochroniarza.

Przeszkodzenie Emilioowi nie grozi poważnymi konsekwencjami, więc minimalna łapówka wynosi 1 złotą koronę, ale w tym wypadku, by odzwierciedlić pozycję Sebastiano, jest ona podwojona i wynosi 2 korony. Jeżeli oferowana jest łapówka w takiej lub większej wysokości, wykonywany jest test: 100 minus Siła Woli Sebastiano, która wynosi 29, a więc bohater, oferujący łapówkę musi wyrzucić 71 lub mniej na K100. Jeżeli test jest udany, Sebastiano zaakceptuje łapówkę. Jeżeli nie – odmówi, ale można próbować przekupić go ponownie, podnosząc sumę przynajmniej o 10%. Gracze mogą podwyższać cenę, aż Sebastiano ustąpi.

Zamiast używać oszustwa albo *przekupstwa*, bohaterowie mogą zaatakować Sebastiano, ale wiąże się to z niebezpieczeństwem ściągania na siebie uwagi ludzi z pokoju 9. Sebastiano, po skutecznym przekupieniu lub oszukaniu go, zapuka do drzwi apartamentu. Emilio oczywiście nie odpowie, ponieważ już nie żyje. Z chwilą, gdy Sebastiano zorientuje się, że coś jest nie w porządku, spróbuje wyważyć drzwi, które mają Wyrzymałość 4 i 10 punktów uszkodzeń.

SEBASTIANO SANSOVINO

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	3	3	12	40	1	29	29	29	43	29	29

Umiejętności

Rozbrojenie
Specjalna broń – uliczna
Specjalna broń – pistolet strzałkowy
Bijatyka
Silny Cios
Ogluszenie

Korytarz do pokoju 9 i drzwi do pokoju 11 są jedynymi wyjściami z tego pomieszczenia.

•11. GABINET EMILIO VALANTINA•

Komnata jest oświetlona zawieszonym pod sufitem kandelabrem. Na ścianach wiszą obrazy, wszystkie trochę krzywo. Podłoga jest pokryta orientalnymi kobiercami. Przy zachodniej ścianie stoi biblioteczka z książkami, niektóre z nich zostały wyjęte i poniewierają się po podłodze. Pośrodku pokoju stoi biurko, które zostało dokładnie splądrowane.

Wypożyczenie

kastet
pistolet strzałkowy

Ślady krwi ciągną się od drzwi z pomieszczenia 12 aż do biblioteczki. Zauważy je każdy bohater, który przeszukuje pokój. Inni zauważą je po wykonaniu udanego testu *obserwacji*. MG powinien wykonać rzut K100 dla każdej takiej osoby; krew zostanie zauważona przy wyniku równym lub mniejszym niż Inicjatywa.

Kiedy bohaterowie spostrzegą krew i pójść jej tropem do ściany, która wygląda na normalną, prawdopodobnie będą chcieli ją przeszukać, podejrzewając istnienie ukrytego przejścia. MG powinien w tajemniczy rzucić dwa razy K100, raz dla drzwi, a drugi raz dla otwierającego je, zamaskowanego uchwyty. Zostaną one odkryte przy rezultacie równym bądź niższym od Inteligencji szukającej osoby. Przeszukiwanie tego obszaru zajmuje całą turę i jeżeli za pierwszym razem poszukiwacze niczego nie znajdą, mogą próbować kolejny raz, poświęcając na to tę samą ilość czasu.

Jan Hoogen po zabiciu Emilio pośpiesznie przeszukał pokój, po czym wyszedł przez ukryte drzwi, zabierając ze sobą głowę ofiary i pozostawiając krwawe ślady. Tajne przejście prowadzi do odnogi systemu kanalizacyjnego. Zostało pomyślane jako wyjście ewakuacyjne dla Valentina i nikt z jego gangu o nim nie wiedział, jednak przypadkowo znalazł je kilka miesięcy wcześniej jeden z członków bandy Huydermana.

Jedynym innym wyjściem z pokoju są zamknięte drzwi we wschodniej ścianie. Prowadzą one do komnaty 12. Drzwi mogą zostać wyłamane (Wyrzymałość 4, punkty uszkodzeń 10) albo któryś z bohaterów może spróbować włamać się, wykonując test *Zrecznosci*. Od Zrecznosci osoby próbującej to zrobić należy odjąć *jakość zamka*, wynoszącą 30%. Osoby nie posiadające umiejętności *otwieranie zamków* wykonują test z dodatkowym, ujemnym modyfikatorem 10%.

•12. SYPIALNIA EMILIO VALANTINA•

Ten pokój jest oświetlony czteroramiennym lichtarzem, stojącym na kredensie. Pomieszczenie zostało dokładnie przeszukane, pościel leży zrzucona na kupę przy południowej ścianie. Przeciścieradła są przesiąknięte krwią, a u nog łóżka spoczywa pozabawione głowy ciało Emilio Valentina. Jest ubrane w aksamitny płaszcz ze złotą aplikacją, zdobiącą kołnierz i brzegi materiału.

W pokoju nie ma nic wartościowego. Jedyne wyjście to drzwi do pokoju 11.

•13. WSCHODNI POKÓJ STRAŻY•

W świetle trzech osadzonych w ścianach pochodni trzech członków gangu Valentina pośpiesznie buduje barykadę w poprzek wschodnich drzwi. Pokój ogolono z mebli – wszystkie zostały użyte do zbudowania barykady.



W północno-zachodnim kącie pomieszczenia leży ciało, przykryte przesiąkniętym krwią płaszczem. Bandyci bacznie zważają, żeby zbyt się do niego nie zbliżyć ani nań nie nadebrać. Trupem jest posłaniec Huydermanów, przysłany z prośbą o pomoc w odparciu najazdu kultystów. Został zastrzelony, żeby zapobiec ryzyku infekcji, a barykada jest budowana, by zatrzymać kultystów i chorobę na terenie Huydermansów.

Reakcja Valantinów będzie zależała od tego, z którego kierunku bohaterowie nadejdą. Jeżeli przyjdą od wschodu (z terytorium Huydermanów), zostaną ostrzeżeni, by nie podchodzić bliżej, a jeśli nie posłuchają, bandyci zaczną do nich strzelać. Jeżeli podesądą z zachodu, zostaną w mniejszym lub większym stopniu zignorowani. Gangsterzy pozwolą im przekroczyć barykadę, ale zwrócą uwagę, że nie wolno im będzie wrócić.

•14. SALA SYPIALNA•

Drzwi do tego pokoju są zamknięte, ale nie zaryglowane. Po ich wewnętrznej stronie jest zasaua. Pokój oświetlają pochodnie, tkwiące w uchwytach na północnej i południowej ścianie. Przy ścianach stoi kilka łóżek. W środku pokoju znajduje się kilka stołów, na których stoją cztery częściowo zjedzone posiłki, na wpół pełna butelka wina i nienaruszony bochenek chleba. Pokój jest pusty.

•KANALEY•

•15. JASKINIA SZCZURÓW•

Plan pokazuje główne tunele, mające po obu stronach wąskie gzymsy. Są one wystarczająco szerokie, by bohaterowie mogli iść po nich gęsio. Osoby, mające umiejętność *tropienie* (takie jak Mellory) mogą śledzić ślady stóp Jana i krople krwi z głowy Emila, pod warunkiem, że jest wystarczająco jasno. Inni bohaterowie, chcący podążać za tymi śladami, muszą wykonać test *zauważenia*. Plan pokazuje jedynie drogę z terenu Valantinów do terytorium Huydermanów – kanały są co prawda znacznie obszerniejsze, ale w tej przygodzie nie mają znaczenia.

Ta część systemu kanalizacyjnego została zasiedlona przez hordę szczurów. Z tego miejsca zaatakują każdego, kto przechodzi przez zaciemniony fragment korytarza. Traktuje się ich jak rój (patrz **Bestiariusz**). Posiadają następującą charakterystykę:

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	Cr	Int	Op	SW	Ogd
4	33	0	1	1	*	10	10	-	89	5	89	89	-

**Szczurów jest tak wiele, że bohaterowie nie mają szansy przegnać lub zabić ich wszystkich bez poniesienia poważnych strat. Powinno się ich doprowadzić do górniczego wózka (obszar 16), którego mogą użyć do ucieczki.*

•16. WAGONIKI GÓRNICZE•

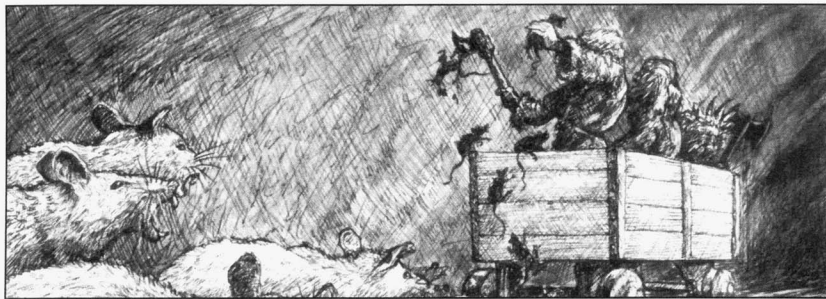
Horda szczurów z obszaru 15 przegoni bohaterów do tego pomieszczenia. Jest to mała komora, w której krzyżuje się kilka kanałów. W suficie komnatki jest kłapa wyjściowa. Znajduje się ona mniej więcej siedem metrów nad podłogą i jest zamknięta na dużą kłódkę. W tym pomieszczeniu kończą się torry, wodzące dalej mocno pochylonym tunelem. Na ich końcu stoi wózek. Kółeczka jest używana przez Huydermanów do przewożenia kontrabandy z ich tajnej przystani do opuszczonego magazynu, który znajduje się nad kłapą wejściową.

W wagoniku leży martwy Jan Hoogen, a obok niego znajduje się odrąbana głowa Emilio Valantina. Oba ciała pokrywa dziesiątki małych ugryzieni. Jan wsłupią się do wagonika, by uciec szczurom, ale zanim zdolał zwolnić hamulec, został przez nie zagryziony.

W wagoniku mieszczą się cztery osoby, a kolejne cztery mogą jechać, wisząc na zewnątrz – utrzymanie się wymaga wykonania testu *ryzyka* z dodatnim modyfikatorem 10%. Kiedy hamulec zostanie zwolniony, wózek zjedzie po szynach, gwałtownie nabierając prędkości. Jeżeli ktoś spróbuje użyć hamulców, by zwolnić, rozlegnie się trzask przegnietego drewna i rączka hamulca pozostanie w dłoni bohatera. Jeżeli ktoś z bohaterów będzie miał pecha i wypadnie, powinien wypaść dopiero wtedy, gdy szczury zostaną daleko z tyłu. Upadek jest taki, jak normalny upadek z wysokości 2 metrów (patrz **Zeskok, upadek, skok, wspinaczka**).

Jeżeli grupa przeszuka ciało Jana znajdzie kamień, a wraz z nim K6 złotych koron, 2K10 srebrnych szylingów i krótki miecz. Kamień to dość cenny opał, warty 80 złotych koron, ale każdy bohater, trzymający go dłużej niż przez trzy rundy, zostaje zarażony *zgnilizną Nurgla* (patrz niżej). Jedynym bezpiecznym sposobem jego przenoszenia jest magiczne pudełko, dostarczone przez Oldenhallera.

Wagonik górniczy, nabierając przez cały czas prędkości, zawiezie bohaterów do bazy Huydermana. Gdy tunel otworzy się na pierwszą komnatkę ich terytorium (17), bohaterowie mogą wyskoczyć. Mają tylko kilka sekund na podjęcie decyzji. Ci, którzy zdecydowali się na skok wykonują standardowy test *ryzyka*, rzucając K100, odejmując 10, jeżeli posiadają umiejętność *akrobatyka*. Jeśli rzuć jest udany lądują na nogach i nie robią sobie krzywdy. W przypadku, gdy rezultat wynosi 51 lub więcej, lądują źle i tracą K3 punkty Żywotności. Ci, którzy zostaną w wagoniku, zobaczą koniec szyn i uderzą w bufor. To uderzenie uruchomi



LEGENDA

ŚLADY KRWI



MAPA NR 2

16

15

MAPA NR 4

mechanizm, który nachyla skrzynię wagonu, wyrzucając jej zawartość na ziemię. Wszystkie osoby, znajdujące się nadal we wnętrzu muszą wykonać test *ryzyka*, używając tej samej procedury, co te, które wyszły. Do tego rzutu mają ujemny modyfikator 10%.

•BAZA GANGU HUYDERMANA•

•17. WNĘKA ZAŁADUNKOWA•

Komnata została wydrążona w litej skale. Oświetlają ją cztery zwisające z sufitu latarnie. Pośrodku pomieszczenia stoi kilka stołów i krzesła.

Osoby, które tu przebywały, uciekły, gdy pojawili się czciele Nurgla i w tej chwili pokój jest opuszczony.

Oprócz tunelu z szynami, prowadzącymi do pomieszczenia 16, wychodzi stąd także wąski korytarz, prowadzący do pokoju 19.

•18. POMIESZCZENIE STRAŻY HUYDERMANÓW•

Jest to naturalna jaskinia, oświetlona przez pochodnie wnetknie w uchwyty na ścianach. Północne i wschodnie wyjścia zostały zablokowane pośpiesznie wzniesioną barykadą z mebli, skrzyń, baryłek i worków. Za każdą barykadą stoi łucznik, uzbrojony w krótki łuk. Pośrodku pokoju kilku bandytów głośno się sprzecz.

To niedobitki bandy Huydermana. Szczęściu gangsterów i Dirck Huyderman – ich przywódca. Kiedy prawie godzinę temu przybyli kulciści, gangsterzy zostali uwięzieni w jaskini. Dirck już zorientował się co przytrafiło się posłańcowi i jakiego przywitania może się spodziewać ze strony gangu Valantina. Domyśla się także, że czciele Nurgla czekają na posłiki i że wkrótce nastąpi atak. Jest tym bardzo zmartwiony. A oto charakterystyki:

DIRCK HUYDERMAN

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	34	4	4	14	50	2	29	66	66	43	66	66

Umiejętności

Rozbrojenie
Uniki
Bijatyka
Ogłoszenie
Silny Cios
Pływanie

Wyposażenie

krótki miecz
kaftan skórzany
kusza i 12 beltów

GANGSTERZY HUYDERMANA

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności

Rozbrojenie
Cichy chód w mieście
Bijatyka
Wiosłowanie
Pływanie

Wyposażenie

miecz
nóż

Kiedy bohaterowie przybędą do tego miejsca, Valantinowie zniszczą tunel pomiędzy pomieszczeniami 13 i 18, odcinając w ten sposób bazę Huydermanów. Dokładny czas tego zdarzenia pozostawiamy do uznania MG. Bohaterowie słyszą huk, po którym następuje długi, głuchy grzmot. Jodri (który ma umiejętność *górnictwa*) lub Dirck Huydermans natychmiast zdadzą sobie sprawę z tego, co on oznacza.

W ten sposób drużynie pozostała tylko jedna droga ucieczki – rzeka.

Gangsterzy Huydermana nie chcą atakować poszukiwaczy przygód, ponieważ w sytuacji, w jakiej się znajdują rozpaczliwie potrzebują sprzymierzeńców. Są skłonni do współpracy i podzielą się wszelkimi posiadanymi informacjami. Wezmą również udział w realizacji każdego planu ucieczki pod warunkiem, że to drużyna będzie na przdzie.

•19. GŁÓWNA KOMORA•

Jest to duża, naturalna jaskinia, łagodnie wydłużona na osi wschód-zachód. Oświetlają ją zamocowane w uchwyty pochodnie. Przy ścianach jaskini stoją skrzynie wina, beczki brandy i paczki, wypłnione przprawami. Pomieszczenie przecinają wąskie tory. Na ich zachodnim końcu stoi mały wagonik. Tory znikają w nieoświetlonym tunelu po wschodniej stronie jaskini, gdzie można dojrzeć niewyraźne sylwetki, ukrywające się wśród cieni. Słychać stamtąd dziwne i straszne rytualne śpiewy. Dwa przejścia po zachodniej stronie są zablokowane przez barykadę z mebli, skrzyń i worków.

Ponieważ gangsterzy Valantina zniszczyli przejście z 13 do 18, jedyną drogą ucieczki jest rzeka. Szczury zaatakują każdego, kto będzie chciał dostać się do kanałów, przechodząc przez pokój 16. Tak więc bohaterowie (i bandyci Huydermana, jeżeli zdoła się ich namówić do pomocy) muszą siłą przebić się poprzez kultystów i uciec przy pomocy łodzi. Istnieją dwie podstawowe możliwości: bezpośrednie natarcie na czciele Nurgla w nadziei na wyrzucenie sobie drogi, albo użycie wagonika z komory 19 do przebięcia się, dotarcia do przystani w obszarze 20 i ucieczki przed pościgiem kultystów.

W wagoniku może się zmieścić osiem osób, a kolejne cztery mogą jechać na zewnątrz, na takich samych warunkach, jak przy wagoniku w pomieszczeniu 16. Ponieważ korytarz opada tu bardzo łagodnie, wagonik trzeba popchnąć, żeby nabrał prędkości. Najlepiej jeśli siedem lub osiem osób wejdzie do środka, podczas gdy pozostałe trzy lub cztery pchną go, wskazując dopiero, gdy nabierze prędkości.



Jeżeli wagonik na kogoś najedzie, impet zderzenia zada najechnanemu cios o Sile 5. Gdy wagonik mija stojących na poboczu toru, osoby wewnątrz mogą z nimi wymienić po jednym ciosie – jeżeli stoją, uważa się za będące za osłoną (patrz *Walka – Modyfikatory trafienia*). Atakujący ich kulciści mają ujemny modyfikator -10% do WW. Osoby, leżące wewnątrz wagonika ani nie mogą atakować, ani same nie mogą być atakowane. Stojący bohaterowie atakują wroga z ujemnym modyfikatorem -10% ze względu na prędkość wózka. Osoba, wisząca na zewnątrz nie może atakować, a ataki skierowane przeciwko niej są wykonywane z ujemnym modyfikatorem -10% ze względu na to, że jest ona celem, który się porusza.

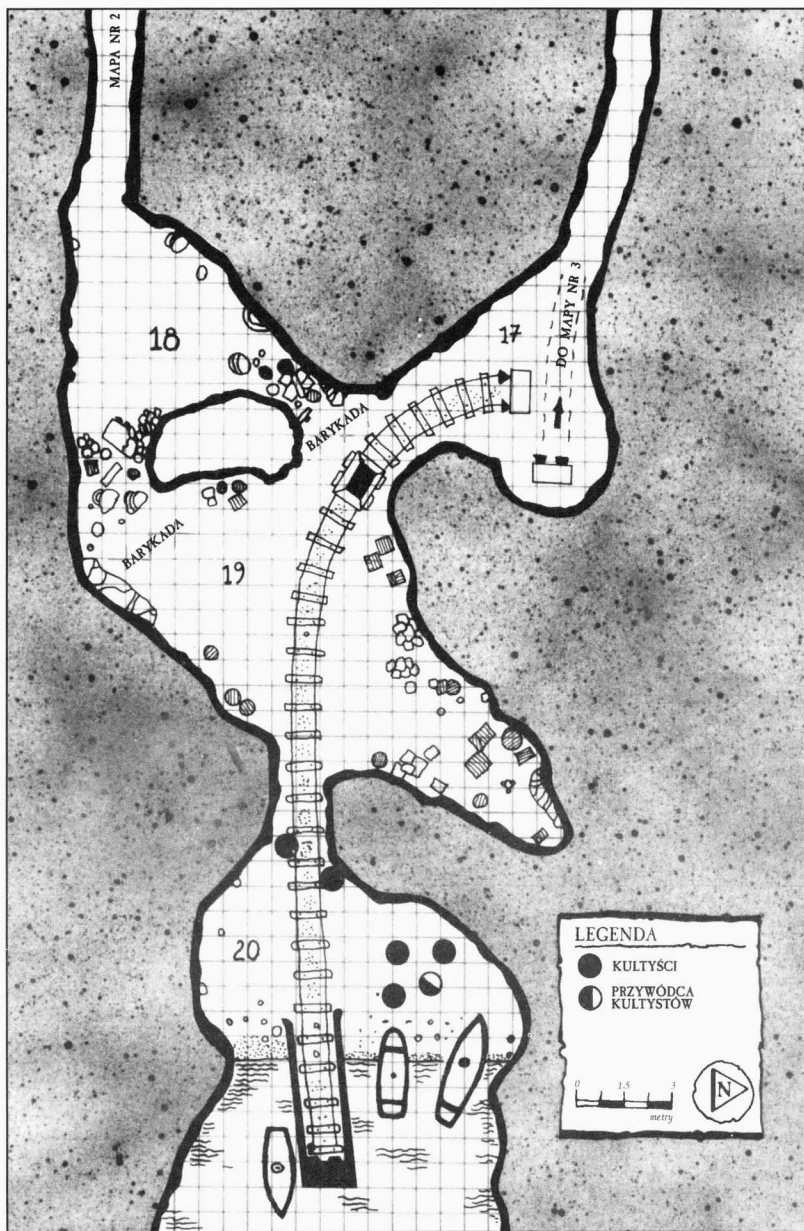
Gdy wagonik dojedzie do końca przystani, uderzy w bufor, z takim samym *ryzykiem* zranienia, jak wagonik w pomieszczeniu 17. Tym razem wózek się nie przechyla i pasażerowie muszą sami wyjść i wskoczyć do łodzi. Zabiera to całą rundę.

Kiedy bohaterowie (i bandyci będący wraz z nimi) dotrą do łodzi, zdążą wypłynąć na rzekę zanim któryś z kultystów zdąży uciąć coś co mogłoby ich powstrzymać. W łodzi mieści się maksymalnie sześć osób, z czego cztery wiosłują; pozostali mogą być odholowani, jeśli będą trzymać się rufy i burt łodzi.



KONTRAKT OLDENHALERA

MAPA NR 2



•20. ZATOCZKA•

Jest to naturalna zatoczka, słabo oświetlona przez księżycowe światło, sączące się z ukrytego wejścia. Dwie łodzie wiosłowe leżą, wciągnięte na piaszczystą plażę, a trzecia jest przycumowana do moła w pobliżu końca torów kolejki. W pomieszczeniu znajduje się sześć zakapturzonych postaci, ubranych w brudnobrązowe szaty. Jedną z tych osób jest albinosem. Otacza ją gęsta chmura tustych much.

Czterech czcicieli stoi w kręgu i zdaje się odprawiać jakiś rytuał. Pozostała dwójka znajduje się przy wyjściu z pomieszczenia 19. Wszyscy są uzbrojeni w miecze.

Kultyści wzywają właśnie Bestię Nurgla. MG musi dokładnie kontrolować czas tego wydarzenia. Bestia powinna się pojawić, jeżeli bohaterowie zbyt dużo czasu spędzą na dyskusjach z Huydermanami lub jeśli w czasie przygody byli, ogólnie rzecz ujmując, powolni. W innym wypadku, ta istota pojawi się K3 rundy po ich wkroczeniu do pieczary. Czcciele będą raczej starać się dokończyć przyzwanie, niż bronić się, ale jeśli jeden lub kilku zostanie trafiony, rytuał zostanie zakłócony i wszyscy będą walczyć o życie.

JONAS BIAŁOKROŚCIEC – BOHATER NURGŁA

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	3	2	6	60	1	43	43	43	24	4	

Umiejętności

Język tajemny
– magiczny

Rzucanie czarów
– magii chaosu

Rozpoznawanie roślin

Wykrywanie magii

Wiedza o magicznych pergaminach

Wiedza o runach

Wypożyczenie

różdżka Nurgla

Punkty magii

16

Jeden koniec różdżka Jonasa jest wyrzeźbiony w kształcie wskazującej coś dłoni, a drugi na kształt stopy. Jonas nosi długi, poszarpany płaszcz z kapturem. Posiada następujące atrybuty chaotyczne:

Albinizm

Jonas ma białą skórę i czerwone oczy,

Chmara much

stale otacza go wielki, bzyczący kłęb trupich much. W walce wręcz zmniejszają one przeciwnikowi WW o 10% ponieważ zasłaniają widok, wlatują do ust i nosa itp.

Odrazający smród

Jonas bardzo, bardzo śmierdzi. Smród czuć w promieniu 6 metrów od niego. Każdy, kto nie jest wyznawcą Nurgla musi wykonać test Wytrzymałości albo traci 1 punkt Siły na czas K6 tur.

Jonas jest także potężnym magiem i potrafi rzucić następujące czary:

Magia wojenna: Podmuch wiatru
Aura ochrony

Magia kultowa: Przywołanie Bestii Nurgla

Uwaga: Profesja Jonasa – Bohatera Nurgla – zostanie opisana w przyszłym dodatku „Królestwa Chaosu”. Jednak w tym wstępnym scenariuszu, te z jego specjalnych atrybutów, których tutaj nie opisano, możesz zignorować.

KULTYSTY

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	6	

Umiejętności

Rozbrojenie
Bijatyka

Wypożyczenie

miecz
nóż

Dwaj wyznawcy Nurgla strzegą przejścia z komory 19. Obaj są uzbrojeni w krótkie miecze. Wszyscy czcciele, jeżeli się ich zaatakują, będą walczyć do śmierci i nie można ich zmusić do ucieczki.

Jeżeli czcciele wezwą Bestię Nurgla zanim bohaterowie uciekną z kompleksu, pojawi się ona w środku kręgu wyznawców i zostanie skierowana przez Jonasa do ataku na najpotężniej wyglądającą osobę lub grupę.



BESTIE NURGLA

Te potworne istoty mają w przybliżeniu 1,5 metra wysokości, stożkowaty kształt i są pozbawione nóg. Dolne partie ich ciała są pokryte przysawkami i wytwarzają odrażającą śmierdzącą wydzielinę. Bestie ślizgają się po tym, metrowej szerokości śluzie. Swoje ofiary atakują wiązkami bardzo silnych, upiornie białych przysawek.

W ciągu rundy walki atakują K6 przysawkami, przy czym przy określaniu obrażeń nie bierze się pod uwagę wartości pancerza. Oprócz zadawania zwykłych ran, każda przysawka wstrzykuje paraliżującą truciznę. Po każdym trafieniu, ofiara musi wykonać test *trucizny* albo zostanie *sparaliżowana*. Bestia, która kogoś sparaliżowała, podczas następnej rundy nie robi nic, opłata jedynie ofiarę swoim podobnym do lassa ogonem. Jeśli będzie miała godzinę lub dwie spokoju, Bestia zacznie wydzielać soki żołądkowe i stopniowo pochłonie bezbronną ofiarę. W ten sposób chwytyany jest tylko pierwszy przeciwnik. Wszyscy inni zostaną sparaliżowani, ale nie będą przez Bestię opłacani.

Każdy, kto zdecydował się na przecięcie bez *przeskoku* szlaku trującego śluzu, pozostawionego przez Bestię, ma 5% szans na poślizgnięcie się i utratę 1 punktu Żywotności, spowodowaną przez silny kwas. Dodatkowo jest 5% szansa, iż zarazi się *zgnilizną*. MG powinien śledzić ruch Bestii, żeby wiedzieć gdzie jest jej ślad.

BESTIA NURGLA

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	0	3	5	15	30	K6	-	-	-	-	-	-

ZGNILIZNA NURGLA

Zgnilizna Nurgla lub po prostu *zgnilizna* jest dziwną chorobą. Wydaje się, że zmienia chorego w jednego z demonów Nurgla – w Siewcę Zarazy. Niestety, śmiertelny człowiek nie może wytrzymać tej strasznej metamorfozy i umiera pod wpływem zachodzących zmian. Tylko Bohaterowie Nurgla i zwieroludzie Nurgla są odporni na działanie choroby. Są też jej nosicielami.

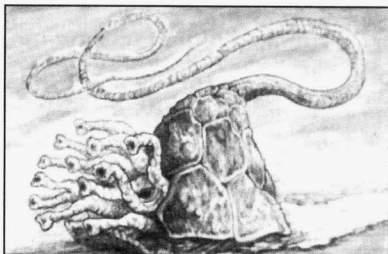
Chorzy mutują stopniowo, do czasu, aż ich charakterystyka stanie się identyczna z charakterystyką Siewcy Zarazy. Odbywa się to w tempie 1 albo 10 punktów (zależnie od branej pod uwagę cechy) na miesiąc. Podczas każdego miesiąca gry wybierz losowo jedną z cech, która w tym czasie ulegnie zmianie. Charakterystyka Siewcy Zarazy jest następująca:

SIEWCA ZARAZY

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	0	3	4	13	60	2	29	0	0	0	0	0

Jednocześnie ze zmianami charakterystyki mają również miejsce następujące zmiany fizyczne:

- Po 1 miesiącu Skóra przybiera odcień żółtabrązowy
 - Po 2 miesiącach Pojawiają się zielone krosty
 - Po 3 miesiącach Skóra zaczyna gnić, przyciągając muchy
 - Po 4 miesiącach Z czoła zaczyna wyrastać pojedynczy róg
 - Po 5 miesiącach Róg rośnie do pełnych rozmiarów, oczy zacinają się do siebie zbliżać, zanika nos.
 - Po 6 miesiącach Oczy łączą się w pojedyncze duże oko, stopy zmieniają się w zakończone trzema szponami kopyta.
 - Po 7 miesiącach Twarz zanika w rozciągającym się ciele.
 - Po 8 miesiącach Ofiara umiera.
- Nieznane jest lekarstwo na tę chorobę. Można się nią zarazić tylko od Bestii Nurgla.



ZAKOŃCZENIE PRZYGODY

Kiedy bohaterom uda się wydostać z kompleksu, będą bezpieczni – przynajmniej w tej chwili. Albrecht Oldenhaller zapłaci uzgodnioną sumę – pod warunkiem, że poszukiwacze będą mieli tyle zdrowego rozsądku, by zanieść mu klejnot. Delikatnie przypomni im, aby o wszystkim zapomnieli. Chce utrzymać tę sprawę, a szczególnie swój w niej udział, w absolutnej tajemnicy.

Z chwilą dostarczenia kamienia do Oldenhallera, przygoda się kończy. Nagrodą jest około 200 punktów doświadczenia dla każdego, ale MG powinien ją zmodyfikować, biorąc pod uwagę jak dobrze gracze odgrywali swe role w czasie różnych części przygody i jak sprawni byli ich bohaterowie. Wskazówki na temat przydzielania punktów doświadczenia są podane w *Podręczniku Mistrza Gry*.

MG, jeśli chce, może użyć *Kontraktu Oldenhallera* jako podstawy do całej serii przygód.

Bohaterowie mają teraz w Nuln potężnego znajomego w osobie radnego Oldenhallera, chociaż ten prawdopodobnie nie będzie zbyt chętny do kontynuowania tej znajomości. Szczególnie, jeśli istnieje niebezpieczeństwo, że wyjdzie to na światło dzienne. Być może kiedyś znowu się z nimi skontaktuje, jeśli będzie miał jakąś brudną robotę do wykonania. Może również dojść do wniosku, że tajemnicą najlepiej jest dochowywana przez umarłych i wynajmie zabójcę, który będzie próbował wymordować bohaterów.

Oprócz Oldenhallera, bohaterowie poznali również kilku członków potężnego gangu Valantina. Nastawienie bandytów do poszukiwaczy przygód będzie w dużym stopniu zależne od tego, jak ci ostatni zachowali się na należącym do nich obszarze Azylu.

Bohaterowie znają również wszystkich żyjących członków gangu Huydermana. Jeżeli pomogli im wydostać się z Azylu, prawdopodobnie zostaną uznani za przyjaciół i mogą uzyskać od nich kilka nie całkiem legalnych przysług. Z drugiej strony, poszukiwacze są teraz jedynymi nie należącymi do gangów osobami w Nuln, które wiedzą jak dostać się do Azylu, co bandyci Valantina i/lub Huydermana mogą uznać za zagrożenie swego bezpieczeństwa.

Oczywiście kultysty nadal chcą zdobyć klejnot. Bohaterowie mogą być przez pewien czas ścigani przez wymachujących sztyletami wyznawców Nurgla i będzie to trwało do chwili, aż ci ostatni zrozumieją, że kamień są teraz Oldenhaller. To z kolei otwiera nowe perspektywy. Czy kultysty będą chcieli zabić Oldenhallera? Dlaczego radca chciał dostać kamień w swoje ręce? Czy jest kultystą? A może jest członkiem kultu konkurującego z Nurglem? Odbarzony wyobraźnią MG może rozwinąć opowieść, rozpocząć w *Kontrakcie Oldenhallera*, tworząc z niej prawdziwą epopeję.

Alternatywnie, bohaterowie mogą uznać, że na razie w Nuln jest dla nich trochę za gorąco i opuszczą miasto. MG może im zaproponować podróż w dół rzeki Reik i w ten sposób doprowadzić ich do kampanii **Wróg wewnętrzny**.



IMIĘ Bianca		RASA lśniący elf		PŁEĆ kobieta		KLASA ZAWODOWA Uczony		CHARAKTER Dobry	
WIEK 65	WZROST 175 cm	WAGA 59 kg	WŁOSY plowe	OCZY zielone	OPIS				
OBCENA PROFESJA Uczeń czarodzieja			PRZEBIEG KARIERY Uczeń czarodzieja			PROFESJE WYŚCIGOWE Katki, cyfrowe, smole, poręczki, robki, bony, wiewiórki, żółdki, ciemności, 1. poziom.			

CHARAKTERYSTYKA	Sz	Ww	Us	S	W	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
POCZĄTKOWA	4	41	37	3	3	5	58	1	38	32	46	47	38	43
Schemat rozwoju						+1✓			+10	+10	+10		+10	
AKTUALNA						6								

BRON RĘCZNA	I	Ww	O	P	UMIĘTNOŚCI	UMIĘTNOŚCI
szytlet	+10	—	-2	-20	język tajemny — magiczny	
					rzucanie czarów — magia prosta	
					łaniec	
					łusiny wazek	
					widzenie w ciemności - 30m	
					czytanie i pisanie	
					sekretny język - klasyczny	

BRON STRZELECKA	K	D	M	SE	Ład	

ZBROJA	UMIEJSCOWIENIE	WO	PUNKTY PANCERZA

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

© 1987, 1989 Games Workshop Ltd., © 1994 MAG s.c. Wszelkie prawa zastrzeżone.

•BIANCA•



[illegible]

IMIĘ Jordi		RASA koraśniak		PŁEĆ mężcz.		KLASA ZAWODOWA Wojownik		CHARAKTER Neutralny	
WIEK 51	WZROST 145 cm	WAGA 77 kg	WŁOSY pomarańczowe		OCZY miedziane	OPIS łatagóże			
OBCENA PROFESJA Zabójca trolli			PRZEBIEG KARIERY Zabójca trolli				PROFESJE WYŚCIGOWE Zabójca gigantów		

CHARAKTERYSTYKA	Sz	Ww	Us	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
	POCZĄTKOWA													
	3	42	21	3	4	7	23	1	21	29	54	48	39	25
Schemat rozwoju														
+10 +10 +1 +4 +10 +1 +10 +20														
AKTUALNA														
2														

BRON RECZNA		I	Ww	O	P	UMIĘTNOŚCI		UMIĘTNOŚCI	
topór dwuręczny		-10	—	+2	—	rozbrownienie		bijatyka – bez wojennych	
sztylet (w łusce)		+10	—	-2	-20	unik		mod. do walki bez broni	
						szczęście (k6 x dziennie)		silny cios S +1	
						górnictwo		widzenie w ciemności – 30m	
						czuły słuch +10 do testu			
						+2m do zasięgu słuchu			
						broń specjalna			
						– broń dwuręczna			
						kowalstwo			

BRON STRZELECKA		K	D	M	SE	Ład	PUNKTY PANCERZA	

ZBROJA	UMIĘJSCOWIENIE	WO

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

© 1987, 1989 Games Workshop Ltd., © 1994 MAG s.c. Wszystkie prawa zastrzeżone.

•JORDI•



[illegible]

IMIĘ Mellory		RASA człowiek	PŁEĆ mężcz.	KLASA ZAWODOWA Ranger	CHARAKTER Neutralny
WIEK 35	WZROST 180 cm	WAGA 84 kg	WŁOSY siwe	OCZY niebieskie	OPIS haczykowaty nos
OBCENA PROFESJA Myśliwy		PRZEBIEG KARIERY Myśliwy		PROFESJE WYJŚCIOWE Druż, banda, zwalczacz	

CHARAKTERYSTYKA	Sz	Ww	Us	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
POCZĄTKOWA	4	30	36	3	3	5	37	1	28	29	26	35	34	36
Schemat rozwoju			+20	+1		+2	+10						+10	
AKTUALNA						6								

BRON RĘCZNA łopóć	I	Ww	O	P

BRON STRZELECKA krótki łuk	K	D	M	SE	Ład
	16	32	150	3	—

ZBROJA	UMIEJSCOWIENIE	WO

UMIEJĘTNOŚCI

oburęczność
powożenie
ukrywanie się wsi
tropienie
łowiectwo
odporność na trucizny
wspinaczka
sekretny język
— rangerów

UMIEJĘTNOŚCI

sekretnie znaki
— drwali
cichy chód na wsi
widzenie w ciemności
— 8m

PUNKTY PANCERZA

**WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY**

© 1987, 1989 Games Workshop Ltd., © 1994 MAG s.c. Wszystkie prawa zastrzeżone.

•MELLORY•



WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

IMIĘ Soho		RASA halfling		PŁEĆ mężcz.		KLASA ZAWODOWA Łotr		CHARAKTER Neutralny	
WIEK 27		WZROST 110 cm		WAGA 50 kg		WŁOSY brązowe		OCZY niebieskie	
OBEKNA PROFESJA Złodziej - włamywacz		PRZEBIEG KARIERY Włamywacz				PROFESJE WYJŚCIOWE Ochroniarz, poster			

CHARAKTERYSTYKA	Sz	Ww	Us	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
POCZĄTKOWA	3	28	33	3	2	5	50	1	34	22	27	19	28	42
Schemat rozwoju		+10	+10			+2	+10		+10					
AKTUALNA			43											

BRON RĘCZNA miecz	I	Ww	O	P

BRON STRZELECKA	K	D	M	SE	Ład

ZBROJA	UMIĘTSCOWIENIE	WO

UMIĘTNOŚCI		UMIĘTNOŚCI	
ukrywanie się w mieście gotowanie szacowanie otwieranie zamków wspinaczka sekretny język - złodziei sekretne znaki - złodziei		cichy chód na wsi cichy chód w mieście wykrywanie pułapek widzenie w ciemności - 20m	

PUNKTY PANCERZA	
01-10 GŁOWA 10-20 PIERŚNIA 20-30 LUDZIA 30-40 RĘCE 40-50 NÓŻY 50-60 KRAJ 60-70 KRAJ 70-80 KRAJ 80-90 KRAJ 90-100 KRAJ	

© 1987, 1989 Games Workshop Ltd., © 1994 MAG s.c. Wszystkie prawa zastrzeżone.

•SOHO•



CZARY	Poz.	PM	Z	CT	SKŁADNIKI	EFEKT	PUNKTY PRZEZNACZENIA							
							3							
							PUNKTY MAGII							
							POZIOM MOCY							
EKWIPUNEK					TEMPO RUCHU	m/10s m/min km/h	PUNKTY DOŚWIADCZENIA							
Czarna tunika z kapturem, pas, bryczesy, buty					OSTROŻNIE	6 36 2								
Worek	7				NORMALNIE	12 72 4,3								
Wytrychy	20				BIEGNAĆ	48 288 16,8								
Lina – 10 metrów	100				ZNANE JEZYKI		PUNKTY ODBĘDU							
					staroświatowy									
ŁĄCZNIE:					HISTORIA									
MAJĄTEK					MIEJSCE URODZENIA	Kraina Zgromadzenia								
12 złotych koron	6				ZAWÓD RODZICÓW									
					RODZINA									
ŁĄCZNIE:	21 1/2				POZIOM SOCIALNY	-1	RELIGIA							
TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA	SZ	WW	US	S	Wt	ZW	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY



DODATEK I
TYPOWE BUDOWLE
STAREGO ŚWIATA

•BUDYNKI STAREGO ŚWIATA•

W Starym Świecie istnieje wiele typów budynków - tutaj przedstawiono tylko przykłady konstrukcji określonych typów. W rzeczywistości istnieje wiele odmian tych budynków i możesz zmieścić je tak, jak uznasz za stosowne albo tylko czerpać z nich inspirację do opisywania wymyślonych przez siebie budowli. Dokładne plany pomieszczeń będą ci potrzebne właściwie tylko wtedy, gdy będziesz prowadził bardzo szczegółową przygodę, rozgrywaną wewnątrz jakiegoś budynku. Natomiast jeżeli twoi gracze podróżują drogą, nie musisz posiadać szczegółowej mapy każdego zajazdu, rogatki czy przydrożnej świątyni. Wystarczy, że przejrzysz znajdujące się tutaj mapy i ogólnie opisziesz zabudowania. W wielu przypadkach okaże się, że plan budynku wcale nie będzie potrzebny.

Pomieszczenia zajazdu opisano szczegółowo, natomiast komnaty na innych mapach zostały po prostu określone jako „sypialnia”, „bar”, „stajnia”, itp. ale gdy przeczytasz opis zajazdu, funkcje wszystkich pomieszczeń powinny stać się dla ciebie oczywiste.

•ZAJAZDY•

Na zajazdy można się natknąć w całym Starym Świecie. Spełniają liczne, ważne funkcje - są miejscami postoju i odpoczynku zmęczonych podróżnych, wymiany koni i dokonywania wszelkich napraw dylżansów kompanii przewozowych. W zajazdach kwaterują również strażnicy drogowi, a w niektórych znajdują się nawet specjalne cele do przetrzymywania złapanych przestępców. W niespokojnych czasach zajazdy są miejscami schronienia lokalnej ludności, która gromadzi się za ich murami, aby uniknąć gwałtów, dokonywanych przez najemników lub gobliny. Natomiast w czasach bardziej pokojowych, zajazdy to spokojne miejsca, w których zmęczeni podróżni mogą odpocząć przy kufu dobrego piwa.

Zajazdy należą zwykle do niezależnych właścicieli, ale często, szczególnie na bardziej uczęszczanych traktach, można natknąć się na sieci zajazdów, należących do tej samej rodziny. Właściciele zajazdów utrzymują się nie tylko z opłat gości, ale również z pieniędzy, płaconych przez różne kompanie przewozowe, które korzystają z udogodnień, oferowanych przez zajazdy oraz z niewielkich kwot, wnoszonych przez strażników drogowych.

Przedstawiony plan pokazuje gospodę średniej wielkości. Oczywiście niektóre zajazdy są znacznie większe, podczas gdy w innych znajduje się tylko bar, kilka sypialni oraz stajnia.

•MIESZKAŃCY•

W zajazdach pracują kucharze, barmani, chłopcy stajenni, a czasami też strażnicy. Liczebność personelu waha się znacznie, czasami wszyscy są rodziną właściciela, a kiedy indziej są wynajmowani z pobliskiej wioski. Przeciętną gospodę prowadzi gospodarz, który nadzoruje jednego lub dwóch barmanów, kucharza wspomaganego przez kuchcika oraz paru służących do sprzątania pokoi, dwóch parobków i stróża - odźwiernego, który jest także kowalem.

•DRZWI•

Wszystkie drzwi mają zamki i są zwykle zamknięte - ostrożność nie zawadzi, zważywszy na ludzi, którzy teraz korzystają z dróg. Na ogół tylko te drzwi, z których często korzystają podróżni nie są pozamykane.

•I. MUR ZEWNĘTRZNY•

Większość zajazdów, położonych poza głównymi miastami jest otoczona jakiegoś rodzaju murem obronnym. W zależności od lokalizacji oberży, są one wykonane z kamienia lub drewna i mają od 3 do 4 metrów wysokości. Wejście jest możliwe tylko przez jedną lub dwie bramy, wychodzące na drogi. Zwykle są one otwarte, chyba że od zewnątrz można się spodziewać kłopotów. Na dzikich obszarach, gdzie pospolite stały się napady potworów, bramy zawsze pozostają zamknięte i zaryglowane. Woznica, który chce nocą wjechać do środka, dmie w róg, aby powiadomić mieszkańców o swojej obecności.

•2. ODŹWIERNY•

Odźwierny jest na zawołanie w dzień i w nocy. Dogląda przybywających albo odjeżdżających powozów. Gdy tylko przyjedzie dylżans, pojawia się przy nim i kieruje do aktualnie wolnej stajni.

•3. DZIEDZINIEC•

Dziedzińce zwykle są brukowane. Naprawia się tu uszkodzone dylżanse, dogląda koni. Niektóre zajazdy mają na dziedzińcu głęboką jamę, używaną przez strażników drogowych jako areszt - przykrytą żelazną kratą, mającą zapobiec ucieczkom. Tego typu jama nie jest dla więźniów zbyt wygodna - szczególnie podczas upałów lub deszczu.

•4. BAR•

Jest to pomieszczenie, w którym podróżni przebywają najczęściej. W barze mogą odpocząć i spróbować jedzenia i napojów, serwowanych w zajazdzie. Tu również najłatwiej jest znaleźć czuwającego nad personelem gospodarza.

•5. STAJNIA I WOZOWNIA•

Tutaj stale przebywają zatrudnieni przez gospodarza parobcy, zajmujący się doglądaniem koni. Powozy stoją zwykle na dziedzińcu, ale przy złej pogodzie albo zimą wstawia się je do wozowni.

•6. KUŹNIA•

Pracuje w niej kowal/kolodziej, który w mniejszych zajazdach wykonywany jest również jako parobek, barman itp.

•7. MAGAZYN•

Tutaj składa się na noc dobra transportowane przez kompanie przewozowe. Tu zwykle trafiają też bagaże pasażerów, chociaż wielu gospodarzy nie bierze odpowiedzialności za kradzieże, które mogą wydarzyć się w nocy. Oczywiście złożenie tutaj bagaży jest na pewno bezpieczniejsze niż pozostawianie ich w dylżansie. Podróżnym radzi się również, by wszystkie wartościowe przedmioty trzymali cały czas przy sobie.

•8. BROWAR•

Jest w zwyczaju, że każdy zajazd warzy własne piwo we własnym, małym browarze. Podróżni są z tego zadowoleni, gdyż każdy nowy zajazd ma im do zaproponowania inny gatunek tego trunku.



•9. WSPÓLNA SALA•

Jest to duża sypialnia, w której do 20 gości może spać w łóżkach, a jeszcze więcej na podłodze. Dormitoria są zwykle czyste i dobrze utrzymane, ale trudno tam o ciszę, szczególnie, gdy wypełnia je chrapanie pijanych podróżnych. W salach sypialnych najczęściej nocują biedniejsi podróżni - opłata wynosi 3/- od podróżnego (2/- jeżeli nie korzysta z łóżka).

•10. SYPIALNIE•

Te pokoje zapewniają prywatność i komfort i są lepiej umeblowane niż sale wspólne. W każdej komnacie mogą spać wygodnie dwie osoby, ale po zsunieniu łóżek zmieszczą się i cztery. Średni koszt wynosi 30/- za noc.

•11. POMIESZCZENIA SŁUŻBY•

Tutaj śpi personel zajazdu. Często umieszcza się tu woźniców, chociaż niektóre zajazdy udostępniają im sypialnie albo dormitoria - zakładając, że zajazd nie jest przepełniony.

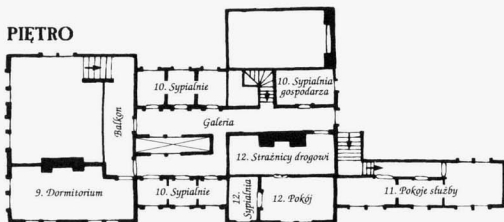
•12. KWATERY STRAŻNIKÓW DROGOWYCH•

Wiele zajazdów przeznaczają kilka pokoi dla strażników drogowych. Dzieje się tak z obopólną korzyścią - strażnicy mają gdzie nocować i pełnić swe obowiązki administracyjne, a właściciel, dzięki ich obecności, zyskuje stałą ochronę.



WIDOK

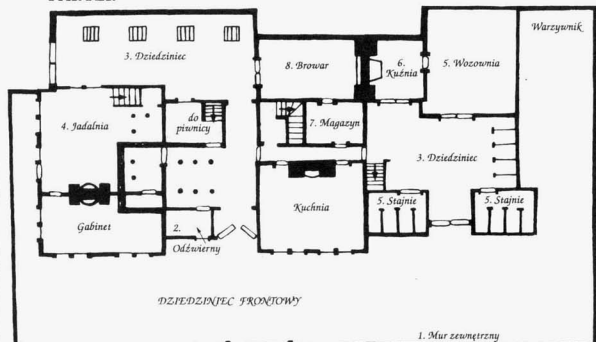
PIĘTRO



MAPA 1:
**ZAJAZD
TYPOWY**

0 1.5 3 metry

PARTER



LEGENDA

- Drzwi
- Ukryte przejście
- Okno
- Drabina
- Schody
- Kominiek
- Palisada
- Plot
- Kłapa w podłodze
- Słup
- Kolumna
- Krata do łóżek

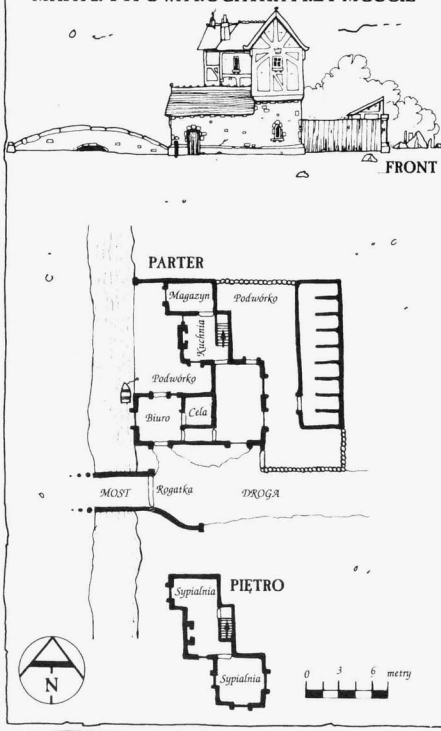
•ROGATKI•

Na rogatki można się natknąć wzdłuż wszystkich większych dróg Starego Świata. Często utrzymują je miejscowi władcy, miasteczka albo firmy kupieckie. Rogatki stoją średnio co 30-60 kilometrów, zwykle w takim miejscu, aby podróżni nie mogli ich ominąć. Mosty na rzekach, sąsiedztwo moczarów albo bądien, wreszcie tereny skaliste i wąwozy to dobre miejsca do budowania rogatek. Tam, gdzie nie istnieją naturalne przeszkody buduje się zwykłe mury albo rozsypuje na poboczu drogi glazy, które uniemożliwiają powozom i furgonom ominięcie rogatki.

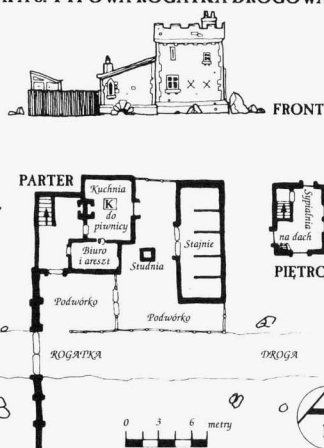
Oplata drogowa wynosi przeważnie 1 koronę za nogę, ale zmienia się zależnie od miejsca, w którym jest pobierana. Niektórzy władcy, bardziej chciwi niż inni, próbują wyciągnąć z użytkowników dróg tyle pieniędzy, ile tylko możliwe. Natomiast na uczęszczanych trasach ceny są często redukowane w celu wspierania handlu.

Rogatki to solidne budynki, przeznaczone do obrony mieszkańców przed atakami z zewnątrz. Często mieszka w nich kilku mytników, a czasami nawet kilku służących. Na terenach niebezpiecznych w budynkach mieszka zwykle większa liczba mytników, którzy dodatkowo wyposażeni są w zbroję i broń na wypadek ataku grasujących w pobliżu bandytów albo rozszczępionych użytkowników dróg. Podobnie jak zajazdy, rogatki są często wykorzystywane przez strażników dróg jako miejsca odpoczynku i przetrzymywania więźniów.

MAPA 2: TYPOWA ROGATKA PRZY MOŚCIE



MAPA 3: TYPOWA ROGATKA DROGOWA



•RZEKI I KANAŁY•

Transport wodny jest bardzo rozpowszechniony, szczególnie w Imperium. Po szlakach wodnych Starego Świata pływa duża ilość statków oraz łodzi i tak, jak w przypadku dróg, pobiera się opłaty za korzystanie z rzek i kanałów. Rogatki buduje się wzdłuż większych szlaków wodnych i kanałów, w miejscach, gdzie można łatwo zastrzymywać statki. Bardzo popularnym miejscem wystawienia takiej wodnej rogatki są mosty zwodzone i śluzy. Gdy nie pozwala na to bieg albo szerokość rzeki, to zatrzymywania statku i wniesienia opłaty skutecznie przekonuje kapitanów do wniesienia w strategicznym punkcie zameczek (wraz z katapultami, balistami lub bombardami). Opłaty są w takich przypadkach dość wysokie, ponieważ utrzymanie zamku nie jest wcale tanie. Na innych terenach używa się stawianych w poprzek rzeki ruchomych barier.

Odległość pomiędzy rogatkami na rzekach i kanałach bywa różna, ale na ogół stoją one co 30-45 kilometrów. Gdy jakiś odcinek rzeki biegnie przez ziemie licznych władców, rogatki mogą stać nawet co kilka kilometrów. Takie postępowanie jest jednak źle widziane przez władzę Imperialną - forma i wielkość opłat jest często narzucana przez urzędników Imperium.

Koszt podatku wodnego waha się od 1-4 koron za barkę, do 6-12 koron za duży okręt morski. Oczywiście, podobnie jak w przypadku rogatek drogowych, wysokość opłaty może się znacząco różnić w poszczególnych częściach Starego Świata.

•ŚLUZA RZECZNA I DOM NADZORCY ŚLUZY•

Śluzy zwykle mają dozorców, opiekujących się nimi i pobierających opłaty od przepływających statków. Zwykle opłata wynosi 1 lub 2 korony, ale chciwi dozorczy znani są z wyłudzania od podróżnych opłat dużo wyższych.

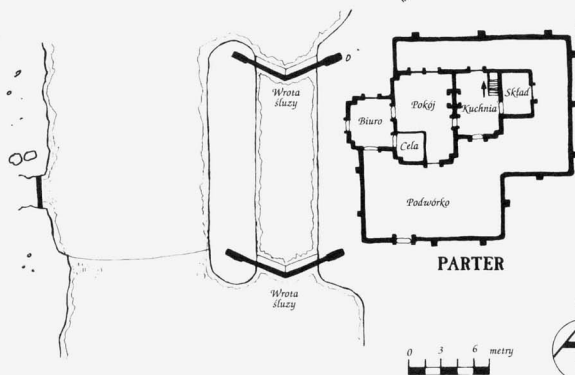
Stawidła śluz można obsługiwać tylko kluczem, przechowywanym przez dozorcę. Używa go do otwarcia stawideł w bramach i zmiany poziomu wody.

Dom dozorczy śluzy służy całej jego rodzinie, ale na terenach niebezpiecznych lub tam, gdzie pobierane są wysokie opłaty, stacjonują w nim również uzbrojeni strażnicy, którzy mają ochraniać interesy swojego władcy.

MAPA 4: TYPOWA ŚLUZA RZECZNA I DOM JEJ DOZORCY



PIĘTRO



LEGENDA

- Drzwi
- Ukryte przejście
- Okno
- Drabina
- Schody
- Kominiek
- Palisada
- Plot
- Kłapa w podłodze
- Słup
- Kolumna
- Krata do loszku

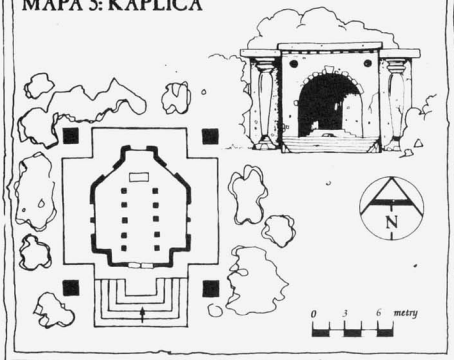
•PRZYDROŻNA KAPLICZKA•

Przydrożne kapliczki można często zobaczyć przy drogach i na brzegach rzek Starego Świata. Są przeważnie budowane i utrzymywane przez mieszkańców najbliższych osad, ale mogą być również wspierane datkami podróżnych. Mogą być poświęcone różnym bogom. W dzikich okolicach najpospolitsze są kapliczki Taala lub Taala wraz z Rhią, natomiast gdzie indziej mogą być poświęcone jednemu lub kilku lokalnym bóstwom albo bogu, wyznawanemu bardziej powszechnie, takimi jak Sigmar Młotodzierża.

Niektóre informacje, dotyczące kapliczek podano w rozdziale Religia i wierzenia, ale szczegóły konstrukcyjne poszczególnych kapliczek różnią się w znacznym stopniu. Zamieszczony obok plan można wykorzystać dla dowolnej przydrożnej kapliczki.

Kapliczka zbudowana jest na kamiennej podmurówce, mającej około metra wysokości i jest umiejscowiona przy drodze lub na brzegu rzeki. Sama kapliczka także jest zbudowana z kamienia i w każdym jej rogu stoi kolumna albo statua. Jej dach może być kamienny, kryty dachówką albo słoną. Wewnątrz nie ma zbyt wiele miejsca, brakuje umeblowania z wyjątkiem podpierających dach kolumn oraz ołtarza lub posagu. Kapliczka to miejsce, gdzie podróżni mogą schronić się przed niepogodą, modlić się i składać ofiary. W niektórych kapliczkach ofiary można wrzucać do małych szczelin w ołtarzu lub podłodze. Wpadają one do wnętrza, z których są co jakiś czas wybierane przez ludzi odpowiadających za utrzymanie kapliczek.

MAPA 5: KAPLICA



ki. Do wnętrza na ofiary można się zwykle dostać tylko przez ukryte lub zabezpieczone pułapkami wejścia. Osoby okradające kapliczkę mogą sprowadzić na swe głowy gniew znieważonego boga.

•ŚWIĄTYNIE PRZYDROŻNE•

Świątynie przydrożne uzupełniają zestaw usług, oferowanych przez zajazdy. Są rozmieszczane wzdłuż dróg oraz rzek i spełniają rolę zarazem gospody i świątyni. Oprócz zapewnienia zmęczonym podróżnym pożywienia i noclegu, są miejscami kultu, gdzie przybysze mogą się pomodlić albo otrzymać poradę religijną. Kapłani za swoje usługi nie pobierają opłat, ale oczekuje się, że w zamian za gościnę podróży ofiarują datki proporcjonalne do posiadanych przez siebie bogactw.

Przydrożne świątynie są to zazwyczaj dwupiętrowe budynki, otoczone mocnymi murami. Bramy są wystarczająco szerokie, by przepuścić wóz albo dyliżans, który można wstawić do przyświątynnej stajni. Parter zajmuje właściwa świątynia oraz kuchnia, a na górnym piętrze znajdują się komnaty sypialne dla kapłanów i podróżnych. Pomieszczenia służby znajdują się przeważnie nad stajniami.

Oprócz dwóch lub trzech kapłanów, odpowiedzialnych za prowadzenie świątyni, mieszka w niej do sześciu uzbrojonych strażników. Czasowa służba w świątyni to pospolita pokuta dla wyznawców niektórych bogów.

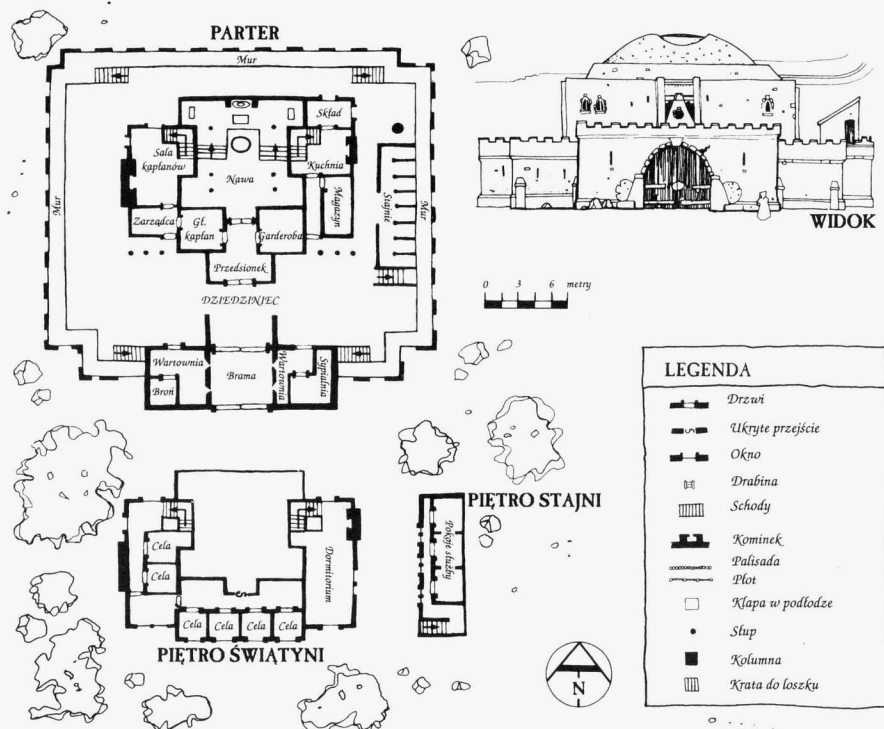
•TYPOWA FARMA•

Większość gospodarstw rolnych w Imperium znajduje się w odosobnionych miejscach, z dala od głównych szlaków komunikacyjnych. Należą przeważnie do jednej rodziny, która pracuje na nich wraz z czeladź, chociaż w pogranicznych regionach znane są społeczności stworzone przez obce sobie osoby. Warunki życia na farmach są spartańskie i surowe. Starsi członkowie rodziny spijają w pokojach, a czeladź w stajniach.

Farmy są częściowo ufortyfikowane, otoczone murem z drewnianych bali albo palisadą, umieszczoną na szczycie ziemnego waju. Te bardziej zamożne i większe składają się z kamiennych budynków i być może nawet kamiennego muru o wysokości około 4 metrów. Inne środki obronne to np. rowy, kopane w różnych miejscach itp.

Wewnątrz murów znajduje się jedno lub kilka podwórz, otoczonych przez mieszkania, stodoły i inne zabudowania. Wszystkie drzwi i okna w budynkach otwierają się właśnie na te dziedzińce. Wewnątrz murów, pod ich szczytem, znajdują się drewniane albo kamienne chodniki, a na dachach umieszczone są platformy strzelnicze. Prawie na wszystkich farmach stoi wieża strażnicza, która

MAPA 6: TYPOWA ŚWIĄTYNIA PRZYDROŻNA



stanowi doskonale stanowisko dla łuczników i pozwala wypatrzeć nadchodzących wrogów, dzięki czemu inwentarz i ludzie mogą schronić się na czas do wnętrza farmy. Jeżeli w zasięgu wzroku znajduje się jakaś inna farma, z wieży za pomocą ognisk można również wysłać sygnały świetlne.

Farma, pokazana poniżej jest dosyć rozbudowana. Jest to dom rodziny Mayerów, postawiony 30 lat temu na wzgórzach powyżej górniczej wioski Weisbruck. Mur otacza wszystkie budynki, dwa dziedzińce oraz zagrody posiadające wysokie ogrodzenia. Oprócz wieży jest tu także silnie umocniona stróżówka, strzegąca głównego wejścia. Ściany budynków zostały połączone drewnianym ogrodzeniem o wysokości 4 metrów, a wszystkie wejścia prowadzą na dziedzińce, całkowicie odsłonięte dla rozstawianych na dachach łuczników. Komfort życia rodziny jest przeciętny - sypialnie są przeznaczone dla pana Matthiаса, jego żony Eriki oraz ich córek. Synowie oraz czeladź śpią w wysokiej sali głównej i w kuchni, kowal natomiast ze swoją rodziną i pomocnikami mieszka w kuźni, która sąsiaduje ze stajniami.

Wszystkich trzydziestu trzech mieszkańców farmy zajmuje się hodowlą owiec i bydła. Co pewien czas zwierzęta pędzi się 15 kilometrów na południe, do Weisbruck, gdzie trafiają do rzeźni. Wraz z Matthiasem, Eriką oraz czwórką ich dzieci mieszka tu kowal Gand i dwójka jego dzieci, a także dwunastu wynajętych robotników, zdolnych do noszenia broni, wreszcie czterosem osób służba. W ciągu trzydziestu lat od osiedlenia się na tych terenach, Matthias nie miał poważniejszych kłopotów, podejrzewa jednak, że wśród wzgórz czają się niebezpieczeństwa, dlatego stale zachowuje czujność. Nie oznacza to jednak, że odmawia schronienia mijającym jego farmę podróżnym.

• TYPOWA WIOSKA REIKLANDZKA •

Mapa, znajdująca się na sąsiedniej stronie pokazuje plan typowej wioski, na którą można się natknąć w każdym miejscu imperialnej prowincji Reikland. Dla celów tego opisu ulokowano ją przy dopływie rzeki Reik w pobliżu miasteczka o nazwie Grünburg (około 100 kilometrów od Altfordu). Ponieważ jej położenie nie zostało zaznaczone na mapie Imperium, możesz zmienić je na inne, dogodniejsze dla ciebie. Ten opis potraktuj jako pomoc w tworzeniu własnych wiosek.

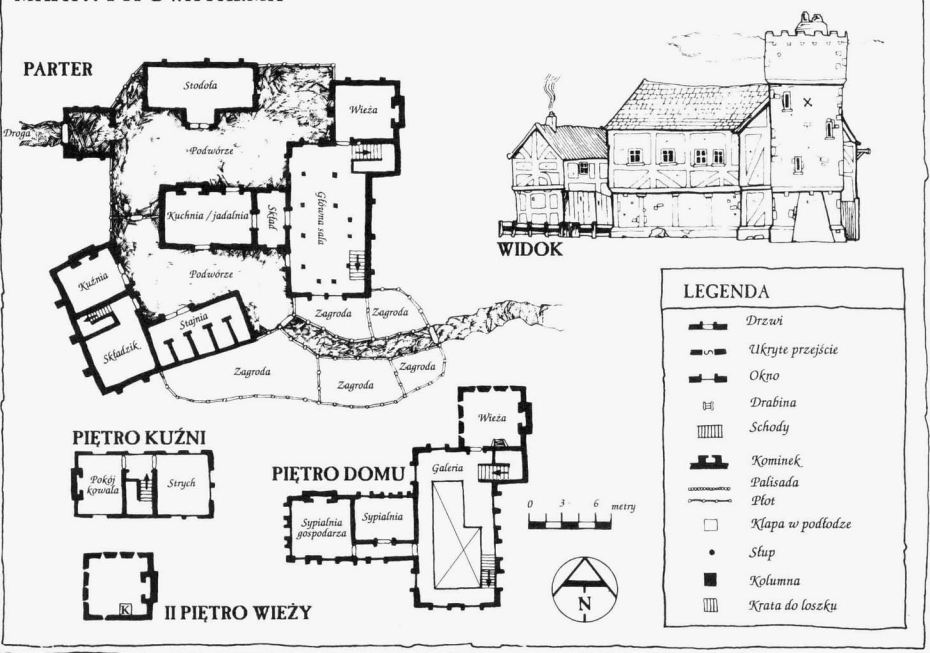
• UMIEJSCOWIENIE WIOSKI •

Wszystkie osady tego rodzaju wymagają jakiegoś źródła świeżej wody. W opisanym przykładzie wioska została wybudowana w pobliżu rzeki Frish, niewielkiego dopływu Reiku. Inne wioski mogą stać na brzegu małego jeziora lub po prostu czerpać wodę z podziemnego źródła, używając do tego licznych studni.

• FORTYFIKACJE •

Większość obszarów Imperium porastają dziewicze lasy, zamieszkiwane przez rozmaite dziwne i niebezpieczne istoty - od wielkich niedźwiedzi, poprzez goblinoidy, aż do zwierzołudzi chaosu. Z tych powodów w wioskach istnieje zazwyczaj jakiś rodzaj umocnień (np. mur obronny i/lub rów). Mieszkańcy Kleindorfu znajdują się w tej szczęśliwej sytuacji, że zadbał o oba elementy fortyfikacji. Umocnienia tworzy kombinacja kamiennych murów, palisady z bali oraz

MAPA 7: TYPOWA FARMY



zaostrzonych pali - może to nie wystarczyć do powstrzymania zorganizowanej napaści, ale w sam raz nadaje się do odparcia bandytów lub do zniechęcenia zabłąkanych dzikich zwierząt.

•MIESZKAŃCY•

Ludność wioski może określić MG lub wyznacza się ją losowo, przez rzut 10K10 (patrz Przewodnik po świecie). W Kleindorfie mieszka 74 mieszkańców. Na liczbę tę składa się 31 dorosłych kobiet, 27 dorosłych mężczyzn i 16 dzieci. Nie ma tutaj żadnej formalnej administracji ani władz, a podatki i czynsze pobierane są przez Radę pobliskiego miasteczka Grünburg. Oczywiście korzyści są obustronne, ponieważ wioska sprzedaje tam swoje wyroby i ma zapewnioną ochronę. W razie potrzeby zwoływana jest narada mieszkańców wioski. Odbywa się ona w świątyni (w tym przypadku poświęconej Sigmarowi Młotodzierzcy - patrz Religia i wierzenia) lub w gospodzie „Fura siana”. Przewodniczy im zwykle jeden z najstarszych i najbogatszych mieszkańców - Herr Braun (wioskowy młynarz) lub Frau Weisskopf, kapłanka świątyni.

•STRAŻ•

W wiosce nie ma zorganizowanej milicji, chociaż mieszkańcy - w zamian za pewne korzyści - wysyłają czasem pewną liczbę osób do służby w milicji Grünburga. Natomiast dla obrony samego Kleindorfu każda rodzina po kolei musi zapewnić strażników do dwóch bram wioski, umieszczonych w poprzek jedynej prawdziwej drogi.

•BUDYNKI•

Oprócz gospody i nieco zniszczonej świątyni, w wiosce znajduje się młyn zbożowy, napędzany przez rozklekotane koło wodne, stoją trzy duże zagrody, mieszkają różni rzemieślnicy, a nawet zielarz i rybak.

Wielkość budynków zbudowano w typowym reiklandzkim stylu - na wpół drewniane, ze słomianymi dachami oraz drewnianymi przybudówkami i szopami.

Gospoda „Fura siana” znajduje się po jednej ze stron wiejskiego błonia i stoi obok wąskiego, kamiennego mostu, przerzuconego przez rzekę Frish. Jest podobna do zajazdu, opisanego na poprzednich stronach, z tym, że nie tak dobrze utrzymana i umeblowana. Mieszcza się w niej stajnie dla kilku koni i sypialnie dla nielicznych, podróżujących tędy gości. Ceny są poniżej przeciętnych (patrz **Podręcznik konsumenta**), ale podobnie można powiedzieć na temat oferowanych usług. Piwo warzy się w budynku gospody, a jedzenie gotowane jest domowym sposobem z lokalnych produktów. Personel składa się z Herr Oversa, jego żony, dwóch córek i starego parobka.

Na błoniach wioski, otoczone uroczymi ogródkami, wznoszą się domki mieszkających w Kleindorfie rzemieślników. Jest tu kowal/metalurg, stolarz/kolodziej, garbarz i kuśnierz.

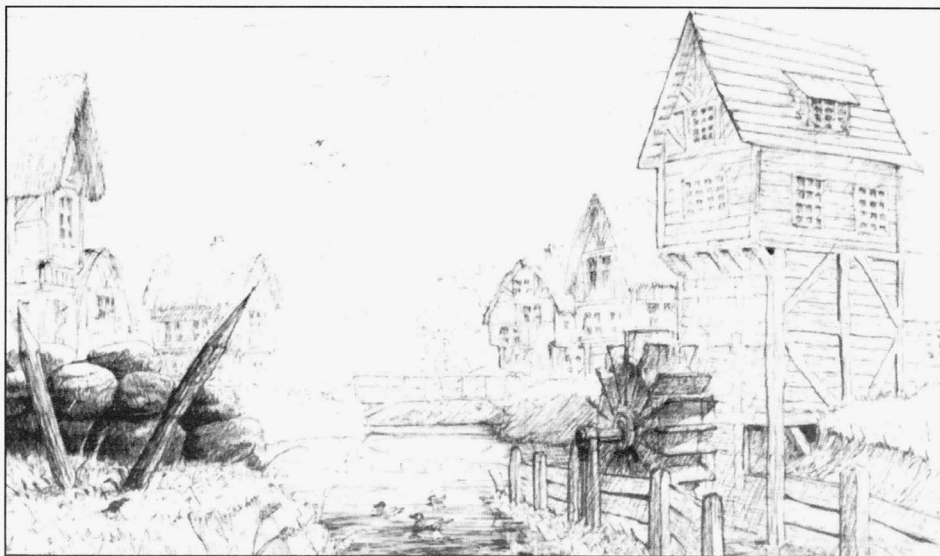
Trzy największe zabudowania farmerskie to domy trzech najliczniejszych i cieszących się najwyższym szacunkiem rodzin w osadzie - Brucknerów, Hildebrandtów i Duberów. Każda z nich posiada inwentarz - kilka sztuk bydła, około pół tuzina owiec, dwie lub trzy kozy i ponad tuzin kur. Hildebrandtowie mają nawet cztery konie. Oprócz tego każda rodzina uprawia kilka pól, rozlokowanych po obu stronach wioskowych murów.

Herr Braun jest młynarzem i nadzoruje przemiał kukurydzy z pól Kleindorfu oraz pobliskich farm. Jest to pulchny, wesoły człowiek, bardzo szanowany przez mieszkańców wioski, żywo interesujący się sprawami sąsiadów.

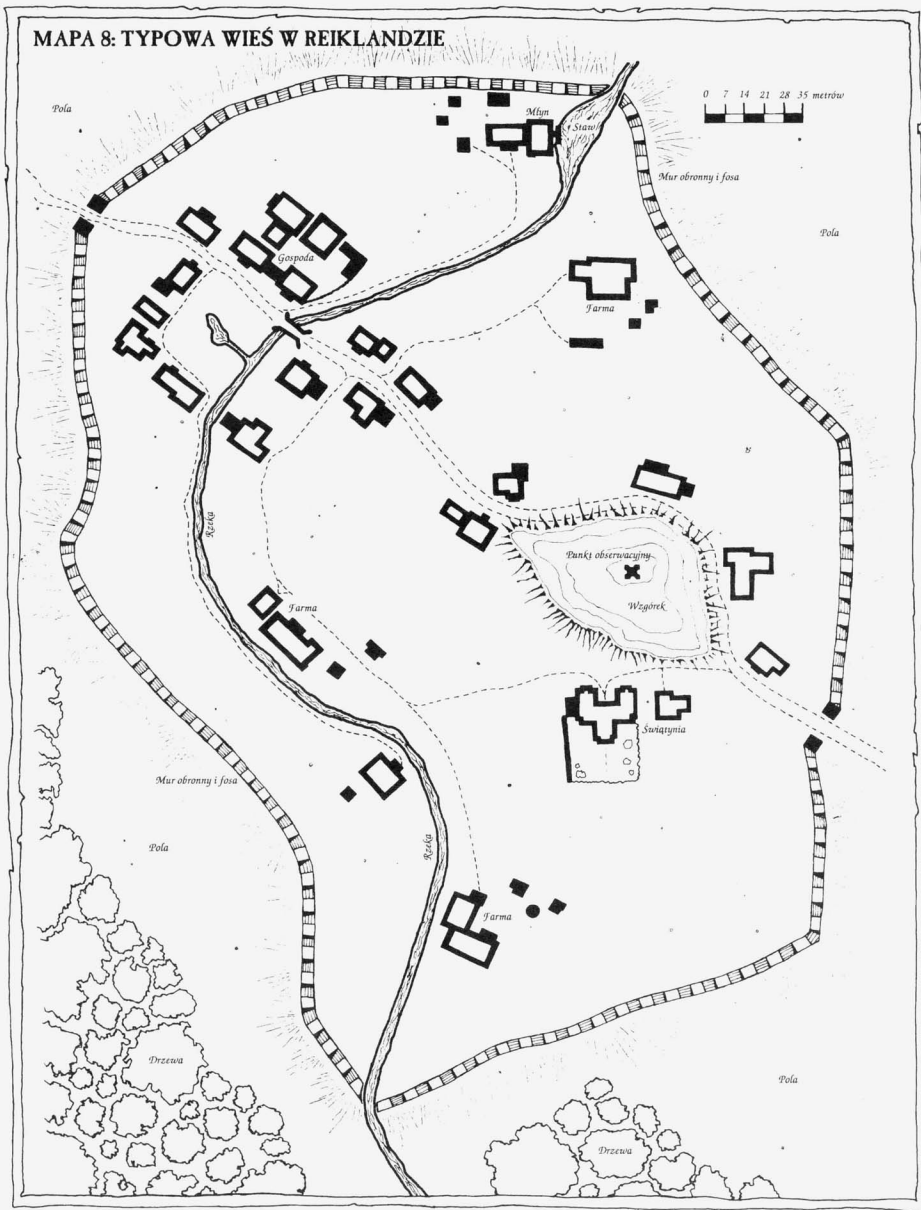
Jedyny wyróżniający się w Kleindorfie budynek to kamienna świątynia, poświęcona Sigmarowi. Jej kapłanką jest wiekowa Frau Weisskopf, której pomagają dwóch wioskowych chłopaków, traktujących wykształcenie zdobyte w czasie tej służby jako rodzaj karty wstępu do wielkiego miasta, a w nim do bardziej interesujących zajęć.

Na szczycie jednego większego wzniesienia jest małe ognisko, a gdy do wioski docierają wieści o zagrożeniach, dyżurny tam strażnik, wypatrujący potencjalnych niebezpieczeństw. Na ogół jednak na wzgórzu jest pusto.

W wiosce mieszkają też rybacy, dzierżawcy niewielkich działek rolnych i osoby w stylu rangerów, tacy jak drwale, myśliwi, traperzy itp.



MAPA 8: TYPOWA WIEŚ W REIKLANDZIE



•TABELE I ZESTAWIENIA•**•SCHEMAT TWORZENIA POSTACI•**

- 1 Wybór rasy, płci i imienia.
- 2 Zanotowanie języków, którymi się posługujesz i wszystkich zdolności przynależnych rasie.
- 3 Określenie charakterystyki.
- 4 Określenie wieku bohatera.
- 5 Zanotowanie charakteru.
- 6 Określenie ilości punktów przeznaczenia.
- 7 Wybranie klasy zawodowej.
- 8 Określenie umiejętności początkowych.
- 9 Określenie profesji.
- 10 Zanotowanie nowych umiejętności, wyposażenia i *schematu rozwoju*.
- 11 Wykorzystanie wolnego *rozwiąznięcia*.

RASA BOHATERA

	człowiek	elf	krasnolud	halfling
SZ	K3+2	K3+2	K2+2	K2+2
WW	2K10+20	2K10+30	2K10+30	2K10+10
US	2K10+20	2K10+20	2K10+10	2K10+20
S	K3+1	K3+1	K3+1	K3
Wt	K3+1	K3+1	K3+2	K3
Żw	K3+4	K3+3	K3+5	K3+3
I	2K10+20	2K10+50	2K10+10	2K10+40
A	1	1	1	1
Zr	2K10+20	2K10+30	2K10+10	2K10+30
CP	2K10+20	2K10+30	2K10+40	2K10+10
Int	2K10+20	2K10+40	2K10+20	2K10+20
Op	2K10+20	2K10+40	2K10+40	2K10+10
SW	2K10+20	2K10+30	2K10+40	2K10+30
Ogd	2K10+20	2K10+30	2K10+10	2K10+30

•UMIEJĘTNOŚCI•

wiek	człowiek	elf	krasnolud	halfling
16 - 20	-	-	-	-
21 - 30	+1	-	-	-
31 - 40	+2	-	-	+1
41 - 50	+1	+1	+1	+1
51 - 60	-	+1	+1	+1
61 - 70	-1	+1	+1	+1
71 - 80	-2	+1	+2	-
81 - 90		+1	+2	-
91 - 100		+2	+2	-
101 - 110		+2	+1	-1
111 - 120		+2	+1	-1
121 - 130		+2	+1	-2
131 - 140		+2	-	-2
141 - 150		+3	-	
151 - 160		+3	-	
161 - 170		+3	-	
171 - 180		+3	-1	
181 - 190		+3	-1	
191 - 200		+2	-2	
201 - 210		+1		

•LISTA UMIEJĘTNOŚCI•

1 Akrobatyka	nych przedmiotów
2 Aktorstwo	Rozpoznawanie
3 Astronomia	ożywionych
4 Bardzo silny	74 Rozpoznawanie roślin
5 Bardzo szybki	75 Rozpoznawanie runów
6 Bardzo wytrzymały	76 Różdżkarstwo
7 Bijatyka	77 Rybactwo
8 Błaznowanie	78 Rzucanie czarów
9 Błyskotliwość	79 Sekretne znaki
10 Brzuchomówstwo	80 Sekretny język
11 Bystry wzrok	81 Silacz
12 Celne strzelanie	82 Silny cios
13 Celny cios	83 Specjalna broń
14 Charakteryzacja	84 Stolarstwo
15 Chemia	85 Szacowanie
16 Chiromancja	86 Szaleńczy atak
17 Chirurgia	87 Szczęście
18 Cichy chód w mieście	88 Szkutnictwo
19 Cichy chód na wsi	89 Szósty zmysł
20 Człowiek-guma	90 Sztuka
21 Czuli słuch	91 Szulerstwo
22 Czytanie z warg	92 Szybki refleks
23 Czytanie/pisanie	93 Szyderstwo
24 Defraudacja	94 Śledzenie
25 Dolinarstwo	95 Śpiew
26 Etykieta	96 Taniec
27 Farmacja	97 Targowanie się
28 Gadanina	98 Teologia
29 Gawędziarstwo	99 Torturowanie
30 Geniusz arytmetyczny	100 Tresura
31 Gotowanie	101 Tropienie
32 Górnictwo	102 Tworzenie magicznych pergaminów
33 Heraldyka	103 Tworzenie magicznych przedmiotów
34 Hipnoza	104 Ucieczka
35 Historia	105 Ukrywanie się w mieście
36 Inżynieria	106 Ukrywanie się na wsi
37 Jeździectwo	107 Uniki
38 Język tajemny	108 Urok osobisty
39 Jubilerstwo	109 Uwodzenie
40 Kamieniarstwo	110 Uzdołnienia językowe
41 Kartografia	111 Warzenie trucizn
42 Komediantstwo	112 Widzenie w ciemnościach
43 Kowalstwo	113 Wiedza o demonach
44 Krasomówstwo	114 Wiedza o magicznych pergaminach
45 Krawiectwo	115 Wiedza o rzekach
46 Kryptografia	116 Włoszowanie
47 Leczenie chorób	117 Woltyżerka
48 Leczenie ran	118 Wrożenie
49 Łowiectwo	119 Wspinaczka
50 Medytacja	120 Wyzucie kierunku
51 Metalurgia	121 Wyzucie magicznego alarmu
52 Mimika	122 Wykrywanie istot magicznych
53 Mocna głowa	123 Wykrywanie magii
54 Monotonizowanie	124 Wykrywanie pułapek
55 Muzykalność	125 Wytwarzanie eliksirów
56 Naśladownictwo	126 Wyzwalanie się z więzów
57 Obureczność	127 Zapasy
58 Odporność na choroby	128 Zastawianie pułapek
59 Odporność na trucizny	129 Zielarstwo
60 Ogłuszenie	130 Znajomość języka obcego
61 Opanowanie runów	131 Zwinne palce
62 Opieka nad zwierzętami	132 Żebractwo
63 Otwieranie zamków	133 Żeglownia
64 Piwowarstwo	134 Zonglerka
65 Plywanie	
66 Połykanie ognia	
67 Posłuch u zwierząt	
68 Powożenie	
69 Prawo	
70 Przekupstwo	
71 Rozbrajanie	
72 Rozpoznawanie magicz-	

LOSOWANIE UMIEJĘTNOŚCI

		Drugi rzut – K12											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Pierwszy rzut K12	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	2	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
	3	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
	4	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	5	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	6	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
	7	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
	8	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
	9	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108
	10	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
	11	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132
	12	135 – Rzuć ponownie											

Liczba otrzymana przez rzut dwiema kostkami jest numerem umiejętności z alfabetycznej listy podanej wyżej. Jeśli tworzyś bohatera niezależnego, możesz dowolnie powtarzać lub ignorować rezultaty rzutu kostkami jeśli wyniki się powtórzą lub wylosowana umiejętność nie pasuje do bohatera niezależnego. Umiejętności mogą być określane w sposób losowy wyłącznie dla bohaterów niezależnych – nigdy dla bohaterów, prowadzonych przez graczy.

TABELA UMIEJĘTNOŚCI WOJOWNIKA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera		człowiek		elf	krasnodul	halfing	umiejętność
01-05	01-05	01-05	01-05				Czuły słuch
06-10	06-10	06-10	06-10				Oburęczność
11-15	11-15	11-15	11-15				Taniec
16-20	16-20	16-20	16-20				Rozbrajanie
21-25	21-25	21-25	21-25				Uniki
26-30	26-30	26-30	26-30				Powozienie
31-35	31-35	31-35	31-35				Bystry wzrok
36-40	36-40	36-40	36-40				Barzdzo szybki
41-45	41-45	41-45	41-45				Szybki refleks
46-50	46-50			46-50			Szczęście
51-55	51-55	46-50	51-55				Widzenie w ciemnościach
56-65	56-65	51-60	56-65				Czytanie/Pisanie
66-75	66-70						Jędzictwo
76-80	71-75	61-65	66-70				Wspinačka
		76-80		71-75			Cichy chód na wsi
				76-80			Cichy chód w mieście
81-85	81-90	66-70	81-85				Śpiew
86-90	91-95	71-75	86-90				Szosty zmysł
91-95	96-00	76-90	91-95				Barzdzo wytrzymały
96-00		91-00	96-00				Barzdzo silny

TABELA UMIEJĘTNOŚCI RANGERA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera		człowiek		elf	krasnodul	halfing	umiejętność
01-05	01-05	01-05	01-05				Czuły słuch
06-10	06-10	06-10	06-10				Oburęczność
11-15	11-15	11-15	11-15				Astronomia
16-20	16-20	16-20	16-20				Taniec
21-30	21-25	21-30	21-30				Powozienie
31-35		31-35	31-35				Bystry wzrok
36-40	26-35	36-40	36-40				Barzdzo szybki
41-45	36-40	41-45	41-45				Szybki refleks
46-50	41-45			46-50			Szczęście
51-55	46-50	46-50	51-55				Widzenie w ciemnościach
56-60	51-55	51-55	56-60				Wyczuć kierunek
61-65	56-60			61-65			Wzwanie tużem (ziolowych)
66-70	61-65	56-60	66-70				Czytanie/Pisanie
71-75	66-70						Jędzictwo
76-80	71-75	61-65	71-75				Wspinačka
		76-80		76-80			Cichy chód na wsi
81-85	81-90	66-70	81-85				Śpiew
86-90	91-95	71-75	86-90				Szosty zmysł
91-95	96-00	76-90	91-95				Barzdzo wytrzymały
96-00		91-00	96-00				Barzdzo silny

TABELA UMIEJĘTNOŚCI LOTRA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera		człowiek		elf	krasnodul	halfing	umiejętność
01-05	01-05	01-05	01-05				Czuły słuch
06-10	06-10	06-10	06-10				Oburęczność
11-15	11-15	11-15	11-15				Gadania
16-20	16-20	16-20	16-20				Przekupstwo
21-25	21-25	21-25	21-25				Taniec
26-30	26-30	26-30	26-30				Uniki
31-35	31-35	31-35	31-35				Bystry wzrok
36-40	36-40	36-40	36-40				Uciečka
41-45	41-45			41-45			Barzdzo szybki
46-50	46-50						Szybki refleks
51-55	51-55	41-45	46-50				Szczęście
56-60	56-60	46-50	51-55				Widzenie w ciemnościach
61-65	61-65						Jędzictwo
66-70	66-70	51-55	56-60				Wspinačka
71-75	71-75			61-65			Cichy chód na wsi
76-80	76-80			66-70			Cichy chód w mieście
81-85	81-85	56-60	71-75				Śpiew
86-90	86-90	61-65	76-80				Szosty zmysł
91-95	91-95	66-70	81-85				Bijatyka
96-00		71-90	86-95				Barzdzo wytrzymały
	96-00	91-00	96-00				Barzdzo silny

TABELA UMIEJĘTNOŚCI UCZONEGO

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera		człowiek		elf	krasnodul	halfing	umiejętność
01-05	01-05	01-05	01-05				Czuły słuch
06-10	06-10	06-10	06-10				Oburęczność
11-15	11-15			11-15			Astronomia
16-20	16-20			11-15			Gadania
21-25	21-25	16-20	21-25				Kryptografia
26-30	26-30	21-25	26-30				Taniec
31-35		26-30	31-35				Powozienie
36-40	31-35						Bystry wzrok
41-45	36-40	31-35	36-40				Uciečka
46-50	41-45	36-40	41-45				Barzdzo szybki
51-55	51-55	41-45	46-50				Heraldyka
56-60	56-60			51-55			Szybki refleks
61-65	61-65	46-50	56-60				Szczęście
66-70	66-70	51-55	61-65				Czytanie/Pisanie
71-75	71-75						Jędzictwo
		56-60					Wspinačka
76-80	76-80			66-70			Cichy chód na wsi
		61-65		71-75			Cichy chód w mieście
81-85	81-85			76-80			Śpiew
86-90	86-90	66-70	81-85				Szosty zmysł
91-95	96-00	71-75	86-90				Geniusz artystyczny
96-00		76-90	91-95				Barzdzo wytrzymały
	96-00	91-00	96-00				Barzdzo silny



•ALFABETYCZNA LISTA PODSTAWOWYCH PROFESJI•

Aptekarz	Przemytnik
Banita	Przepatrywacz
Bydłokrad	Przewoźnik
Cyrkowiec	Rajfur
Czeladnik	Robotnik
Druid	Rybak
Drwal	Skryba
Gajowy	Służący
Gawędziarz	Strażnik dróg
Giermek	Strażnik miejski
Gladiator	Strażnik więzienny
Goniec	Szczurołap
Handlarz	Szlachcic
Hiena cmentarna	Szuler
Hipnotyzer	Traper
Inżynier	Uczeń Alchemika
Łowca nagród	Uczeń Czarodzieja
Milicjant	Uczeń Medyka
Minstrel	Wędrowny kramarz
Mysłiwy	Wieszczek
Młynik	Wóznica
Najemnik	Wojownik podziemny
Nowicjusz	Zabijaka
Ochroniarz	Zabójca trolli
Oprych	Zielarz
Pasterz	Złodziej
Pilot	Żak
Poborca	Żebrak
Podżegacz	Żeglaz
Poganiacz mulów	Żołnierz
Porywacz zwłok	Żołnierz morski
Poszukiwacz złota	

•LOSOWE TWORZENIE BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH•

Rasa: Określ rasę bohatera niezależnego używając K6:

- 1-3 Człowiek
4 Krasnolud
5 Halfling
6 Elf

Klasa zawodowa: Określ początkową klasę zawodową rzutem K4:

- 1 uczony
2 lotr
3 ranger
4 wojownik

Profesia: Wykonaj losowy rzut wg odpowiedniej **Tabeli podstawowych profesji**, określając początkową profesję, zgodną z klasą zawodową – tak, jak przy losowaniu bohatera, prowadzonego przez gracza.

Umiejętności i wyposażenie: Zanotuj umiejętności i wyposażenie, jak dla normalnego bohatera. Zaawansowani BN mogą mieć jakiś ogólny ekwipunek, określony losowo przez MG lub wymyślony przez niego. Na przykład, wielu zaawansowanych magików ma jakieś przedmioty magiczne. Określ je losowo rzutem kością, jednak tylko wtedy, gdy wydaje ci się to odpowiednie. Przedmioty zbyt duże, albo nieodpowiednie w danej sytuacji, mogą być „zostawione w domu”.

Czary: Określ losowo. Przyjmij K4 czarów na poziom, plus K4 czarów przebiegi magii.

Schemat rozwoju: Bohaterowie niezależni przeważnie nie mają żadnych rozwinięć w swojej bieżącej profesji, chyba, że MG zdecyduje na początku, iż będą lepsi od przeciętnych. Mogą uzyskać rozwinięcie w rezultacie zdobywania doświadczenia już po wejściu do gry, a jeżeli mają się pojawiać wcześniej niż raz, powinno się wykonać dla nich *Kartę Bohatera*, taką, jak dla bohaterów, prowadzonych przez graczy.

TABELA PODSTAWOWYCH PROFESJI WOJOWNIKA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera	człowiek	elf	krasnolud	halfling	profesia
01-10	01-10	01-10	01-15	01-15	Ochroniarz
11-20	11-20	11-15	16-20	16-20	Robotnik
21-25	11-20	–	–	–	Żołnierz okrętowy
26-35	21-30	16-25	–	–	Najemnik
36-40	31-35	26-35	21-30	–	Milicjant
41-45	36-45	36-40	31-35	–	Szlachcic
46-55	46-50	41-45	36-40	–	Banita
56-60	–	46-50	–	–	Gladiator
61-65	51-55	51-55	–	–	Zabijaka
66-70	56-65	–	–	–	Żeglaz
71-80	66-70	56-60	41-55	–	Shuga
81-90	71-85	61-70	56-70	–	Żołnierz
91-95	86-95	71-75	71-80	–	Giermek
–	–	76-85	–	–	Zabójca trolli
–	–	86-95	–	–	Wojownik podziemny
96-00	96-00	96-00	81-00	–	Strażnik miejski

TABELA PODSTAWOWYCH PROFESJI RANGERA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera	człowiek	elf	krasnolud	halfling	profesia
01-05	01-10	–	–	–	Przewoźnik
06-10	11-15	01-10	–	–	Łowca nagród
11-15	16-20	11-15	01-05	–	Wóznica
16-20	21-30	–	06-10	–	Rybak
21-30	31-40	16-20	11-20	–	Gajowy
31-40	41-50	–	21-30	–	Pasterz
41-45	51-60	21-25	31-40	–	Mysłiwy
46-50	61-65	26-35	41-50	–	Poganiacz mulów
51-55	66-70	–	–	–	Przepatrywacz
56-60	71-80	–	–	–	Pilot
61-65	–	36-55	–	–	Poszukiwacz złota
66-70	–	56-65	51-65	–	Szczurołap
71-75	–	66-70	66-70	–	Strażnik dróg
–	–	71-85	–	–	Goniec
76-80	–	86-90	71-75	–	Młynik
81-90	81-90	91-00	76-85	–	Traper
91-00	91-00	–	86-00	–	Drwal

TABELA PODSTAWOWYCH PROFESJI ŁOTRA

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera	człowiek	elf	krasnolud	halfling	profesia
01-05	01-05	01-05	01-05	01-05	Podżegacz
06-15	06-10	01-05	06-10	–	Rajfur
16-25	–	06-10	11-15	–	Żebrak
26-35	11-25	11-15	16-25	–	Cyrkowiec
36-45	26-30	16-20	26-30	–	Rzeźmieszek
46-50	31-40	21-25	31-35	–	Szuler
51-55	–	26-35	36-40	–	Porywacz zwłok
56-60	–	36-45	41-45	–	Strażnik więzienny
–	41-50	–	–	–	Minstrel
61-65	51-60	46-50	46-55	–	Wędrowny kramarz
66-70	61-70	51-55	56-65	–	Gawędziarz
71-75	71-75	56-60	66-70	–	Bydłokrad
76-80	76-85	61-70	71-80	–	Przemytnik
81-95	86-00	71-90	81-95	–	Złodziej
96-00	–	91-00	96-00	–	Hiena cmentarna

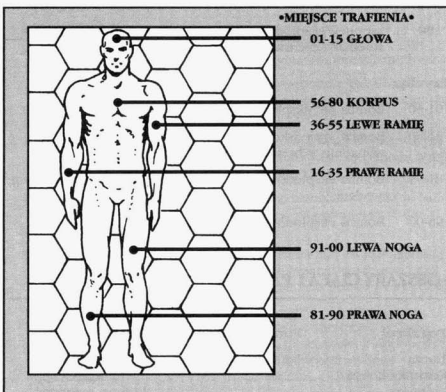
TABELA PODSTAWOWYCH PROFESJI UCZONEGO

Rzut k100 – odczytanie wyniku wg. rasy bohatera	człowiek	elf	krasnolud	halfling	profesia
01-10	01-10	01-10	01-10	–	Uczeń alchemika
11-20	11-15	11-20	11-25	–	Czeladnik
21-25	–	–	–	–	Druid
–	–	21-35	–	–	Inżynier
26-30	–	36-40	26-30	–	Poborca
31-35	16-30	–	31-40	–	Zielarz
36-40	31-35	–	–	–	Hipnotyzer
41-50	36-40	41-45	41-45	–	Nowicjusz
51-55	41-45	46-55	46-55	–	Aptekarz
56-60	46-50	56-60	56-60	–	Uczeń medyka
61-70	51-55	61-70	61-70	–	Szuler
71-75	56-65	71-75	71-75	–	Wieszczek
76-80	66-70	76-80	76-80	–	Żak
81-90	71-85	81-98	81-98	–	Handlarz
91-00	86-00	99-00	99-00	–	Uczeń czarodzieja

•PROCEDURA WALKI•

Chcąc stwierdzić, czy cios trafił i zadał jakieś obrażenia, postępuj tak, jak napisano poniżej:

1. Rzuć K100, aby sprawdzić, czy cios trafił. Jeżeli wynik jest mniejszy lub równy WW bohatera, cios trafił. W innym wypadku cios nie trafił i nic się nie dzieje.
2. Określ, gdzie trafił cios – w liczbie wyrzuconej podczas ataku odwróć cyfry (na przykład gracz wyrzucił 27, odwrócenie da 72) i porównaj z poniższą tabelką.



Zauważ, że tabelka odnosi się do pieszej istoty humanoidalnej. Kiedy walczyć z jeźdźcem lub istotą niehumanoidalną, należy odwołać się do paragrafu **Przeciwnicy konni** lub **Przeciwnicy niehumanoidalni**.

3. Trafienie zadaje celowi obrażenia. Chcąc określić jak poważne, rzuć K6, dodaj Siłę atakującego i odejmij Wytrzymałość ofiary.
4. Od sumy obrażeń odejmij wartość pancerza, chroniącego trafione miejsce. Na przykład, bohater noszący hełm, będący pancerzem o wartości jednego punktu został trafiony w głowę i zadano mu obrażenia równe trzem punktom. Tak więc w sumie otrzyma on obrażenia o wartości 3-1=2 punkty.
5. Otrzymane obrażenia (rany) są odejmowane od Żywności trafionego. Na Karcie Bohatera jest specjalne miejsce, przeznaczone do zapisu bieżącej Żywności. Ponieważ Żywność można odzyskiwać, raczej mało praktycznie jest poprawianie tabelki Żywności w samej charakterystyce. Zanotuj każde trafienie krytyczne.
6. Skutki każdego trafienia krytycznego są sprawdzane w **Tabeli trafień krytycznych** w połączeniu z zestawieniami efektów, odpowiednich dla trafionego obszaru ciała.
7. Jeśli atakujący dysponuje więcej niż 1 atakiem, powtarza powyższe punkty dla każdego ciosu w czasie rundy.

•MODYFIKATORY TRAFIENIA•

Szarża	+10%	Bohater, rozpoczynający walkę przez szarżę otrzymuje modyfikator +10% (tylko w tej rundzie).
Przewaga wysokości	+10%	Ten modyfikator mogą uzyskać bohaterowie, którzy znajdują się wyżej niż przeciwnicy – na przykład stoją na stole, na szczyście schodów lub na stromym wzniesieniu gruntu. Nie jest on natomiast przyznawany dlatego, że ktoś jest wyższy niż przeciwnik.

Przewaga w walce	+10%	Bohater, który wygrał poprzednią rundę walki z tym samym przeciwnikiem, otrzymuje modyfikator +10% (patrz Zwycięstwo i przegrana).
Przeszkoda	-10%	Trudniej jest trafić przeciwnika, znajdując się za ogrodzeniem, murkiem lub podobną przeszkodą. W niektórych przypadkach staje się to wręcz niemożliwe. Jeśli jednak jest możliwe – stosujemy ujemny modyfikator -10%.

Używanie broni -10% w nieodpowiedniej ręce
Przyjmuje się, że bohaterowie są praworęczni, chyba że gracz postanowi inaczej i zrobi odpowiednią notatkę podczas ich tworzenia. Ten ujemny modyfikator stosowany jest przy ciosach zadawanych lewą ręką. Nie stosuje się go, jeśli bohater posiada umiejętność *oburęczność*.

Walka bez broni -20%
Ten modyfikator stosuje się wobec istot, które normalnie w walce używają broni, a teraz walczą nieuzbrojone (próbują kopnąć, uderzyć pięścią itp.) Nie odnosi się to do istot, które normalnie atakują bez broni, na przykład gryza, atakują pazurami lub do postaci z umiejętnościami walki bez broni, takimi jak *bijatyka* i *zapasy*.

•MODYFIKATORY BRONI•

Poniższa tabela zawiera modyfikatory dla licznych typów broni:

Inicjatywa: modyfikuje Inicjatywę osoby walczącej tą bronią podczas określania kolejności w rundzie.

Mod. traf.: modyfikuje WW osoby walczącej tą bronią podczas określania, czy cios trafił, czy nie.

Obrażenia: Modyfikuje obrażenia zadawane przez broni.

Parowanie: Modyfikuje WW przeciwnika, który próbuje parować cios zadany tą bronią.

Broń	Inicjatywa	Mod. traf.	Obrażenia	Parowanie
Jednoręczna	-	-	-	-
Nóż/Szylet	+10	-	-2	-20
Włócznia*	+10/+20	+10**	-	-
Improwizowana	-10	-	-2	+10
Bastard	-10	-	+1	-
Dwuręczna	-10	-	+2	-
Halabarda*	-10/20**	-10/0**	+2	-
Kij	-	-	-1	-
Korbacz	-	-10	+1	-10
Korbacz dwuręczny	-20	-20	+3	-10
Rapier	+20	-	-1	-
Puklerz	-	-	-2	+20
Lewak	-	-	-2	-10
Łamacz mieczy	-	-	-2	-10
Kopia***	+20	+10	+2	-20
Siecz	-	+10	-	-10
Broń uliczna	-	-10	-1	-
Bicz	-	-10	-2	-20

* Włócznie i halabardy dodają modyfikator +10% do Inicjatywy podczas pierwszej rundy walki i podczas następnych rund, jeśli używająca ich osoba zwyciężyła. Jeżeli przeciwnik jest konno, osoba używająca tych broni otrzymuje modyfikator +20% do Inicjatywy podczas pierwszej rundy walki i podczas następnych, jeśli wygrywa.

** Tylko przeciw przeciwnikom powietrznym.

***Kopia jest w pełni efektywna jedynie w czasie szarży konnej. We wszystkich innych okolicznościach traktowana jest jak broń jednoręczna.

•TABELA BRONI STRZELECKIEJ•

Broń	Zasięg			SE	Czas ładowania i strzału
	Krótki	Długi	Maksym.		
Krótki łuk	16	32	150	3	1 runda
Zwykły łuk	24	48	250	3	1 runda
Długi łuk	32	64	300	3	1 runda
Elf łuk	32	64	300	4	1 runda
Kusza	32	64	300	4	1 runda – ładowanie
Kusza samopowtarzalna	32	–	100	1	1 runda – strzał
				2	2 strzały na rundę magazynek zawiera 10 bętwów – 8 rund napelnienie
Pistolet strzałkowy	16	32	50	1	1 runda – ładowanie
Proca	24	36	150	3	1 runda – strzał
				4	1 runda – ładowanie
Proca drzewcowa	24	36	200	4	1 runda – strzał
Oszczep	8	16	50	5	1 runda
Włócznia	4	8	25	5	1 runda
Strzałka	4	8	20	5	1 runda
Rzucany nóż	4	8	20	5	1 runda
Rzucany topór	4	8	20	5	1 runda
Dmuchawka	12	24	50	1	1 runda
Lasso	8	16	30	–	1 runda – rzut
Bolas	12	24	50	1	2 rundy – zwiniecie
				1	1 runda
Pistolet	8	16	50	3	2 rundy – ładowanie
Rusznica	24	48	250	3	1 runda – strzał
				3	3 rundy – ładowanie
Bomba	2	6	10	6	1 runda – strzał
Bomba zapalająca	2	6	10	O	1 runda podpalenie i rzut
Improwizowana	2	6	10	S	1 runda podpalenie i rzut

SE – *Sila efektywna* broni.

S – Zamiast *sily efektywnej* broni powinno się użyć Siły rzucającej nią osoby.

O – Broń zadaje zwykle obrażenia od ognia (patrz *Ogień*).

Zwróć uwagę, że kusza samopowtarzalna nie ma *dalekiego* zasięgu. Każdy cel położony dalej niż zasięg *krótki* uważany jest za znajdujący się w *maksymalnym* zasięgu.

•MODYFIKATORY TRAFIEŃ•

Poniżej znajduje się zestawienie typowych modyfikatorów:

Strzelanie do małego celu	-10%	Ogólnie wszystko poniżej 30 cm długości i szerokości liczy się jako cel mały.
Strzelanie z poruszającego się wierzchowca	-10%	Strzał z jadącego konia, wozu.
Strzelanie na daleki zasięg	-10%	Cel znajduje się daleko od strzelającego broni. Określa to Tabela broni strzeleckiej .
Rzucanie improwizowanych pociskami	-10%	Takimi jak: kamienie, garnki, stolki itp.
Cel w lekkiej osłonie	-10%	Cel jest częściowo osłonięty roślinami, krzakami lub drzewami.
Cel w ciężkiej osłonie	-20%	Cel jest częściowo osłonięty przez kamienie lub wykonane z cegły ściany, ogrodzenia lub blanki.
Strzelanie na maksymalny zasięg	-20%	Cel jest w maksymalnym zasięgu używanej broni. Określa to Tabela broni strzeleckiej .

•NI EWYPALY•

Bomby i broń prochowa często zawodzą, są *niewypalami*. Każdy naturalny podwójny rzut (np. 66, 99, 00, itp.), wylosowany w czasie ustalania trafienia wskazuje, że właśnie miał miejsce *niewypał*. Rzuć K100, a rezultat odczytaj na poniższej tabeli:

Broń palna:

01-50 Ładunek się nie zapalił, nie trzeba przeładowywać, w następnej rundzie można strzelać dalej.

51-99 Ładunek się nie zapalił, broń należy ponownie załadować.

00 Ładunek eksplodował w rękach strzelca, powodując automatyczne trafienie strzelca i niszcząc broń.

Bomby:

01-50 Bomba nie eksplodowała.

51-80 Bomba sypie iskrami. Rzuć K6 w każdej rundzie – jeśli wypadnie 6, bomba eksploduje.

81-95 Bomba eksplodowała w połowie drogi między rzucającym, a celem.

96-00 Bomba eksplodowała w rękach rzucającego.

•OBSZARY CIAŁA I PANCERZ•

Typ zbroi	Punkty pancerza	Chroniony obszar
Tarcza	1	całe ciało
Koszulka kołcza	1	korpus
Kolczuga	1	korpus, ramiona
Kaftan kołczy	1	korpus, nogi
Kaftan kołczy z rękawami	1	korpus, nogi, ramiona
Czepiec kołczy	1	głowa
Napiersznik	1	korpus
Naramiennik	1	ramię
(metalowy lub kołczy)		
Nagolennik	1	noga
(metalowy lub kołczy)		
Hełm	1	głowa
Skórzany kaftan	0/1	korpus
Skórzana kurtka	0/1	korpus, ramiona
Skórzany czepiec	0/1	głowa

•TABELA TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH•

Rzut k100	Wielkość trafienia krytycznego					
	+1	+2	+3	+4	+5	+6 i więcej
01-10	1	3	5	7	11*	14*
11-20	2	4	6	9*	13*	15
21-30	3	5	8*	14*	16	16
31-40	4	7	10*	13*	15	15
41-50	5	9*	14*	16	16	16
51-60	7	12*	15	15	15	15
61-70	9*	16	16	16	16	16
71-80	11*	15	15	15	15	15
81-90	16	16	16	16	16	16
91-00	15	15	15	15	15	15

* jeżeli jest to możliwe, ofiara musi uciekać z walki (patrz *Ucieczka*).

EFEKTY TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH

RAMIĘ

- 1 Twój przeciwnik, chcąc uniknąć poważnej rany, cofa gwałtownie ramię, wypuszczając wszystko, co trzymał w dłoni.
- 2 Twój cios zdzierza skórę na kłykach przeciwnika. Jest to bardzo bolesne, ale niezbyt groźne. Ramię działa normalnie, ale wszystkie trzymane w rękę przedmioty zostają upuszczone.
- 3 Twój cios trafia w rękę przeciwnika, unieruchamiając ją na następną rundę (tylko) i powodując upuszczenie trzymanych w tej ręce przedmiotów.
- 4 Twój cios trafia w rękę przeciwnika, dyslokując kości w przegubie. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w tej ręce i nie będzie mógł nią włączyć do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 5 Twój cios trafia w rękę przeciwnika, gruchocząc palce. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w tej ręce i nie będzie mógł nią włączyć do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 6 Twój cios trafia w to, co przeciwnik trzyma w rękę (przezważnie broń lub tarczę), całkowicie ten przedmiot niszczy. Ramię wroga drętwieje i staje się bezwładne na K6 rund.
- 7 Twój cios mija o centymetry głowę przeciwnika i uderza w bark, powodując jego zwichnięcie. Ramię jest unieruchomione do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 8 Twój cios przecina mięskły i ścięgna ramienia, zadając głęboką ranę. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w tej ręce i nie będzie mógł nią włączyć do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 9 Rozlega się przyprawiający o mdłości zgrzyt, gdy twoja broń przecina kości przedramienia przeciwnika. Wszystko, co było trzymane przez niego w dłoni zostaje upuszczone, a ręka poniżej łokcia do chwili otrzymania pomocy medycznej staje się niewiadna.
- 10 Rozlega się przyprawiający o mdłości zgrzyt, gdy twoja broń przecina kości ramienia wroga. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w tej ręce i nie będzie mógł nią włączyć do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 11 Ręka przeciwnika jest zmiadżona, a ostrze przecina kilka tętnic. Wszystkie trzymane w dłoni przedmioty zostają upuszczone. Ręka jest niewiadna do chwili udzielenia pomocy medycznej. Dodatkowo co rundę do chwili jej otrzymania, twój przeciwnik traci 1 punkt Żywności. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj według **Tabeli nagłej śmierci**.
- 12 Twój przeciwnik z przerażeniem patrzy na krew tryskającą z uciętego kikuta ręki. Wszystkie trzymane w dłoni przedmioty zostają upuszczone (wraz z samą dłonią), a wrogą pada nieprzytomny na ziemię. Do chwili otrzymania pomocy medycznej będzie tracił co rundę K4 punkty Żywności. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.
- 13 Twój cios, tnąc ciało i rozłupując kości, przecina rękę przeciwnika na wysokości łokcia. Ranny traci przytomność i nie może nic robić do czasu otrzymania pomocy medycznej. W tym czasie traci co rundę K4 punkty Żywności. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.
- 14 Twój cios przecina bark przeciwnika, odrabując ramię. Przeciwnik mdleje i nie może nic zrobić do chwili otrzymania pomocy medycznej. W tym czasie traci co rundę K6 pkt Żywności. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.
- 15 Twój cios miażdży bark przeciwnika, zamieniając go w krwawą masę mięśni i potrzaskanych kości. Jeden z odłamków kostnych przecina jakąś ważną tętnicę i przeciwnik omdlewa, krwawiąc obficie. Śmierć na skutek szoku i upływu krwi jest prawie natychmiastowa.
- 16 Twój cios przecina ramię i trafia w klatkę piersiową wroga, zagłębiając się w żebra. Ręka jest całkowicie odcięta, krew z rany tryska na ciebie i wszędzie wokół. Twój wróg omdlewa i prawie natychmiast umiera na skutek szoku oraz utraty krwi.

GŁOWA

- 1 Twój przeciwnik uchyła się, gdy broń muska jego głowę, ratując życie, ale tracąc kawałek ucha. W następnej rundzie nie może robić nic poza parowaniem – później walka toczy się normalnie.
- 2 Uderzenie ześlizguje się z głowy przeciwnika, oszałamiając go. W następnej rundzie może tylko parować swoje ciosy.
- 3 Twój cios oszałamia przeciwnika, który przez następne K4 rundy nie może robić nic, poza parowaniem.
- 4 Twój cios oszałamia przeciwnika, który nie może nic robić przez następną rundę.
- 5 Twój cios oszałamia przeciwnika tak bardzo, że nie może on nic robić przez następne K4 rundy.
- 6 Twój przeciwnik pada ogłuszony na ziemię, w następnej rundzie uważa się go za cel statyczny. Później, wstając, nie może robić nic, poza parowaniem, przez K4 rundy.
- 7 Twój cios zdzierza przeciwnikowi płat skóry na głowie (bez względu na helm). Rana bardzo krwawi, zalewając oczy wroga. Do czasu otrzymania pomocy medycznej ma on ujemny modyfikator -10% do Walki Wręcz.
- 8 Twój cios trafia w szczękę przeciwnika, łamie żuchwę i wybija kilka zębów. Na skutek szoku w następnej rundzie nie może on robić nic, poza parowaniem, zaś w kolejnych rundach, do czasu otrzymania opieki medycznej, walczy z ujemnym modyfikatorem -10% do Walki Wręcz.
- 9 Twój cios wybija przeciwnikowi oko (określ losowo które, jeśli to konieczne). W następnej rundzie nie może on robić w ogóle nic, a do czasu otrzymania pomocy medycznej atakuje z ujemnym modyfikatorem -10% do Walki Wręcz. Wszystkie umiejętności związane ze wzrokiem, wliczając w to *widzenie w ciemności* są stracone, a US zmniejszają się o 20% (jednak do minimum, równego 5%).
- 10 Twój przeciwnik doznał szoku i nie może nic robić przez następne K4 godziny lub do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 11 Twój przeciwnik jest w stanie potężnego szoku i nie może nic robić przez następne K10 godzin lub do czasu otrzymania pomocy medycznej. Dodatkowo musi wykonać udany test na Wytężalność, albo, jako rezultat obrażeń mózgu, straci 10 punktów każdej cechy procentowej.
- 12 Twój cios przecina tętnicę szyjną przeciwnika. Obu was zalewa fontanna krwi. Twój przeciwnik pada nieprzytomny na ziemię i wykrawa się w ciągu K4 rund, jeśli wcześniej nie otrzyma pomocy medycznej.
- 13 Twój cios trafia od dołu w szczękę przeciwnika, wbijając żuchwę aż do niższych części mózgu. Przeciwnik nieprzytomny pada na ziemię i jeśli nie otrzyma pomocy medycznej, umrze w ciągu K6 rund. Jeżeli opieka będzie skuteczna, ranny musi wykonać test Wytężalności, albo, jako skutek obrażeń mózgu straci 10 punktów z każdej cechy procentowej.
- 14 Twój cios trafia w kark, przecinając kręgi. Twój przeciwnik pada na ziemię, drga przez kilka sekund, a później nieruchomieje – na zawsze.
- 15 Twój cios rozbija czaszkę przeciwnika. Śmierć jest natychmiastowa.
- 16 Po twoim ciosie głowa przeciwnika leci w losowo określonym kierunku i upada w odległości K3 metrów od ciała.

KORPUS

- 1 Twój cios trafia w klatkę piersiową. Przeciwnik nie może za-czerpnąć oddechu i w ciągu następnej rundy nie może robić nic, poza parowaniem.
- 2 Uderzasz przeciwnika w spłot słoneczny. W następnej rundzie, wskutek przejmującego bólu, nie będzie mógł nic w ogóle robić.
- 3 Twój cios trafia w klatkę piersiową. Przeciwnik pada na ziemię i przez następne K4 rundy, aż się podniesie, może tylko parować.
- 4 Twój cios silnie uderza przeciwnika w zębra. Przeciwnik pada na ziemię, upuszczając trzymane w rękach przedmioty i nie może nic robić, prócz parowania tarczą (jeśli ją posiada) przez następne K4 rundy, w czasie których próbuje wstać.
- 5 Twój cios wyrzuca przeciwnika w powietrze. Przez K4 rundy jest ogłuszony, leży na ziemi i traktuje się go jako cel nieruchomy, a przez następne K4 rundy, do chwili powstania, może tylko parować swoje ciosy.
- 6 Twój cios łamie przeciwnikowi kilka żeber. W następnej rundzie nie może on nic robić, a do czasu otrzymania pomocy medycznej jego WW jest modyfikowana o -10%.
- 7 Twój cios trafia w obojczyk przeciwnika. Do czasu otrzymania pomocy medycznej, ból redukuje wszystkie cechy wroga o 1 lub 10 punktów (odpowiednio dziesięć lub procentowo).
- 8 Twój cios między staw biodrowy przeciwnika. Do czasu otrzymania pomocy medycznej, ból redukuje wszystkie jego cechy odpowiednio o 1 lub 10 punktów oraz do połowy ogranicza Szybkość. Przeciwnik musi wykonać w każdej rundzie udany test Inicjatywy, albo upadnie (na K4 rundy stanie się celem statycznym i w tym czasie może tylko parować ciosy). Do czasu uzyskania opieki medycznej traci takie umiejętności, jak *akrobatyka, taniec, ucieczka, wolyzerka, wspinaczka*.
- 9 Trafiasz przeciwnika w podbrzusze. Pada nieprzytomny na ziemię i wskutek krwawienia wewnętrznego traci 1 punkt Żywności na rundę do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 10 Twój cios łamie zębra przeciwnika, odłamki przebijają płuco i ranny, tracąc przytomność, pada na ziemię. Do czasu otrzymania pomocy medycznej traci, wskutek krwawienia wewnętrznego, K4 punkty Żywności na rundę. Nawet po otrzymaniu pomocy, będzie całkowicie wyłączony z akcji przez przynajmniej 10 tygodni i na stałe straci 1 punkt Wytrzymałości.
- 11 Twój cios trafil w podbrzusze, uszkadzając narządy wewnętrzne wroga. Przeciwnik w straszliwym bólu pada na ziemię, zdolny jedynie do parowania ciosów. Co rundę musi wykonać udany test Wytrzymałości albo zemdleje. Opieka medyczna umożliwi mu poruszanie się z połową *szybkości ostrożnej*, a wszystkie cechy są zmniejszane o połowę na okres 3K6 tygodni. Do chwili pełnej rekonwalescencji wszystkie umiejętności związane z ruchem są stracone.
- 12 Twój cios trafia w kręgosłup wroga. Przeciwnik pada na ziemię i do czasu otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić. Musi także wykonać udany test Wytrzymałości, albo zostanie na stałe sparaliżowany od pasa w dół.
- 13 Twój cios trafia w miednicę przeciwnika. Pada on na ziemię i może tylko parować ciosy. Ból zmniejsza o połowę wszystkie jego cechy, dodatkowo co rundę, aż do czasu otrzymania pomocy medycznej, traci na skutek wewnętrznego krwawienia K4 punkty Żywności. Rekonwalescencja potrwa 10 tygodni, a do czasu pełnego wyzdrowienia wszystkie umiejętności związane z ruchem są stracone.
- 14 Cios zgłębia się w klatkę piersiową przeciwnika, uszkadzając kilka organów wewnętrznych i powodując śmierć w ciągu kilku sekund.
- 15 Twój cios rozcina podbrzusze wroga, jego wnętrzości wypływają na zewnątrz. Śmierć jest natychmiastowa.
- 16 Twój cios trafia przeciwnika w połowie wysokości ciała, przecinając mięśnie i miażdżąc kości. Wróg pada na ziemię, niemal rozcięty na pół.

NOGA

- 1 Twój cios ześlizguje się i trafia w łydkę przeciwnika, który potyka się i, jeśli wykona udanego testu Zręczności, wypuszcza wszystkie trzymane w rękach przedmioty.
- 2 Twój cios wytrąca przeciwnika z równowagi i w następnej rundzie może on tylko parować ciosy.
- 3 Two uderzenie powala przeciwnika na ziemię. Jeżeli nie wykona on udanego testu na Zręczność, wstrząs wytraci mu z rąk wszystkie przedmioty. Przez K4 rundy usiłuje się podnieść i może jedynie parować, ale tylko, jeśli nadal trzyma broń lub tarczę.
- 4 Od twojego ciosu noga przeciwnika drętwieje, niemal nie może na niej stać. Jego Szybkość i Inicjatywa spada o połowę na następne K4 rundy.
- 5 Twój cios trafia wroga w kostkę, przemieszczając ją. Do czasu otrzymania pomocy medycznej jego Szybkość i Inicjatywa są zmniejszone o połowę. Ponadto musi wykonać udany test Inicjatywy, albo upadnie na ziemię (patrz punkt 3 wyżej).
- 6 Twój cios trafia w biodro przeciwnika, przetrącając mu nogę. Do czasu otrzymania pomocy medycznej jego Szybkość i Inicjatywa są zmniejszone o połowę. Dodatkowo musi wykonać udany test Inicjatywy, albo upadnie na ziemię (patrz punkt 3 wyżej).
- 7 Cios trafia w goleń wroga, miażdżąc kość. Twój przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej). Jego Szybkość i Inicjatywa są zmniejszane o połowę do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 8 Twój cios zadaje głęboką ranę, tnąc mięśnie i ścięgna w nodze wroga. Przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i wskutek krwawienia traci co rundę 1 punkt Żywności. Wszystkie rzyty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.
- 9 Twój cios między udo wroga i przecina tętnicę. Przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i może wstać tylko wtedy, gdy wykona udany test Inicjatywy. Dodatkowo, do czasu otrzymania pomocy medycznej traci w każdej rundzie 1 punkt Żywności.
- 10 Rozlega się przyprawiający o mdłości zgryz, kiedy twoja broń przecina kości uda i biodra przeciwnika. Wróg zostaje powalony na ziemię (patrz punkt 3 wyżej) i upuszcza trzymane w rękach przedmioty. W każdej rundzie, do czasu otrzymania pomocy medycznej, traci również K4 punkty Żywności. Wszystkie rzyty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**. Twój przeciwnik może stać i chodzić tylko wtedy, gdy pomaga mu przynajmniej jedna inna osoba.
- 11 Twój przeciwnik patrzy osłupiały na krew, tryskającą z kikuta obciętej stopy, a potem pada nieprzytomny na ziemię. Do czasu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty Żywności. Wszystkie rzyty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.
- 12 Twój cios trafia w kolano wroga i przecina mu nogę, miażdżąc ciało oraz łamiąc kości. Twój przeciwnik traci przytomność i pada na ziemię. Nie jest zdolny do robienia czegokolwiek, aż do otrzymania pomocy medycznej. Tymczasem co rundę traci K4 punkty Żywności. Wszystkie rzyty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.
- 13 Twój cios gruchocze miednicę przeciwnika, który pada na ziemię (patrz punkt 3 wyżej). Ból zmniejsza o połowę wszystkie jego cechy. Dodatkowo, podczas każdej rundy do czasu otrzymania pomocy medycznej, traci w wyniku krwotoku wewnętrznego K4 punkty Żywności. Wszystkie rzyty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**. Rekonwalescencja potrwa 10 tygodni; do czasu pełnego wyzdrowienia stracone są wszystkie umiejętności związane z ruchem jakiegokolwiek rodzaju.
- 14 Twój cios odcina nogę przeciwnika na wysokości biodra. Wróg pada nieprzytomny na ziemię i nie może robić nic do czasu otrzymania pomocy medycznej. W tym czasie traci co rundę K6 punktów Żywności. Wszystkie rzyty krytyczne wykonuj wg. **Tabeli nagłej śmierci**.

15 Twój cios niemal całkowicie miażdży staw biodrowy przeciwnika, zmieniając go w krwawą masę mięśni i potrzaskanych kości. Jeden z odłamków przecina którąś z ważnych tętnic i przeciwnik pada nieprzytomny na ziemię, w kałużę tryskającej ze zmiażdżonego stawu krwi. Śmierć na skutek szoku i utraty krwi jest prawie natychmiastowa.

16 Twój cios przecina udo i miednicę, zagłębiając się w podbrzusze przeciwnika. Krew tryska na ciebie i wszędzie wokół. Wróg pada na ziemię, niemal w tej samej chwili umierając.

TABELA NAGŁEJ ŚMIERCI

	+1	+2	+3	+4	+5	+6 i więcej
01-09%	BE	BE	BE	BE	BE	Ś
10-20%	BE	BE	BE	BE	Ś	Ś
21-30%	BE	BE	BE	Ś	Ś	Ś
31-40%	BE	BE	Ś	Ś	Ś	Ś
41-50%	BE	Ś	Ś	Ś	Ś	Ś
51-00%	Ś	Ś	Ś	Ś	Ś	Ś

•PRZECIWNICY KONNI•

Trafienie celu na wierzchowcu: Czy cios trafi wierzchowca, czy jeźdźca? Zależy to od relatywnie różnic wielkości walczących istot. Na to pytanie można stosunkowo łatwo odpowiedzieć, korzystając z rzutu K100 i odczytując wynik z poniższej tabelki:

Atakujący	Wierzchowiec	
	wielkości konia	większy
Istota mniejsza niż 3 metry	jeździec 01-20 wierzchowiec 21-00	01-40 jeździec 41-00 wierzchowiec
Istota większa niż 3 metry	jeździec 01-50 wierzchowiec 51-00	01-50 jeździec 51-00 wierzchowiec
Jeździec na wierzchowcu	jeździec 01-50 wierzchowiec 51-00	01-50 jeździec 51-00 wierzchowiec

W walce, w której przeciwnicy używają wierzchowców, mogących samodzielnie atakować, te wierzchowce także będą miały dwa potencjalne cele. W takim przypadku również w stosunku do nich korzysta się z podanej procedury, jedynie do wyniku rzutów dodaje się 10%. Trudniej jest zaatakować znajdujący się wyżej cel, będąc dodatkowo obciążonym, choćby wagą jeźdźcy.

Zabity wierzchowiec: Jeździec, którego wierzchowiec zostanie zabity, rzuca K100:

01-70 **Zeskoczył z konia** – może kontynuować walkę pieszo bez efektów ujemnych.

71-90 **Zrzucony** – oblicz obrażenia jak przy upadku z K4 metrów. Wierzchowiec spada w losowo ustalonym kierunku.

91-00 **Uwięziony pod wierzchowcem** – jeździec otrzymuje obrażenia o wielkości 1 punktu za każdy punkt Siły wierzchowca. Co rundę może próbować wykonać test Siły, aby wyczołgać się spod padłego zwierzęcia. Do chwili uwolnienia się, uwięziony jeździec traktowany jest jako cel *statyczny*.

•PRZECIWNICY NIEHUMANOIDALNI•

Wiele występujących w grze istot ma budowę humanoidalną i podczas walki stosuje się dla nich standardowy diagram lokalizacji trafień. Dotyczy to również czworonożnych takich, jak konie – ramiona traktowane są wtedy jako przednie kończyny, a nogi jako tylne. Inne istoty są raczej amorficzne, lub nie noszą pancerza, dlatego kwestia w co taka istota została trafiona nie odgrywa większej roli, chyba, że stosowane są wobec nich reguły, związane ze zranieniami.

W innych przypadkach MG musi sam osądzić każdy przypadek indywidualnie. Podano tutaj kilka ogólnych wskazań, dotyczących określenia miejsc trafień dla różnych istot niehumanoidalnych.

Uskrzydłony humanoid: Używaj tabelki trafień dla humanoidów. 25% trafień w ramiona uderza w skrzydła, podobnie 75% trafień w korpus zadanych od tyłu.

Ośmiornica: Użyj K10: 1-8 macki, 9-10 korpus.

Wiele głów: Użyj podstawowej tabelki trafień. Trafienia w głowę są rozdzielane losowo między głowy. Krytyczny cios w głowę, który zabiłby istotę jednogłową, tu wyłącza z akcji tylko głowę trafioną (redukuje Inteligencję, Siłę Woli i może inne cechy, zależnie od decyzji MG). Istota ginie, gdy wszystkie głowy zostaną zniszczone.

Ptak niełat: Użyj tabeli trafień dla humanoidów. Wszystkie trafienia w ramiona są traktowane jak trafienia w ciało.

Wąż: Rzuć K4: 1-3 ciało, 4 głowa.

Centaur: Użyj tabelki trafień dla humanoidów. 60% trafień w tułów uderza w końską, zaś 40% w ludzką część tułowia. Trafiane są zawsze tylko przednie nogi, chyba, że atak nastąpił z tyłu.

Hydra: 90% trafień uderza głowy (równa szansa dla każdej), 10% korpus. Przy ataku z tyłu należy zamienić proporcje.

Ogony: Nie podano tabeli trafień dla ogonów, ponieważ można w nie trafić głównie z tyłu. Jeśli atakowana od tyłu posiada ogon, jest on trafiony, gdy tabela lokalizacji trafień wskazuje głowę.

TABELA ODLEGŁOŚCI WIDZENIA W CIEMNOŚCIACH (w metrach)

Bazyliszek	20	Orzeł	20
Chrzyszcz, gigantyczny	20	Ozywieńiec	jak w świetle dnia
Dżabersmok	20	Pająk, gigantyczny	10
Elf, leśny	30	Pies - zabójca	10
Elf, morski	20	Reptilian	30
Elf, wysoki	20	Skaven	30
Fimir	15	Skorpion, gigantyczny	10
Gnom	30	Smok	20
Goblin	10	Snotling	10
Gronostaj	10	Sowa	50
Halfing	20	Sowa, gigantyczna	50
Hydra	20	Szczur	10
Kot, dziki	20	Szczur, gigantyczny	20
Krasnolud	30	Szczur, skalny	15
Lis	10	Troglodyta	30
Nietoperz	15	Wąż	20
Nietoperz, gigantyczny	20	Wilk	15
Ork	10	Wilk, stadny	15
Ork, czarny	10	Żywiolak	jak w świetle dnia

•ZESTAWIENIE PROFESJI PODSTAWOWYCH•

•PROFESJE PODSTAWOWE•

Aptekarz
Banita
Bydłokrad
Cyrkowiec
Czeladnik
Druid
Drwal
Gajowy
Gawędziarz
Giermek
Gladiator
Goniec
Handlarz
Hiena cmentarna
Hipnotyzer

Inżynier
Łowca nagród
Milicjant
Minstrel
Myśliwy
Młynik
Najemnik
Nowicjusz
Ochroniarz
Oprych
Pasterz
Pilot
Poborca
Podżegacz
Poganiacz mulów
Porywacz zwłok

Poszukiwacz złota
Przemysłnik
Przepatrywacz
Przewoźnik
Rajfur
Robotnik
Rybak
Skrzyba
Służący
Strażnik dróg
Strażnik miejski
Strażnik więzienny
Szczurołap
Szlachcic
Szuler
Traper

Uczeń alchemika
Uczeń czarodzieja
Uczeń medyka
Wędrowny kramarz
Wieszczek
Woźnica
Wojownik podziemny
Zabijaka
Zabójca trolli
Zielarz
Złodziej
Zak
Żebrak
Żeglarz
Żołnierz
Żołnierz morski

•APTEKARZ•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności
Chemia
Leczenie chorób
Leczenie ran
Odporność na trucizny
Farmacja
Warzenie trucizn
Sekretny język – gildii

Profesje wyjściowe
Podstawowe **Zaawansowane**
Uczeń alchemika Szarlatan
Poszukiwacz złota Medyk

•BANITA•

Profesje wejściowe
Podstawowe

Podżegacz
Przewoźnik
Druid
Poborca podatkowy
Gajowy/klusownik
Myliwy
Poganiacz mulów
Wędrowny kramarz
Strażnik dróg

Umiejętności
Ukrywanie się na wsi
Rozbrojenie
Uniki
Wspinaczka

Młynik
Traper
Drwal
Oprych
Pasterz
Milicjant
Bydłokrad
Złodziej

Sekretny język – bitewny lub złodziei
(z równą szansą dla każdego)
Zastawianie pułapek
Cichy chód na wsi
Wykrywanie pułapek
Silny cios
Ogluszenie
75% szans na powożenie
75% szans na jeździectwo
50% szans na opiekę nad zwierzętami
25% szans na celne strzelanie
25% szans na sekretne znaki druidów

Profesje wyjściowe
Podstawowe **Zaawansowane**
Gajowy Rozbójnik
Bydłokrad Herszt banitów
Strzelec



•GAWĘDZIARZ•**Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane
Gajowy	Prawnik
Pilot	
Zeglarz	

Umiejętności

Gadania
 Urok osobisty
 Krasomówstwo
 Uwodzenie
 Gawędziarstwo
 Błyskotliwość
 25% szans na etykietę

Profesje wyjściowe

Zaawansowane
 Szarlatan
 Demagog

•GIERMEK•**Profesje wejściowe**

Tylko wejście losowe

Umiejętności

Opieka nad zwierzętami
 Tresura zwierząt
 Uniki
 Etykieta
 Heraldyka
 Jeździectwo
 Silny cios

Profesje wyjściowe

Zaawansowane
 Rycerz najemny
 Kapitan/sierżant najemników

•GLADIATOR•**Profesje wejściowe**

Tylko wejście losowe

Umiejętności

Rozbrojenie
 Broń specjalna
 dwuręczna
 cep
 parująca
 uliczna
 Silny cios
 Celny cios
 50% szans na bardzo odpornego
 50% szans na bardzo silnego

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Łowca nagród	Zabójca gigantów (tylko krasnoludy)
Oprych	Szampierz
Wojownik podziemny	Herszt banitów

•GONIEC•**Profesje wejściowe**

Tylko wejście losowe

Umiejętności

Uciezka
 Bardzo szybki
 Wykucie kierunku
 Wykrywanie pułapek
 75% szans na cichy chód w mieście
 50% szans na szósty zmysł
 25% szans na tropienie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Wojownik podziemny	Zwiadowca

•HANDLIARZ•**Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane
Rybak	Paser
Wędrowny kramarz	
Złodziej (malwersant)	

Umiejętności

Szacowanie
 Targowanie się
 Monetoznawstwo
 25% szans na gadanie
 25% szans na prawo

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Złodziej (skrawkarz)	Paser Kupiec

•HIENA CMENTARNA•**Profesje wejściowe**

Podstawowe
Poszukiwacz złota
Wojownik podziemny
Uczeń czarodzieja

Umiejętności

Ukrywanie się na wsi
 Ukrywanie się w mieście
 Cichy chód na wsi
 Cichy chód w mieście
 Wykrywanie pułapek
 75% szans na sekretne znaki złodziei
 50% szans na sekretny język złodziei
 25% szans na szacowanie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Ochroniarz	Paser
Szczurołap	
Wojownik podziemny	

•HIPNOTYZER•**Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane
Cyrkowiec (hipnotyzer)	Medyk

Umiejętności

Hipnoza
 Wykrywanie istot magicznych

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Cyrkowiec (hipnotyzer)	Szarlatan
Medyk	

•INŻYNIER•**Profesje wejściowe**

Zaawansowane
 Rzemieślnik (cieśla)
 Rzemieślnik (kamieniarz)
 Saper

Umiejętności

Stolarstwo
 Powoznictwo
 Inżynieria
 Czytanie i pisanie
 Sekretne znaki
 krasnoludzkiej gildii inżynierów
 Zastawianie pułapek
 Kowalstwo
 Wykrywanie pułapek
 50% szans na metalurgię

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Uczeń alchemika	Balistik
Wojownik podziemny	Rzemieślnik (stolarz lub kamieniarz)
	Bombardier
	Saper

•ŁOWCA NAGRÓD•**Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane
Ochroniarz	Sierżant/kapitan
Żołnierz okretowy	najemników
Wojownik podziemny	Zwiadowca

Umiejętności

Zabijaka
 Żołnierz
 Strażnik miejski
 Tropienie
 Śledzenie
 Cichy chód na wsi
 Cichy chód w mieście
 Broń specjalna – laso
 Broń specjalna – sieć
 Silny cios
 50% szans na celne strzelanie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Oprych	Zabójca
Najemnik	Handlarz niewolników
Zabijaka	Celne strzelanie

•MILICJANT•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Poborca podatkowy
Gajowy
Pasterz
Strażnik dróg
Mytnik

Umiejętności

Uniki
Silny cios
50% szans na powożenie
25% szans na opiekę nad zwierzętami
25% szans na jeździectwo

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Oprych
Najemnik
Banita

•MINSTREL•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Cyrkowiec (trubadur)

Umiejętności

Urok osobisty
Etykieta
Muzykalność
Krasomówstwo
Śpiew

Profesje wyjściowe**Zaawansowane**

Szarlatan

•MYŚLIWY•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Druid

Umiejętności

Ukrywanie się na wsi
Tropienie
Łowiectwo
Sekretny język rangerów
Sekretne znaki drwali
Cichy chód na wsi
25% szans na odporność na trucizny

Profesje wyjściowe**Podstawowe Zaawansowane**

Druid Zwiadowca
Banita

•MYTNIK•**Profesje wejściowe**

Tylko profesje wejściowe

Umiejętności

Szacowanie
Targowanie się

Profesje wyjściowe**Podstawowe Zaawansowane**

Milicjant Rozbójnik
Banita
Złodziej (malwersant)

•NAJEMNIK•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Ochroniarz Zaawansowane
Zabójca
Łowca nagród Demagog
Milicjant Saper (tylko krasnoludy)
Przepatrywacz

Umiejętności

Rozbrojenie
Sekretny język bitewny
Silny cios
Ogłoszenie
75% szans na powożenie
50% szans na opiekę nad zwierzętami
25% szans na jeździectwo

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Wojownik Zaawansowane
podziemny Balistyk
Bombardier
Sierżant/kapitan
najemników
Herszt banitów
Saper (tylko krasnoludy)
Handlarz niewolników

•NOWICJUSZ•**Profesje wejściowe****Zaawansowane**

Rycerz zakonny
Łowca czarownic

Umiejętności

Hipnoza
Wykrywanie istot magicznych

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Cyrkowiec
(hipnotyzer)
Medyk

Zaawansowane

Szarlatan

•OCHRONIARZ•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Czeladnik Wędrowny kramarz
rzemieślnika Szczurołap
Rajfur Złodziej zwykły
Żebrak Złodziej – włamywacz
Oprych Złodziej – kieszonkowiec
Porywacz zwłok Hiena cmentarna
Robotnik Strażnik więzienny

Umiejętności

Rozbrajanie
Broń specjalna – uliczna
Bijatyka
Silny cios
Ogłoszenie
50% szans na bardzo silnego

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Łowca nagród
Oprych
Najemnik

Zaawansowane

Herszt banitów

•OPRYCH•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Czeladnik rzemieślnika
Ochroniarz
Łowca nagród
Robotnik
Żołnierz okrętowy
Milicjant
Gladiator
Zabijaka
Szczurołap
Żołnierz

Umiejętności

Cichy chód na wsi.
Cichy chód w mieście
Ogłoszenie

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Ochroniarz **Zaawansowane**
Banita Paser
Rozbójnik
Reketer
Handlarz niewolników

•PASTERZ•**Profesje wejściowe**

Tylko wejście losowe

Umiejętności

Opieka nad zwierzętami
Posłuch u zwierząt
Muzykalność – instrumenty dęte
Broń specjalna – proca
50% szans na tresurę zwierząt
75% szans na zielarstwo
75% szans na bardzo wytrzymałego

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Druid **Zaawansowane**
Milicjant Zwiadowca
Banita
Bydłokrad

•PILOT•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Rybak **Zaawansowane**
Kapitan/mat
Żeglarz
Przemysłnik

Umiejętności

Wycucie kierunku
Wiosłowanie
Żeglowanie
Pływanie
20% szans na mocną głowę

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Gawędziarz **Zaawansowane**
Przemysłnik Nawigator
Kapitan

•POBORCA PODATKOWY•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności

Gadania
Monetoznawstwo
Czytanie i pisanie
Geniusz arytmetyczny
50% szans na prawo
20% szans na defraudację

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Podżegacz	Prawnik (tylko jeśli posiada umiejętność)
Milicjant	posiada umiejętność
Banita	prawo)
Strażnik dróg	Kupiec
Złodziej (skrawkarz lub malwersant)	

•POGANIACZ MUŁÓW•

Profesje wejściowe
Tylko wejście losowe

Umiejętności

Opieka nad zwierzętami
Broń specjalna – cep
75% szans na powołenie
25% szans na tresurę zwierząt

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Banita	Zwiadowca
Przemysłnik	

•POSZUKIWACZ ZŁOTA•

Profesje wejściowe
Podstawowe
Uczeń alchemika Aptekarz

Umiejętności

Opieka nad zwierzętami
Stolarstwo
Metalurgia
Wyczucie kierunku
Wiedza o rzekach
50% szans na rybactwo
50% szans na łowiectwo
50% szans na szczęście
20% szans na kartografię

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Zołnierz	Zwiadowca
Hiena cmentarna	
Wojownik podziemny	
(tylko krasnoludy)	

•PODŻEGACZ•**Profesje wejściowe**

Podstawowe
Poborca podatkowy
Nowicjusz
Wieszczek
Służący
Zak

Umiejętności

Krasomówstwo
Czytanie i pisanie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Banita	Szarlatan
Demagog	

•PORYWACZ ZWŁOK•**Profesje wejściowe**

Podstawowe
Uczeń alchemika
Uczeń medyka
Szczołolap
Uczeń czarodzieja

Umiejętności

Cichy chód w mieście
Cichy chód na wsi
25% szans na wykrywanie pułapek

Profesje wyjściowe

Podstawowe
Ochroniarz
Uczeń medyka
Szczołolap

•PRZEMYŚLNIK•**Profesje wejściowe**

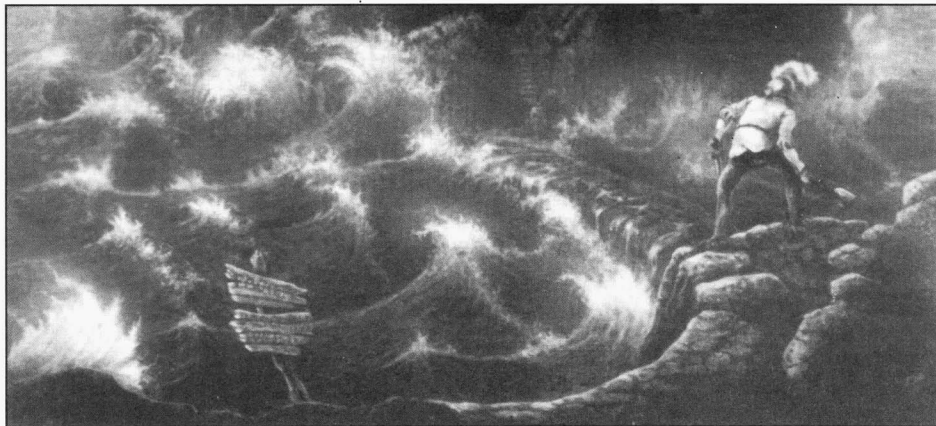
Podstawowe
Przewoźnik
Rybak
Poganiacz mułów
Pilot
Żeglarz
Wojownik podziemny

Umiejętności

Powolenie
Wiosłowanie
Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
50% szans na mocną głowę
50% szans na sekretny język złodziei
25% szans na znajomość języka obcego

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Pilot	Paszer
Żeglarz	



•PRZEPATRYWACZ•**Profesje wejściowe**

Tylko wejścia losowe

Umiejętności

Opieka nad zwierzętami

Tropienie

Wyczucie kierunku

Jeździectwo

Cichy chód na wsi

Specjalna broń – laso

75% szans na sekretne znaki zwiadowców
lub drwali (równa szansa dla obu)**Profesje wyjściowe****Podstawowe**

Najemnik

Zaawansowane

Zwiadowca

Rozbójnik

•PRZEWOŹNIK•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Żeglarz

Umiejętności

Rybacktwo

Wyczucie kierunku

Wiosłowanie

25% szans na mocną głowę

25% szans na szkutnictwo

50% szans na bardzo silnego

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Banita

Żeglarz

Przemysłnik

•RAJFUR•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Uczeń alchemika

Szlachcic

Uczeń medyka

Żak

Uczeń czarodzieja

Umiejętności

Przekupstwo

Sekretny język złodziei

Bijatyka

25% szans na błyskotliwość

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Ochroniarz

Zaawansowane

Paser

**•ROBOTNIK•****Profesje wejściowe**

Tylko wejście losowe

Umiejętności

Wspinaczka

75% szans na mocną głowę

75% szans na śpiew

50% szans na stolarstwo

50% szans na powożenie

25% szans na inżynierię

25% szans na bardzo odpornego

25% szans na bardzo silnego

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Ochroniarz

Oprych

Zaawansowane

Balistik (tylko bohaterowie z umiejętnością

stolarstwo

i/lub inżynierią)

•RYBAK•**Profesje wejściowe**

Tylko wejście losowe

Umiejętności

Rybacktwo

Żeglowanie

Pływanie

50% szans na wiedzę o rzekach

25% szans na szkutnictwo

5% szans na kartografię

Profesje wyjściowe

Pilot

Żeglarz

Przemysłnik

Handlarz

•SŁUŻĄCY•**Profesje wejściowe**

Tylko wejście losowe

Umiejętności

Uniki

25% szans na opiekę nad zwierzętami

25% szans na gadanie

25% szans na powożenie

25% szans na etykietę

25% szans na heraldykę

10% szans na gotowanie

10% szans na jeździectwo

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Podżegacz

Gajowy

Skryba

Złodziej zwykły

•SKRYBA•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Służący

Złodziej (malwersant)

Umiejętności

Język tajemny – magiczny

Czytanie i pisanie

Sekretny język klasyczny

50% szans na znajomość języka obcego

Profesje wyjściowe**Zaawansowane**

Falszerz

Prawnik

Kupiec

Bakalarz

•STRAŻNIK DRÓG•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Poborca podatkowy

Strażnik miejski

Umiejętności

Jeździectwo

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Milicjant

Banita

Zaawansowane

Rozbójnik

•STRAŻNIK MIEJSKI•**Profesje wejściowe**

Tylko wejście losowe

Umiejętności

Silny cios

Ogluszenie

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Łowca nagród

Strażnik dróg

(oprócz

halfingów)

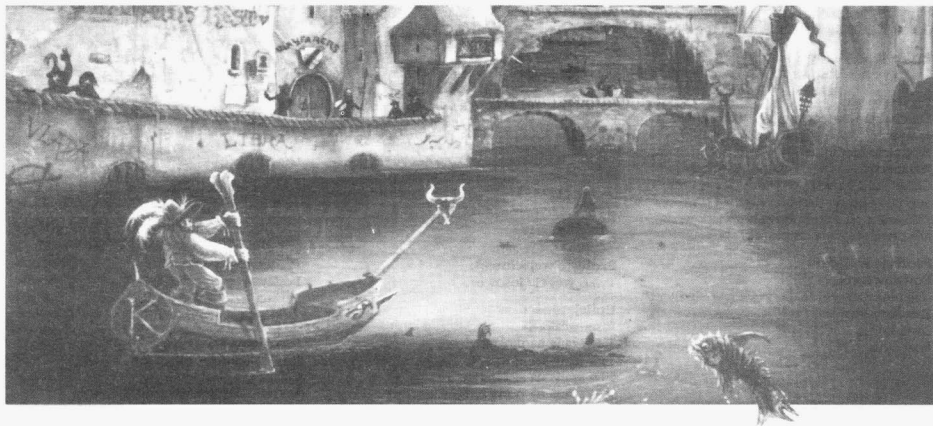
Zaawansowane

Szampierz

Sierżant/kapitan

najemników

Reketer



•STRAŻNIK WIĘZIENNY•

Profesje wejściowe

Podstawowe

Szczurołap

Umiejętności

Odporność na choroby

Odporność na trucizny

Zwinne palce

Cichy chód w mieście

50% szans na bardzo odpornego

25% szans na mocną głowę

25% szans na bardzo silnego

Profesje wyjściowe

Podstawowe

Ochroniarz

Szczurołap

Zaawansowane

Handlarz niewolników

Oprawca

•SZCZUROŁAP•

Profesje wejściowe

Podstawowe

Żebrak

Porywacz zwłok

Strażnik więzienny

Hiena cmentarna

Umiejętności

Tresura zwierząt – pies

Ukrywanie się w mieście

Odporność na choroby

Odporność na trucizny

Zastawianie pułapek

Cichy chód w mieście

Broń specjalna – proca

Wykrywanie pułapek

Profesje wyjściowe

Podstawowe

Ochroniarz

Oprych

Porywacz zwłok

Strażnik więzienny

•SZLACHCIC•

Profesje wejściowe

Tylko przy początkowym tworzeniu postaci

Umiejętności

Gadania

Urok osobisty

Etykieta

Heraldyka

Szczęście

Czytanie i pisanie

Jeździectwo

Błyskotliwość

50% szans na hazard

50% szans na krasomówstwo

25% szans na mocną głowę

25% szans na broń specjalną – rapier

10% szans na muzykalność

Profesje wyjściowe

Podstawowe

Rajfur

Szuler

Zak

Zaawansowane

Zwadźca

Rycerz najemny

•SZULER•

Profesje wejściowe

Podstawowe

Szlachcic

Uczeń czarodzieja

Zaawansowane

Kapitan/sierżant

najemników

Umiejętności

Hazard

Szczęście

Zwinne palce

Profesje wyjściowe

Zaawansowane

Szarlatan

•TRAPER•

Profesje wejściowe

Podstawowe

Druid

Wędrowny kramarz

Umiejętności

Ukrywanie się na wsi

Wyczuwanie kierunku

Wiosłowanie

Sekretny język rangerów

Sekretnie znaki drwali

Zastawianie pułapek

Cichy chód na wsi

Wykrywanie pułapek

Profesje wyjściowe

Podstawowe

Druid

Banita

Zaawansowane

Zwiadowca

•UCZEŃ ALCHEMIKA•

Profesje wejściowe

Podstawowe

Inżynier

Aptekarz

Zaawansowane

Medyk

Umiejętności

Warzenie piwa

Szacowanie

Czytanie i pisanie

50% szans na chemię

Profesje wyjściowe

Podstawowe

Rajfur

Cyrkowiec

(bentlarz)

Porywacz zwłok

Poszukiwacz złota

Zaawansowane

Alchemik 1. Poziomu

Szarlatan

Podrabiacz monet

•UCZEŃ CZARODZIEJA•**Profesje wejściowe**

Tylko wejście losowe

Umiejętności

Język tajemny – magiczny
 Rzucanie czarów magii prostej
 Czytanie i pisanie
 Sekretny język klasyczny
 50% szans na
 wiedzę o magicznych pergaminach

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Rajfur	Szarlatan
Cyrkowiec (bentlarz)	Czarodziej 1. poziomu
Szuler	
Porywacz zwłok	
Hiena cmentarna	

•UCZEŃ MEDYKA•**Profesje wejściowe**

Podstawowe
 Porywacz zwłok

Umiejętności

Czytanie i pisanie
 Wiedza o magicznych pergaminach
 Sekretny język klasyczny
 50% szans na leczenie chorób
 50% szans na leczenie ran
 50% szans na farmację
 50% szans na warzenie trucizn

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Rajfur	Szarlatan
Porywacz zwłok	Medyk

•WIESZCZEK•**Profesje wejściowe**

Tylko wejścia losowe

Umiejętności

Język tajemny – magiczny
 Wróżenie
 Wykrywanie magii
 50% szans na gadanie
 50% szans na posłuch u zwierząt
 50% szans na krasnomówstwo

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Podżegacz	Szarlatan

•WOJOWNIK PODZIEMNY•**Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane
Inżynier	Saper
Najemnik	
Wojownik podziemny	
Poszukiwacz złota (tylko krasnoludy)	
Goniec	
Hiena cmentarna	

Umiejętności

Uniki
 Wyczucie kierunku (tylko pod ziemią)
 Wspinaczka
 Silny cios
 Celny cios
 Ogluszenie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Przemytlik	Saper (tylko krasnoludy)
Hiena cmentarna	

•WĘDROWNY KRAMARZ•**Profesje wejściowe**

Tylko wejścia losowe

Umiejętności

Opieka nad zwierzętami
 Gadanina
 Powożenie
 Szacowanie
 Targowanie się
 Zielarstwo
 Sekretne znaki wędrownych karczmarzy
 Specjalna broń – uliczna
 10% szans na astronomię

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Ochroniarz	Paser
Banita	
Handlarz	
Traper	

•WOŻNICA•**Profesje wejściowe**

Tylko wejścia losowe

Umiejętności

Opieka nad zwierzętami
 Powożenie
 Muzykalność – róg woźniczy
 Jeździectwo
 Broń specjalna – palna

Profesje wyjściowe

Zaawansowane
Rozbójnik
Zwiadowca



•ZABIJAKA•**Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane
Łowca nagród	Sierżant/kapitan najemników

Umiejętności

Rozbrajanie
Uniki
Jeździectwo
Bijatyka
Silny cios
Celny cios
Ogłuszenie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Łowca nagród Oprych	Zwawdzca Szampierz

•ZABÓJCA TROLLI•**Profesje wejściowe**

Tylko wejście losowe

Umiejętności

Rozbrajanie
Uniki
Broń specjalna – dwuręczna
Bijatyka
Silny cios

Profesje wyjściowe

Zaawansowane
Zabójca gigantów

•ZIELARZ•**Profesje wejściowe**

Tylko wejście losowe

Umiejętności

Język tajemny – druidyczny
Leczenie chorób
Leczenie ran
Zielarstwo
Rozpoznawanie roślin
Czytanie i pisanie
Sekretny język klasyczny
Sekretny język gildii
20% szans na warzenie trucizn

Profesje wyjściowe

Druid

•ŻAK•**Profesje wejściowe**

Podstawowe
Szlachcic

Umiejętności

Język tajemny – magiczny
Czytanie i pisanie
Sekretny język klasyczny
25% szans na mocną głowę
20% szans na historię
10% szans na astronomię
10% szans na kartografię
10% szans na rozpoznawanie roślin
10% szans na monetoznawstwo
10% szans na znajomość języka obcego

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Podżegacz Rajfur Złodziej zwykły	Prawnik Nawigator Bakalarz

•ŻEBRAK•**Profesje wejściowe**

Tylko wejście losowe

Umiejętności

Zebranie
Ukrywanie się w mieście
Sekretny język złodziei
Sekretne znaki złodziei
Cichy chód w mieście
25% szans na mocną głowę

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Ochroniarz Szczirolap	Reketer

•ŻEGLARZ•**Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane
Przewoźnik Rybak Przemysł	Handlarz niewolników

Umiejętności

Uniki
Wiosłowanie
Wspinaczka
Żeglowanie
Znajomość języka obcego
Bijatyka
Pływanie
75% szans na mocną głowę

•ŻOŁNIERZ•**Profesje wejściowe**

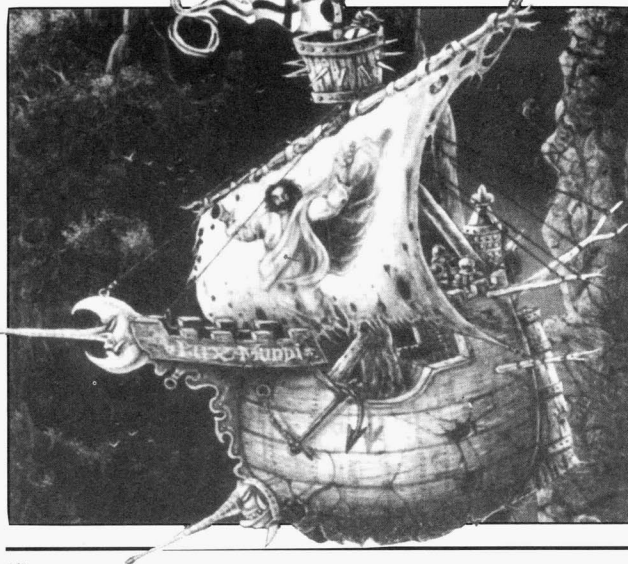
Podstawowe	Zaawansowane
Szukiwacz złota	Rzemieślnik (platnerz)

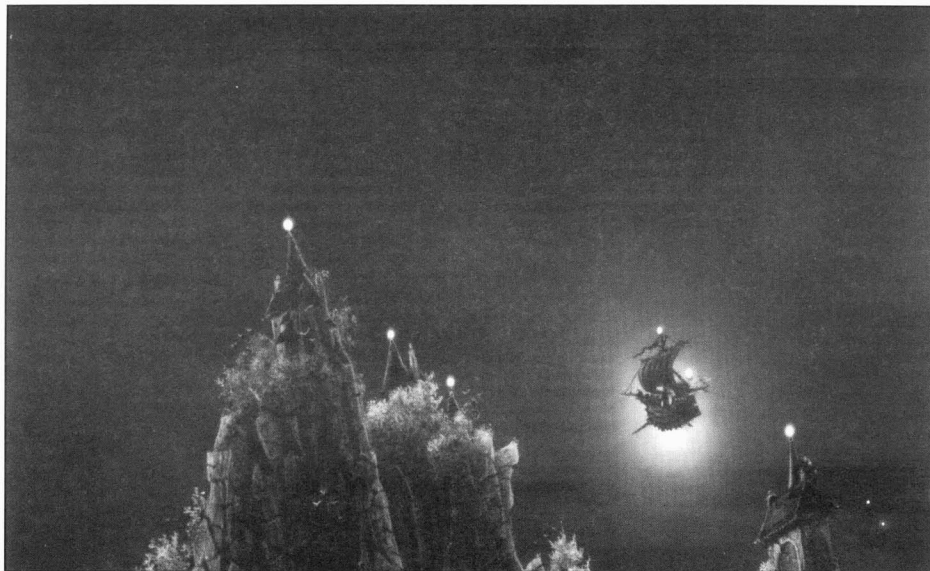
Umiejętności

Rozbrajanie
Uniki
Sekretny język bitewny
Bijatyka
Silny cios
Ogłuszenie
50% szans na opiekę nad zwierzętami
25% szans na jeździectwo

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Łowca nagród Oprych	Balistik Bombardier
	Sierżant/kapitan najemników Handlarz niewolników Saper (tylko krasnoludy)





•ZŁODZIEJ•

Profesje wejściowe

Podstawowe

Dowolny inny złodziej
Cyrkowiec (akrobata)
Cyrkowiec (linoskoczek)
Poborca podatkowy
(na skrawkarza lub malwersanta)
Służący
Żak
Młynik (na malwersanta)
Handlarz (na skrawkarza)

Rodzaj

Zwykły złodziej

Włamywacz

Skrawkarz

Malwersant

Kieszonkowiec

Zaawansowane

Podrabiaacz monet
Paser
Falszerz
Oprawca

Umiejętności

Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
Ukrywanie się w mieście
Sekretny język złodziei
Sekretne znaki złodziei
25% szans na szacowanie
jak zwykły złodziej plus:
Wspinaczka
Wykrywanie pułapek
Otwieranie zamków
Wycucie magicznego alarmu
jak zwykły złodziej plus:
Zwinne palce
jak zwykły złodziej plus:
Zwinne palce
50% szans na czytanie i pisanie
25% szans na geniusz arytmetyczny
jak zwykły złodziej plus:
Ucieczka
Zwinne palce
Doliniarstwo

•ŻOŁNIERZ OKRĘTOWY•

Profesje wejściowe

Zaawansowane

Balistik
Bombardier

Umiejętności

Mocna głowa
Rozbrajanie
Uniki
Wiosłowanie
Sekretny język bitewny
Silny cios
Ogluszenie
25% szans na pływanie

Profesje wyjściowe

Podstawowe

Lowca nagród
Oprych

Zaawansowane

Balistik
Sierżant/kapitan najemników
Kapitan
Handlarz niewolników

Profesje wyjściowe

Ochroniarz (P)
Szarlatan (Z)
Banita (P)
Reketer (Z)

Ochroniarz (P)
Paser (Z)

Podrabiaacz monet (Z)
Paser (Z)
Paser (Z)
Skrzyba (P)
Handlarz (P)

Ochroniarz (P)
Paser (Z)

ZESTAWIENIE PROFESJI ZAAWANSOWANYCH**•PROFESJE ZAAWANSOWANE•**

Alchemik	Nekromanta	Kaplan druidzki	Podrabiaacz monet	Szampierz
Bakalarz	Demagog	Kupiec	Prawnik	Szarlatan
Ballistik	Falszerz	Łowca czarownic	Reketer	Szpieg
Bombardier	Handlarz niewolników	Medyk	Rozbójnik	Strzelec
Czarodziej	Herszt banitów	Nawigator	Rycerz najemny	Zabójca
Demonolog	Kapitan najemników	Odkrywca	Rycerz zakonny	Zabójca gigantów
Elementalista	Kapitan okrętu	Oprawca	Rzemieślnik	Zwadźca
Iluzjonista	Kaplan	Paser	Saper	Zwiadowca

•ALCHEMIK•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Uczeń alchemika

Umiejętności**Poziom 1**

Język tajemny - magiczny
 Rzucanie czarów magii prostej
 Chemia
 Metalurgia

Poziom 2

Rzucanie czarów magii wojennej 1 poziomu
 Zielarstwo
 Wykrywanie magii
 Warzenie trucizn
 Wiedza o magicznych pergaminach

Poziom 3

Rzucanie czarów magii wojennej 2 poziomu
 Wykrywanie istot magicznych
 Wytwarzanie eliksirów
 Medytacja
 Rozpoznawanie runów

Poziom 4

Rzucanie czarów magii wojennej 3 poziomu
 Język tajemny – krasnoludzki bądź elficki
 Rozpoznawanie magicznych przedmiotów

Profesje wyjściowe**Zaawansowane**

Alchemik – następnego poziomu
 Czarodziej – 1 poziomu

•BAKALARZ•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Skryba
 Student

Umiejętności

Astronomia Kartografia
 Historia Monetoznawstwo
 Rozpoznawanie roślin
 Uzdolnienia językowe
 Wykrywanie magii
 Rozpoznawanie runów
 Znajomość języka obcego

Profesje wyjściowe**Zaawansowane**

Odkrywca Kupiec



•BALISTYK•**Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane
Inżynier	Bombardier
Robotnik	Sierżant/kapitan najemników

Żołnierz okrętowy Saper

Najemnik

Żołnierz

Umiejętności

Stolarstwo

Inżynier

Broń specjalna - katapulta

Broń specjalna - bombarda

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Żołnierz okrętowy	Bombardier
	Kapitan/sierżant najemników
	Saper (tylko krasnoludy)

•BOMBARDIER•**Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane
Inżynier	Balistik
Najemnik	Sierżant/kapitan najemników
Żołnierz	Saper

Umiejętności

Powożenie

Broń specjalna - rusznica

Broń specjalna - bombarda

Broń specjalna - pistolet

Broń specjalna - bomby

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Żołnierz okrętowy	Balistik
	Sierżant/kapitan najemników

•CZARODZIEJ•**Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane
Uczeń czarodzieja	Alchemik
	Demonolog
	Elementalista
	Iluzjonista
	Nekromanta

Umiejętności**Poziom 1**

Rzucanie czarów magii wojennej 1 poziomu

Rozpoznawanie roślin

Wykrywanie magii

Rozpoznawanie runów

Wiedza o magicznych pergaminach

Poziom 2

Rzucanie czarów magii wojennej 2 poziomu

Szacowanie

Zielarstwo

Wykrywanie istot magicznych

Medytacja

Poziom 3

Rzucanie czarów magii wojennej 3 poziomu

Wiedza o demonach

Rozpoznawanie magicznych przedmiotów

Rozpoznawanie ożywieńców

Warzenie trucizn

Poziom 4

Język tajemny - krasnoludzki bądź elficki

Rzucanie czarów magii wojennej 4 poziomu

Warzenie eliksirów

Tworzenie magicznych pergaminów

Profesje wyjściowe**Zaawansowane**

Czarodziej - następnego poziomu
Demonolog
Elementalista
Iluzjonista
Nekromanta

•CZARODZIEJ - DEMONOLOG•**Profesje wejściowe**

Zaawansowane
Iluzjonista
Nekromanta
Czarodziej

Umiejętności**Poziom 1**

Język tajemny - magii demonicznej

Rzucanie czarów magii demonicznej 1 poziomu

Wiedza o demonach

Poziom 2

Rzucanie czarów magii demonicznej 2 poziomu

Rozpoznawanie ożywieńców

Medytacja

Poziom 3

Rzucanie czarów magii demonicznej 3 poziomu

Rozpoznawanie magicznych przedmiotów

Wykrywanie istot magicznych

Poziom 4

Astronomia

Rzucanie czarów magii demonicznej 4 poziomu

Warzenie eliksirów

Tworzenie magicznych pergaminów

Profesje wyjściowe**Zaawansowane**

Demonolog - następnego poziomu
Iluzjonista
Nekromanta
Czarodziej



•CZARODZIEJ - ELEMENTALISTA•**Profesje wejściowe****Zaawansowane**

Iluzjonista

Czarodziej

Umiejętności**Poziom 1**

Język tajemny – magii elementalnej

Rzucanie czarów magii elementalnej 1 poziomu

Różdżkarstwo

Zielarstwo

Metalurgia

Poziom 2

Astronomia

Rzucanie czarów magii elementalnej 2 poziomu

Rozpoznawanie ożywieńców

Medytacja

Poziom 3

Język tajemny – druidyczna

Rzucanie czarów magii elementalnej 3 poziomu

Wiedza o demonach

Rozpoznawanie magicznych przedmiotów

Wykrywanie istot magicznych

Poziom 4

Język tajemny – krasnoludzki bądź elficki

Rzucanie czarów magii elementalnej 4 poziomu

Warzenie eliksirów

Profesje wyjściowe**Zaawansowane**

Elementalista - następnego poziomu

Iluzjonista

Czarodziej

•CZARODZIEJ - ILUZJONISTA•**Profesje wejściowe****Zaawansowane**

Demonolog

Elementalista

Nekromanta

Czarodziej

Umiejętności**Poziom 1**

Język tajemny – magii iluzyjnej

Rzucanie czarów magii iluzyjnej 1 poziomu

Szacowanie

Poziom 2

Rzucanie czarów magii iluzyjnej 2 poziomu

Hipnoza

Medytacja

Poziom 3

Rzucanie czarów magii iluzyjnej 3 poziomu

Rozpoznawanie ożywieńców

Wykrywanie istot magicznych

Poziom 4

Rzucanie czarów magii iluzyjnej 4 poziomu

Rozpoznawanie magicznych przedmiotów

Wytwarzanie eliksirów

Tworzenie magicznych pergaminów

Profesje wyjściowe**Zaawansowane**

Iluzjonista - następnego poziomu

Demonolog

Elementalista

Nekromanta

Czarodziej



• CZARODZIEJ - NEKROMANTA •**Profesje wejściowe****Zaawansowane**

Demonolog
Iluzjonista
Czarodziej

Umiejętności**Poziom 1**

Język tajemny – magii nekromanckiej
Rzucanie czarów magii nekromanckiej 1 poziomu
Rozpoznawanie ożywieńców

Poziom 2

Rzucanie czarów magii nekromanckiej 2 poziomu
Wiedza o demonach
Medytacja

Poziom 3

Rzucanie czarów magii nekromanckiej 3 poziomu
Wykrywanie istot magicznych
Farmacja

Poziom 4

Rzucanie czarów magii nekromanckiej 4 poziomu
Wykrywanie istot magicznych
Wytwarzanie eliksirów
Tworzenie magicznych pergaminów

Profesje wyjściowe**Zaawansowane**

Nekromanta - następnego poziomu
Demonolog
Iluzjonista
Czarodziej

• DEMAGOG •**Profesje wejściowe****Podstawowe Zaawansowane**

Podlegacz Rzemieślnik (drukarz)
Cykowiec (komik) Szarlatan
Gawędziarz Kapłan
 Prawnik
 Herszt banitów

Umiejętności

Gadania
Krasomówstwo
Czytanie i pisanie

Profesje wyjściowe**Podstawowe Zaawansowane**

Najemnik Herszt banitów

**• FAŁSZERZ •****Profesje wejściowe****Podstawowe**

Rajfur
Oprych
Wędrowny kramarz
Przemysł
Złodziej (włamywacz)
Złodziej (skrawkarz)
Złodziej (malwersant)
Złodziej (kieszonkowiec)
Hiena cmentarna
Handlarz

Umiejętności

Szacowanie
Wykrywanie magii
Zwinne palce
Geniusz arytmetyczny

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Złodziej (dowolny)
Handlarz

• HANDLARZ NIEWOLNIKÓW •**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Łowca nagród Oprych
Strażnik więzienny Żołnierz okrętowy
Najemnik Bydłokrad
Żeglarz Żołnierz

Umiejętności

Powołenie
Jeździectwo
Znajomość języka obcego
Ogluszenie

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Żeglarz Sierżant/kapitan
 najemników
 Herszt banitów

• HERSZT BANITÓW •**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Ochroniarz Zaawansowane
 Zabójca
Najemnik Demagog
Banita Rozbójnik
Wojownik Sierżant/kapitan
podziemny najemników
 Reketer
 Zwiadowca
 Handlarz niewolników
 Szlepec
 Oprawca

Umiejętności

Tropienie
Rozpoznawanie roślin
Sekretny język bitewny
Sekretny język złodziei
Jeździectwo

Profesje wyjściowe**Zaawansowane**

Demagog
Rozbójnik
Sierżant/kapitan najemników
Zwiadowca

• KAPITAN OKRĘTU/MAT •**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Żołnierz okrętowy Odkrywca
Pilot Nawigator (omijając
 mata)

Umiejętności mata

Skutnictwo
Mocna głowa
Żeglowanie
Gawędziarstwo
Bijatyka
Pływanie

Profesje wyjściowe mata**Podstawowe**

Pilot Nawigator
 Kapitan

Umiejętności kapitana

Tesura zwierząt - papuga lub małpa
Skutnictwo
Monetoznawstwo
Znajomość języka obcego
Broń specjalna - rapier
Silny cios

Profesje wyjściowe kapitana**Podstawowe**

Pilot Odkrywca

• KAPŁAN •**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Nowicjusz

Umiejętności**Poziom 1**

Język tajemny – magiczny
Rzucanie czarów kapłańskich 1 poziomu
Medytacja
Krasomówstwo
oraz wszystkie opisane przy konkretnym bóstwie

Poziom 2

Rzucanie czarów kapłańskich 2 poziomu
Rozpoznawanie ożywieńców
Wykrywanie magii
oraz wszystkie opisane przy konkretnym bóstwie

Poziom 3

Rzucanie czarów kapłańskich 3 poziomu
Wykrywanie istot magicznych
Tworzenie magicznych pergaminów
oraz wszystkie opisane przy konkretnym bóstwie

Poziom 4

Rzucanie czarów kapłańskich 4 poziomu
Wytwarzanie eliksirów
oraz wszystkie opisane przy konkretnym bóstwie

Profesje wyjściowe**Zaawansowane**

Kapłan - następnego poziomu
Demagog
Łowca czarownic

•KAPŁAN DRUIDZKI•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Druid

Umiejętności**Poziom 1**

Język tajemny – druidyczny
 Rzucanie czarów druidycznych 1 poziomu
 Leczenie ran
 Zielarstwo
 Medytacja
 Jeździectwo
 oraz wszystkie opisane w Dawnej Wierze

Poziom 2

Rzucanie czarów druidycznych 2 poziomu
 Posłuch u zwierząt

Leczenie chorób
 Wróżenie
 Wykrywanie magii
 oraz wszystkie opisane w Dawnej Wierze

Poziom 3

Astronomia
 Rzucanie czarów druidycznych 3 poziomu
 Wykrywanie istot magicznych
 Warzenie truciź

Poziom 4

Rzucanie czarów druidycznych 4 poziomu
 Wytwarzanie eliksirów
 Rozpoznawanie runów

Profesje wyjściowe

Brak

•KUPIEC•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Poborca
 podatkowy
 Skryba
 Handlarz

Zaawansowane

Rzemieślnik (złotnik)
 Prawnik
 Bakałarz

Umiejętności

Szacowanie
 Targowanie się
 Wykrywanie magii
 Monetoznaństwo
 Czytanie i pisanie
 Jeździectwo
 Sekretny język gildii
 Znajomość języka obcego
 Geniusz arytmetyczny

Profesje wyjściowe

Zaawansowane
 Odkrywca

•ŁOWCA CZAROWNIC•**Profesje wejściowe****Zaawansowane**

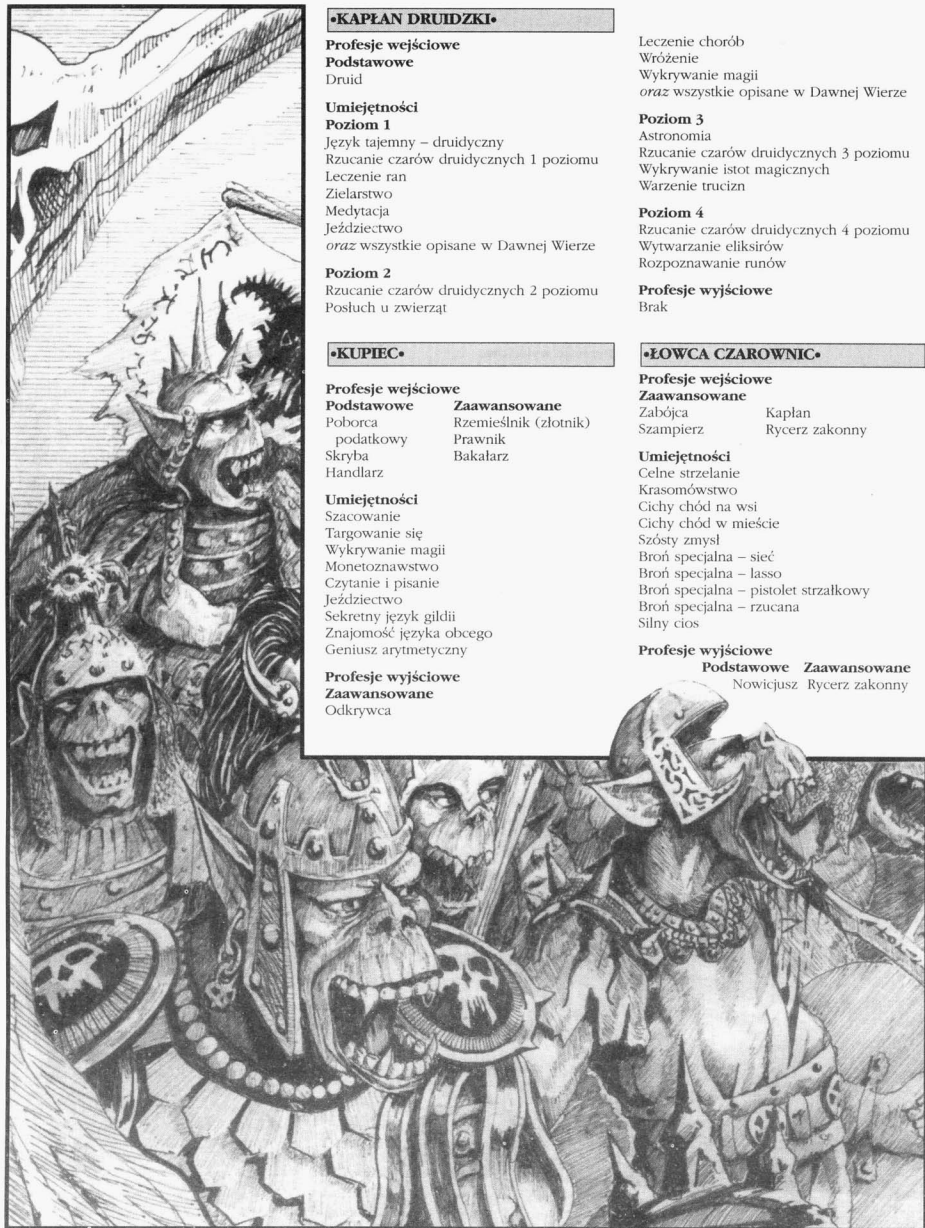
Zabójca Kapłan
 Szampierz Rycerz zakonny

Umiejętności

Celne strzelanie
 Krasomówstwo
 Cichy chód na wsi
 Cichy chód w mieście
 Szósty zmysł
 Broń specjalna – sieć
 Broń specjalna – łąssa
 Broń specjalna – pistolet strzałkowy
 Broń specjalna – rzucana
 Silny cios

Profesje wyjściowe**Podstawowe Zaawansowane**

Nowicjusz Rycerz zakonny



•MEDYK•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Hipnotyzer Aptekarz
 Uczeń medyka

Umiejętności

Leczenie chorób
 Leczenie ran
 Farmacja
 Warzenie trucizn
 Chirurgia

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Uczeń alchemika Hipnotyzer

•ODKRYWCA•**Profesje wejściowe****Zaawansowane**

Rzemieślnik (kaligraf)
 Kapitan/sierżant najemników
 Kupiec
 Nawigator
 Bakałarz
 Zwiadowca
 Kapitan okrętu/mat

Umiejętności

Kartografia
 Powożenie
 Szacowanie
 Tropienie
 Prawo
 Uzdolnienia językowe
 Wyczucie kierunku
 Czytanie i pisanie
 Jeździectwo

Profesje wyjściowe**Zaawansowane**

Sierżant/kapitan najemników
 Nawigator Kapitan okrętu
 Szpieg

•NAWIGATOR•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Pilot Zaawansowane
 Żak Odkrywca
 Kapitan okrętu/mat

Umiejętności

Astronomia Kartografia
 Wyczucie kierunku

Profesje wyjściowe**Zaawansowane**

Odkrywca Kapitan okrętu (omijając matę)

•OPRAWCA•**Profesje wejściowe – podstawowe**

Strażnik więzienny

Umiejętności

Leczenie ran Broń specjalna – bicz
 Torturowanie

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Złodziej (dowolny) Zaawansowane
 Herszt banitów
 Reketer

•PASER•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Skryba Zaawansowane
 Rzemieślnik (kaligraf)
 Rzemieślnik (grawer)

Umiejętności

Sztuka Czytanie i pisanie

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Złodziej (dowolny) Zaawansowane
 Podrabiaacz
 monet



•PODRABIACZ MONET•**Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane
Uczeń alchemika	Rzemieślnik (grawer)
Złodziej	Falszeryz
(skrawkarz)	

Umiejętności

Sztuka
Metalurgia
Monetoznawstwo
Geniusz arytmetyczny

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Złodziej zwykły	Paser

•PRAWNIK•**Profesje wejściowe**

Podstawowe
Poborca podatkowy
Skryba
Zak

Umiejętności

Etykieta
Prawo
Krasomówstwo
Czytanie i pisanie
Sekretny język klasyczny
Sekretny znaki prawników

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Gawędziarz	Demagog
	Kupiec

•REKETER•**Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane
Żebrak	Oprawca
Cyrkowiec (siłacz)	
Cyrkowiec (zapachnik)	
Oprych	
Złodziej zwykły	
Strażnik miejski	

Umiejętności

Uniki
Broń specjalna – uliczna
Broń specjalna – materiały wybuchowe
Bijatyka
Silny cios

Profesje wyjściowe

Zaawansowane
Paser
Herszt
banitów

•ROZBÓJNIK•**Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane
Woźnica	Zwadzca
Oprych	Herszt banitów
Banita	
Przeszukiwacz	
Strażnik dróg	
Młynik	

Umiejętności

Opieka nad zwierzętami – koń	Herszt banitów
Etykieta	Zwadzca
Szacowanie	Sierżant/kapitan
Celne strzelanie	najemników
Jeździectwo	

Cichy chód na wsi
Cichy chód w mieście
Broń specjalna – pistolet
Broń specjalna – rapier
Woltyżerka
Błyskotliwość

Profesje wyjściowe

Zaawansowane
Herszt banitów
Zwadzca
Sierżant/kapitan
najemników

•RYCERZ NAJEMNY•**Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane
Szlachcic	Kapitan
Giermek	najemników
	(tylko konnica)
	Rycerz zakonnny

Umiejętności

Rozbrajanie
Uniki
Etykieta
Heraldyka
Jeździectwo
Sekretny język – bitewny
Broń specjalna – lanca
Broń specjalna – cep
Broń specjalna – parująca
Broń specjalna – dwuręczna
Silny cios
Ogluszenie
Celny cios

Profesje wyjściowe

Zaawansowane
Kapitan
najemników
Rycerz zakonnny

•RYCERZ ZAKONNY•**Profesje wejściowe**

Zaawansowane	
Rycerz najemny	Szambler
Łowca czarownic	

Umiejętności

Rozbrajanie
Uniki
Czytanie i pisanie
Jeździectwo
Sekretny język – bitewny
Sekretny znaki rycerzy zakonnych
Silny cios
Ogluszenie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Nowicjusz	Rycerz najemny
	Sierżant/kapitan
	najemników
	Łowca czarownic

•SAPER•**Profesje wejściowe**

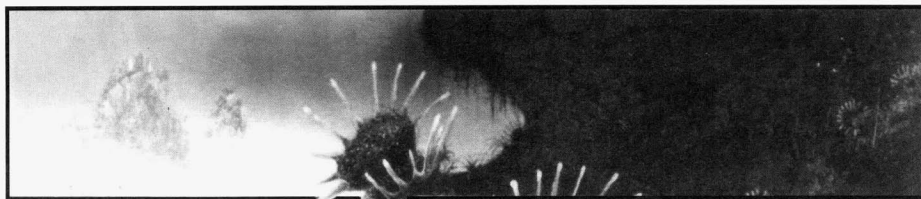
Podstawowe	Zaawansowane
Inżynier	
Balistyk	(tylko krasnoludy)
Najemnik	(tylko krasnoludy)
Żołnierz	(tylko krasnoludy)
Wojownik podziemny	(tylko krasnoludy)

Umiejętności

Stolarstwo
Inżynieria
Broń specjalna – katapulta
Broń specjalna – bomby

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Inżynier	
Balistyk	
Najemnik	
Bombardier	
Wojownik podziemny	



•RZEMIEŚNIK•**Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane
Czeladnik	Dowolny inny rzemieślnik
Inżynier	(stolarz lub kamieniarz)

Umiejętności

Ogólne
Powołenie
Wykrywanie magii
Wiedza o magicznych pergaminach
Sekretny język – gildii
Sekretne znaki rzemieślników

Umiejętności i profesje wyjściowe zależne od rzemiosła

Rzemieślnik	Umiejętności	Profesje wyjściowe
Bednarz	Stolarstwo	
Cieśla	Stolarstwo	Inżynier (P; tylko krasnoludy)
Drukarz	Demagog (Z)	
Garbarz	Chemia	
Garncarz	Sztuka Chemia	
Grawer	Sztuka	Podrabiaacz monet (Z) Falszerz (Z)
Kaligraf	Sztuka	Odkrywca (Z) Falszerz (Z)
Kamieniarz	Kamieniarstwo	Inżynier (P; tylko krasnoludy)
Kolodziej	Stolarstwo	
Kowal	Kowalstwo	
Krawiec	Krawiectwo	
Platnerz	Metallurgia Kowalstwo	Żołnierz (P)
Piwowar	Piwowarstwo	
Sklepikarz		
Stolarz	Stolarstwo	
Szewc	Krawiectwo	
Szklarz	Chemia	
Szkućnik	Stolarstwo Sztuknictwo	
Złotnik	Jubilerstwo	Kupiec (Z)

**•SIERŻANT/KAPITAN
NAJEMNIKÓW•****Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane	Umiejętności kapitana
Żołnierz okrętowy	Balastyk	Rozbrajanie
Najemnik	Zwadcza	Uniki
Żołnierz	Odkrywca (od razu na kapitana)	Jeździectwo
	Ryccerz najemny na kapitana)	Heraldyka
Giermek (od razu na kapitana)	Bombardier	Broń specjalna – lance
Strażnik miejski	Szampierz	Broń specjalna – dwuręczna
	Rozbójnik	Broń specjalna – cep
	Herszt banitów	Broń specjalna – parująca
	Zwiadowca	Celny cios
	Handlarz	
	niewolników	
	Strzelec	
	Ryccerz zakonny (od razu na kapitana)	

Umiejętności sierżanta

Mocna głowa
Hazard
Sekretny język bitewny
Bijatyka
Silny cios
Ogluszenie

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Łowca nagród	Balastyk
Szuler	Odkrywca
Zabijaka	Ryccerz najemny - tylko konny
	Bombardier
	Szampierz
	Herszt banitów

•SZAMPIERZ•**Profesje wejściowe**

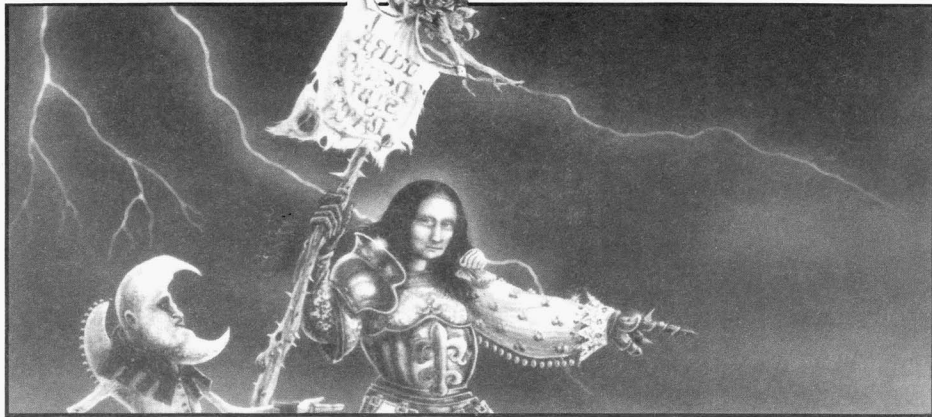
Podstawowe	Zaawansowane
Wojownik podziemny	Kapitan/sierżant najemników
Strażnik miejski	
Zabijaka	

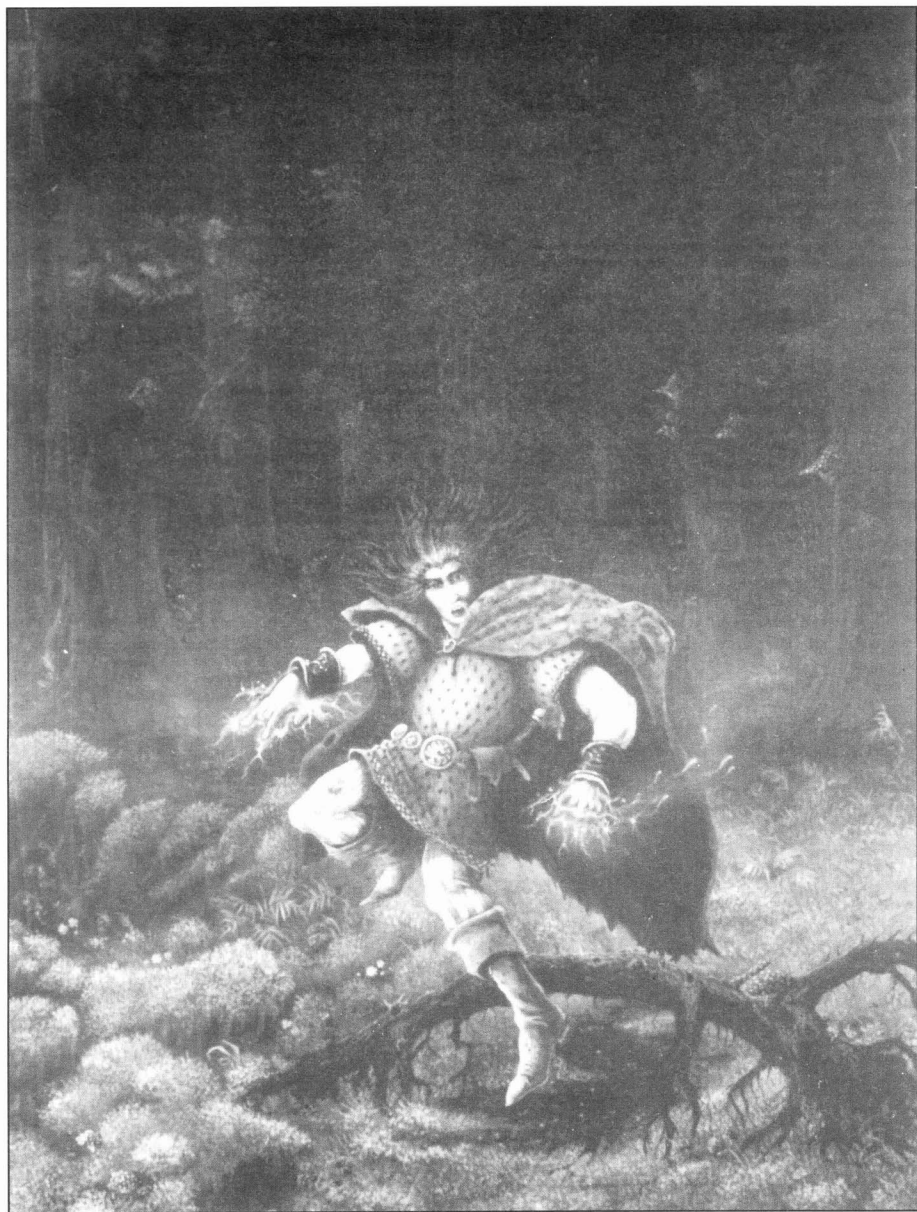
Umiejętności

Uniki	Broń specjalna – dwuręczna
Broń specjalna – rapier	Broń specjalna – parująca
Broń specjalna – uliczna	Silny cios
Broń specjalna – cep	Broń specjalna – lasso
Broń specjalna – sieć	

Profesje wyjściowe - zaawansowane

Zabójca	Zwadcza
Kapitan najemników	Ryccerz zakonny
Łowca czarownic	





•SZARLATAN•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Podłęczacz
 Uczeń alchemika
 Cyrkowiec (bentlarz)
 Cyrkowiec (jasnowidz)
 Szuler
 Hipnotyzer
 Minstrel
 Aptekarz
 Uczeń medyka
 Gawędziarz
 Wieszczyk
 Złodziej zwykły
 Uczeń czarodzieja

Umiejętności

Gadania	Urok osobisty
Charakteryzacja	Szacowanie
Naśladownictwo	Zwinne palce
Krasomówstwo	Uwodzenie
Błyskotliwość	

Profesje wyjściowe**Zaawansowane**

Demagog	Szpieg
---------	--------

•SZPIEG•**Profesje wejściowe****Zaawansowane**

Szarlatan
 Odkrywca

Umiejętności

Aktorstwo
 Przekupstwo
 Ukrywanie się w mieście
 Kryptografia
 Charakteryzacja
 Ucieczka
 Uzdolnienia językowe
 Otwieranie zamków
 Zwinne palce
 Czytanie i pisanie
 Uwodzenie
 Śledzenie
 Cichy chód w mieście
 Szósty zmysł
 Błyskotliwość

Profesje wyjściowe**Zaawansowane**

Zabójca

•STRZELEC•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Łowca nagród
 Gajowy
 Banita

Umiejętności

Celne strzelanie
 Broń specjalna – długi łuk

Profesje wyjściowe**Zaawansowane**

Zabójca
 Sierżant/kapitan najemników
 Herszt banitów

•ZABÓJCA•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Łowca nagród

Zaawansowane

Zwadźca
 Szpierrez
 Szpieg
 Strzelec

Umiejętności

Ukrywanie się na wsi
 Ukrywanie się w mieście
 Charakteryzacja
 Celne strzelanie
 Warzenie trucizn
 Wspinaćca
 Śledzenie
 Cichy chód na wsi
 Cichy chód w mieście
 Broń specjalna – dmuchawka
 Broń specjalna – uliczna
 Broń specjalna – cep
 Broń specjalna – laso
 Broń specjalna – parująca
 Broń specjalna – nóż do rzucania
 Broń specjalna – dwuręczna

Profesje wyjściowe**Podstawowe**

Najemnik

Zaawansowane

Herszt banitów
 Łowca czarownic

•ZABÓJCA GIGANTÓW•**Profesje wejściowe****Podstawowe**

Gładiator (tylko krasnoludy)
 Zabójca trolli

Umiejętności

Uniki
 Sekretny język – bitewny
 Broń specjalna – cep
 Broń specjalna – dwuręczna
 Silny cios

Profesje wyjściowe

Brak



•ZWADŹCA•**Profesje wejściowe**

Podstawowe	Zaawansowane
Szlachcic	Rozbójnik
Zabijaka	Szampierz

Umiejętności

Rozbrajanie
Uniki
Etykieta
Celne strzelanie
Bronь specjalna – rapier
Bronь specjalna – pistolet
Bronь specjalna – parującego
Silny cios
Celny cios
Ogłuszenie

Profesje wyjściowe

Zaawansowane
Zabójca
Rozbójnik
Sierżant/kapitan najemników

•ZWIADOWCA•**Profesje wejściowe**

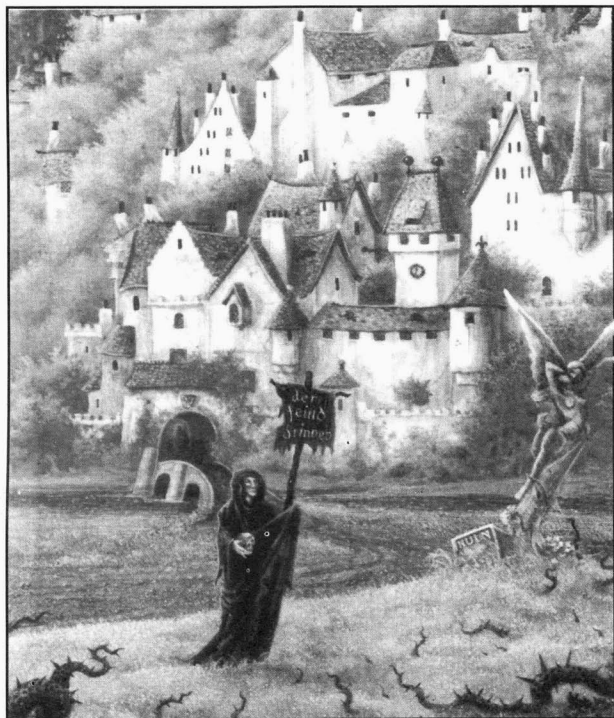
Podstawowe	Zaawansowane
Wóznicza	Herszt banitów
Gajowy	
Pasterz	
Myśliwy	
Poganiacz mułów	
Przepatrywacz	
Poszukiwacz złota	
Goniec	
Traper	
Drwal	

Umiejętności

Opieka nad zwierzętami
Ukrywanie się na wsi
Tropienie
Wyzucie kierunku
Jezdźiectwo
Sekretny język rangerów
Sekretne znaki zwiadowców
Cichy chód na wsi

Profesje wyjściowe

Podstawowe	Zaawansowane
Łowca nagród	Odkrywca
	Sierżant/kapitan najemników
	Herszt banitów



IMIĘ	RASA	PŁEĆ	KLASA ZAWODOWA	CHARAKTER	
WIEK	WZROST	WAGA	WŁOSY	OCZY	OPIS
OBECNA PROFESJA	PRZEBIEG KARIERY			PROFESJE WYŚCIGOWE	

CHARAKTERYSTYKA	Sz	Ww	Us	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
POCZĄTKOWA														
Schemat rozwoju														
AKTUALNA														

BRON RĘCZNA	I	Ww	O	P	UMIEJĘTNOŚCI	UMIEJĘTNOŚCI

BRON STRZELECKA	K	D	M	SE	Ład.

ZBROJA	UMIEJSCOWIENIE	WO

PUNKTY PANCERZA

01-15 GŁOWA

10-35 PRAWA REKA

30-55 LEWA REKA

50-80 KORPUŁ

01-00 PRAWA NOGA

01-00 LEWA NOGA

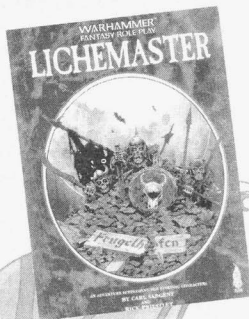
CZARY		Poz.	PM	Z	CT	SKŁADNIKI		EFEKT		PUNKTY PRZEZNACZENIA					
										PUNKTY MAGII					
										POZIOM MOCY					
										PUNKTY DOŚWIADCZENIA					
EKWIPUNEK				TEMPO RUCHU		m/ 10s	m/ min	km/ h							
				OSTROŻNIE											
				NORMALNIE											
				BIEGNĄC											
				ZNANE JĘZYKI		PSYCHIKA I ZDROWIE		PUNKTY OBŁĘDU							
ŁĄCZNIE:				HISTORIA											
				MIEJSCE URODZENIA											
				ZAWÓD RODZICÓW											
				RODZINA											
MAJATEK				POZIOM SOCJALNY		RELIGIA									
ŁĄCZNIE:															
TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA		SZ	WW	US	S	Wt	ZW	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd

pierwsze dodatki

LICZMISTRZ

Kolejny prezent dla fanów Starego Świata. Bohaterowie muszą stawić czoła straszliwym żywiołom zagrażającym ukrytemu w górach klasztorowi. Ilu z herosów przeżyje spotkanie z władcą żywiołców – liczem? Czy zdołają uratować mieszkańców górskich dolin? Co znajduje się w klasztornych lochach? Na te i inne pytania znajdziecie odpowiedź podczas własnych rozgrywek. Oprócz scenariuszy w książce umieszczono opis nowych czarów nekromantycznych i dodatkowej profesji – mnicha.

Cena: 150.000 zł



KSIEGA WIEDZY TAJEMNEJ

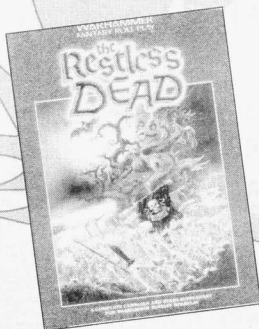
Warhammer Fantasy Roleplay to kompletna gra, ale oprócz zasad podstawowych istnieje coś takiego jak reguły dodatkowe. Rozbudowują one system i czynią grę bardziej zaawansowaną. Dodatkiem zawierającym takie właśnie przepisy jest Księga Wiedzy Tajemnej. Znajdziecie w niej wiele fascynujących scenariuszy, nowe profesje i czary, spory wybór przedmiotów magicznych i wiele innych ciekawostek. Absolutnie niezbędna pomoc zarówno dla Mistrza Gry, jak i dla każdego gracza.

Cena: 150.000 zł

GALERIA BOHATERÓW

W tym dodatku znajdziecie niezwykle szczegółowy sposób tworzenia bohatera, a dodatkowo dokładny plan jednego z tysięcy zajazdów Starego Świata wraz z kilkoma pomysłami przygód, w których ten zajazd odgrywa niepoślednią rolę. Wystarczy przeczytać, trochę pomyśleć i zabawa gotowa... Ponadto 50 czystych Kart Bohaterów – gotowych do użycia, bez konieczności powielania.

Cena: 90.000 zł



POTĘPIENIEC

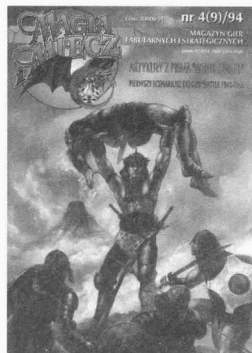
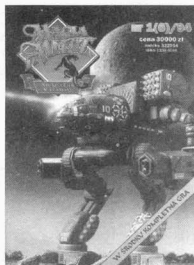
Cykl najlepszych scenariuszy, opublikowanych w piśmie *White Dwarf*. Każdy z nich może być rozgrywany jako oddzielna przygoda, ale można je również połączyć w jedną kampanię. Czy bohaterowie potrafią pomóc pewnemu nieszczęsnemu nieboszczykowi? Co kryją kanały pod z pozoru spokojnymi miastami Imperium? Czy bohaterowie odkryją tajemnice, czyhające w starym domu? Przekonajcie się sami! Dodatkowo zestaw nowych, niezwykle przydatnych czarów, zaawansowane, realistyczne zasady walki i nowe magiczne przedmioty. Dodatek, bez którego nie może się obejść żaden prawdziwy gracz!

Cena: 150.000 zł

Gry fabularne powstały pod koniec lat siedemdziesiątych w USA i w krótkim czasie zdobyły popularność na całym świecie. Wszędzie, dokąd dotarły budziły już nawet nie zainteresowanie, ale wręcz entuzjazm. Szacuje się, iż obecnie tylko w USA gra w nie 20 milionów osób - głównie młodych, uczniów i studentów, ale również starszych, w pełni dojrzałych. Wszyscy oni znajdują w grach fabularnych to, czego brakuje w szarej codzienności - przygodę, dreszcz emocji, odmianę. A jest to odmiana rzeczywiście głęboka, gdyż gracze na krótką - lub dłuższą - chwilę stają się kimś diametralnie odmiennym - bohaterem, stworzonym na miarę własnych marzeń, żyjącym w światach, w których wszystko jest możliwe. Potrzeba im jedynie trochę wolnego czasu, sporo wyobraźni oraz grupy przyjaciół, chcących się bawić w ten sam sposób. Jeden spośród nich pełni rolę specjalną - Mistrza Gry, czyli kogoś, kto graczy przez wyimaginowane światy prowadzi, opisuje je i mówi, co z ich działania i reakcji wynika.

Gry fabularne nie są właściwie grami w tradycyjnym tego pojęcia rozumieniu. Gracze nie występują w nich przeciwko sobie, nie sprawdzają wzajemnie swoich możliwości i umiejętności, ale współpracują, żeby osiągnąć wspólny cel, żeby wypełnić zadanie, które stoi przed wszystkimi. Najpierw jedno, potem drugie, trzecie i dalsze, gdyż w grach fabularnych nie istnieje pojęcie „koniec”, niemożliwe jest powiedzenie „wszystko już zrobiliśmy, wszystko wiemy”. Nie można też powiedzieć „ja wygrałem, ty przegrałeś”, gdyż gra fabularna jest wyobrażonym życiem i tak jak w życiu prawdziwym uśmiechy fortuny czy klęski mogą być pozorne lub chwilowe. I tylko od samego gracza zależy, od stopnia jego zaangażowania i utożsamienia się z fikcyjnym alter ego o ilu zupełnie realnych kompleksach zapomni, na ile rzeczywistych problemów spojrzy świeżym okiem i jak głębokie rozładuje w sobie stresy.

MAGIA I MIECZ - PISMO, KTÓRE JEST ZAWSZE AKTUALNE!



Adres redakcji: 00-773 Warszawa,
ul. Dolna 43,
tel: (022)416042 fax: (022)415894

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

Stary Świat. Kraina z pozoru spokojna, żyzna i rozległa, z licznymi, tętniącymi życiem miastami, z zamieszkanymi przez elfy lasami i wyniosłymi górami, w których krasnoludy toczą odwieczny bój z hordami goblinów. Jednak cień wisi nad tym światem – cień mrocznego, niosącego zniszczenie Chaosu. Od niepokojonych przez piratów wybrzeży Tłei po ufortyfikowane wioski barbarzyńskiego Wschodu wędrują bohaterowie – jakże liczni – własną pierś próbując powstrzymać potężne, napływające z północy fale Chaosu. Jednak Chaos zadaje ciosy także od wewnątrz. Jego sekretni studzy nie szczędzą wysiłków, chcąc rzucić świat na kolana przed Ciemnymi Bogami.

WARHAMMER jest grą szczególną - otwartym, niezwykle złożonym systemem bez konwencjonalnych planszy i żetonów. Wszystkie rozgrywane się w nim wydarzenia, wszystkie działania odbywają się w wyobraźni graczy i Mistrza Gry. Gracze wcielają się w role dzielnych poszukiwaczy przygód, przemierzających niebezpieczne szlaki Starego Świata. Walczą z bandami goblinoidów, przeszkadzają stronnikom Chaosu w realizacji ich podstępnych planów. Mistrz Gry jest scenarzystą i reżyserem dramatu, w którym uczestniczą bohaterowie graczy, jest dla nich wyrocznią i arbitrem. Jest także absolutnym panem wszystkich istot, zamieszkujących Stary Świat.

**Wkrocz w rzeczywistość gry Warhammer Fantasy Roleplay
- w ponury świat niebezpiecznych przygód.**

W tej książce znajdziesz:

- **Podręcznik gracza i Mistrza Gry** – kompletne zasady gry i informacje dla wędrujących przez Stary Świat.
- **Ponad 100 profesji** – od aptekarza do żołnierza, każda pomyślana tak, żeby bohaterowie byli jasno zdefiniowanymi i bardzo różniącymi się od siebie indywidualnościami.
- **Ponad 130 umiejętności** – od akrobatyki do żebractwa, daje wielką swobodę w tworzeniu bohaterów i zapewnia ich wielką różnorodność.
- **System prowadzenia walki** – szczegółowy, a jednocześnie dynamiczny i łatwy w rozgrywaniu.
- **Przewodnik po Starym Świecie** – obszerny opis lądów, miast i zamieszkujących je ras, przeznaczony dla początkujących graczy i Mistrzów Gry.
- **Kontrakt Oldenhallera** – gotowy scenariusz wstępnej przygody.
- **8 całostronicowych, kolorowych ilustracji** – ułatwiających przeniesienie się do Starego Świata.

Na licencji GAMES WORKSHOP Ltd.

GAMES WORKSHOP™ oraz **WARHAMMER™**

są zastrzeżonymi znakami handlowymi, będącymi własnością
Games Workshop Ltd.

Copyright © 1988 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.



**GAMES
WORKSHOP**

