

Collegium Historica

Heritatem custodimus



Zagubione w przekładzie:
Powrót elementalizmu

Alfred Nuñez Młodszy



Zagubione w przekładzie: Powrót elementalizmu

autor: Alfred Nunez Młodszy

(Lost in Translation: The Return of Elementalism)

Wersja polska:

tlumaczenie: hallucyon

redakcja: Karolina 'Viriel' Bujnowska
i Daniel 'karp' Karpiński

ilustracje i projekt okładki: Ewa Łapa

Skład i łamanie: triki

Lipiec 2010

Collegium Historica

Spis treści

Wstęp	3
Historia	4
Magowie żywiołów	8
- Uczeń elementalisty	10
- Czarodziej żywiołów	11
- Mistrz żywiołów	12
- Władca żywiołów	13
Nowe umiejętności i zdolności	14
Krasnoludzki klan Nornharaz	14
- Splatanie magii żywiołów	14
- Wykrywanie magii żywiołów	14
- Zmysł magii żywiołów	14
- Magia tajemna żywiołów	15
- Magia prosta żywiołów	15
Zaklęcia magii prostej żywiołów	16
Zaklęcia magii tajemnej żywiołów	19
Tabela wściekłości żywiołów	20
Specjalizacja	21
Magia rytualna żywiołów	29
Bestiariusz	30
- Żywiołak	30
- Pierwiastek żywiołów	30
Elementaliści w XXVI wieku	32
Pomysły na przygody	34
Podsumowanie	36



Nota prawna

Niniejszy dodatek jest całkowicie nieoficjalny i w żaden sposób nie został zatwierdzony przez Games Workshop Limited. Chaos, the Chaos Device, the Chaos Logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Head/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo oraz wszystkie powiązane znaki, nazwy, rasy, symbole ras, postaci, pojazdy, miejsca, jednostki, ilustracje i wizerunki ze świata Warhammera są ®, ™ lub © należącymi do Games Workshop. Prawa autorskie należą do Games Workshop Ltd 2000-2010, są różnie zarejestrowane w Zjednoczonym Królestwie i innych państwach świata. Nazw użyto bez pozwolenia bez zamiaru naruszenia praw autorskich. Wszystkie prawa właścicieli zastrzeżone.

Wstęp

Magia żywiołów, zwana również elementalizmem, była jedną z sześciu dyscyplin magicznych w pierwszym wydaniu gry fabularnej *Warhammer Fantasy Roleplay*. Adepti tej dziedziny manipulowali mocą czterech żywiołów tworzących świat – ziemi, powietrza, wody i ognia. Ponieważ magia żywiołów była blisko związana z naturą, elementaliści zamieszkiwali głównie tereny wiejskie i dzikie ostępy tak Imperium, jak i Starego Świata.

Elementalizm, podobnie jak inne rodzaje magii, towarzyszy ludzkości od jej zarania. Najwcześniejsza wiarygodna wzmianka o magii żywiołów pochodzi z 100 KI, a więc z okresu, kiedy Middenheim słynęło już jako centrum sztuk magicznych w Imperium (patrz: *Middenheim: Miasto Białego Wilka*). Z 1983 KI pochodzą z kolei pierwsze zapiski o prześladowaniach czarodziejów, kiedy to demonolodzy i nekromanci doprowadzili do wybuchu Wojny Czarodziejów (patrz: *Middenheim: Miasto Białego Wilka*; *Marienburg: Sold Down the River*, s. 21, *Dwarfs: Stone and Steel*, s. 109).

Wraz z opublikowaniem drugiego wydania gry *Warhammer Fantasy Roleplay* (*Księga zasad*) i dodatku *Królestwo magii* wydawnictwa Black Industries i Green Ronin całkowicie odrzuciły pierwotną koncepcję magii, zastępując ją magią kolorów, wprowadzoną do Starego Świata w czwartym wydaniu *Warhammer Fantasy Battle*. Zgodnie z obowiązującym kanonem wszystkie moce magicznie niepoddające się klasyfikacji według teorii ośmiu Wiatrów Magii zaliczono do magii guseł. Tak stało się z elementalizmem i iluzjonizmem.

Autorzy drugiego wydania *Warhammer Fantasy Roleplay* przyjęli również wprowadzoną przez

szóste wydanie *Warhammer Fantasy Battle* wersję historii, w której do czasu Wielkiej Inwazji Chaosu z roku 2302 KI aparat państwowy prześladował adeptów wszystkich sztuk magicznych. Wedle zamieszczonego w *Królestwie magii* wyjaśnienia, głęboka niechęć społeczeństwa imperialnego do magii jest pozostałością wpływów krasnoludzkich w pierwszych wiekach państwowości ojczyzny Sigmara. Po utworzeniu Kolegiów Magii guślarzami zaczęto nazywać tych czarodziejów, którzy operowali poza prawem, dopuszczającym wyłącznie działalność czarodziejów z kolegiów.

Legenda mówi, że ujrawszy potęgę elfiej magii, cesarz Magnus Pobożny poprosił Teclisa o nauczanie wybrańców arkanów sztuk magicznych. Będąc świadomym ułomności ludzkiego umysłu, która uniemożliwia człowiekowi pojęcie zawłości elfiej magii, opartej na mocy Chaosu, mag z Ulthuanu podzielił umownie Wysoką Magię na osiem składowych i z każdej uczynił odrębną dziedzinę magiczną. Kierując się cechami charakteru kandydatów, elf utworzył osiem grup, a członków każdej z nich nauczył podstaw jednego aspektu magii.

Niniejszy dodatek na powrót wprowadzana magię żywiołów do realiów świata drugiej edycji Warhammera. Aby uwiarygodnić ten zabieg, jego pierwsza część zawiera krótką historię elementalizmu w Imperium i Starym Świecie. Moim zdaniem poczynione przez autorów drugiego wydania gry założenie, że wszelka magia pochodzi z Chaosu, niezawodnie prowadzi do wniosku, iż natury Chaosu nie da się wytłumaczyć jedną uporządkowaną teorią. Uświadomiwszy to sobie, czytelnik zapewne ujrzy przedstawione w *Księdze zasad* i *Królestwie magii* fakty w innym niż dotychczas świetle.

Historia

W starych księgach, spisanych przez kapłanów Vereny, znajdują się liczne wzmianki świadczące o tym, że magia w Starym Świecie istniała na długo przed Wielką Inwazją Chaosu (2302 KI). Choć w zapiskach na próżno by szukać choćby jakiegokolwiek próby podzielenia magii na dziedziny, uważa się, że magia żywiołów, nazywana elementalizmem, towarzyszy ludzkości od jej początków. Z kart zakurzonych woluminów można dowiedzieć się, że arabscy mistycy dali podwaliny nekromancji i jej siostrzanej sztuki – demonologii, jeszcze przed narodzinami Sigmara. Prowadzone przez wyznawców Vereny badania w ruinach starożytnych elfich budowli potwierdziły istnienie jeszcze innego, dotąd nieznanego rodzaju magii – magii bitewnej.

Ponieważ, w przeciwieństwie do innych dziedzin sztuk magicznych, elementalizm wykazuje wiele elementów wspólnych z magią druidyczną, sądzi się, iż swoje korzenie wywodzi on z Dawnej Wiary. Niektórzy twierdzą jednak, że pewne właściwości magii żywiołów cechy można znaleźć w magii runicznej, a jeszcze inni, że elementalizm wywodzi się z elfiej magii. Główni zainteresowani, czyli magowie żywiołów, nie tylko uważają tego typu poglądy za całkowicie nieuzasadnione, lecz wręcz sprzeciwiają się wszelkim próbom akademickiego zgłębiania i porządkowania ich dziedziny.

W pierwszym tysiącleciu istnienia Imperium magia bitewna cieszyła się szacunkiem wśród elit społeczeństwa, a elementalizm praktykowano w zaciszu kniei, wśród ryku zwierząt gospodarskich – z dala od miast. To względne odosobnienie uratowało życie wielu elementalistom w czasie, gdy adepci „miejskich” sztuk magicznych przyciągnęli, zgubną w skutkach, uwagę cesarza Borysa Chciwego. Władca, ceniący pieniądź ponad wszystko, uległ

podszepcom hierarchów kościelnych i zdelegalizował magię. Ulice miast wypełnił swąd palonych ciał, a cesarski skarbiec – złoto skazańców. Prześladowania skończyła dopiero epidemia Czarnej Śmierci, która wyludniła Imperium, dziesiątkując także oprawców. Summa summarum z rąk łowców czarownic zginęło niewielu elementalistów.

W ojczyźnie Sigmara spokój zagościł wraz z wstąpieniem na tron cesarza Mandreda, ale, niestety, nie trwał długo. Po udanym zamachu na władcę kraj ponownie pogrążył się w ogniu. Okres ten, trwający od 1260 do 1280 KI, potomni nazwali Wiekiem Wojen. To właśnie wśród pożogi wojennej Gunthar Mądry, pewien ekscentryczny elementalista, opracował teorię magii żywiołów. Choć wielu pobratymców odrzuciło naukowe poglądy Guntara, czarodziejowi udało się przekonać Księcia-Elektora Nuln, by wydał przywilej założycielski dla gildii elementalistów. Część badaczy uważa obecnie, że prawdziwym powodem, dla którego arystokrata utworzył ową gildię, była chęć dorównania Miastu Białego Wilka, które słynęło z Gildii Czarodziejów i Alchemików, cieszącej się wtedy już ponad tysiącletnią tradycją.

Krótko po objęciu władzy przez cesarzową Magritę, pewien błahy z pozoru incydent w Middenheim zaważył na losach Imperium, zsyłając nań wewnętrzne niepokoje, które trwały przez kolejne osiem lat. Prześladowania za rządów Borysa Chciwego były niczym przy okrucieństwach, jakie miały miejsce podczas Wojny Czarodziejów. Między 1983 a 1991 KI nawet niepoparte jakimikolwiek dowodami podejrzenie o uprawianie sztuk magicznych było równoznaczne z wyrokiem śmierci. Tropieni niczym zwierzyna łowna czarodzieje szukali schronienia w odległych zakątkach Imperium.

Podobnie jak za czasów Borysa Chciwego, bezcenna wiedza, spisana na kartach ksiąg, płonęła na stosach wraz z właścicielami. Jedynymi, którzy podjęli próbę ratowania tajemnej wiedzy, byli kapłani Vereny. Tylko dzięki ich wysiłkom wiele drogocennych ksiąg przetrwało wojenną pożogę na półkach regałów tajemnych bibliotek. Tymczasem władza, tak świecka, jak i kościelna, napisała od nowa historię, usuwając z kronik wszelkie wzmianki o roli, jaką odegrała magia w budowaniu i umacnianiu państwowości Imperium.

Gdy w 2302 KI Magnus, nazwany przez potomnych Pobożnym, wezwał ludność do wojny z Chaosem, elementaliści pozostali w ukryciu. Pomni tragicznych wydarzeń sprzed trzech wieków, podjęli cichą walkę z najeźdźcą, nie mniej krwawą niż ta, którą toczono na polach bitew. Pozostając w ukryciu, magowie żywiołów stracili szansę, być może jedyną, usankcjonowania swej działalności, kiedy cesarz Magnus poprosił Teclisa o magiczne przeszkolenie tych guślarzy, którzy walczyli z Chaosem pod sztandarami Imperium. Z drugiej strony

pozostanie w cieniu i niepoddanie się naukom Wysokiego Elfa pozwoliło elementalistom praktykować sztukę na dotychczasowych zasadach. Jedno na pewno się nie zmieniło: czarodzieje żywiołów wciąż musieli mieć się na baczności i ukrywać przed łowcami czarownic, polującymi na niezrzeszonych w Kolegiach Magii adeptów nauk tajemnych.

Za rządów Dietera IV Amadeus Junkers, reprezentujący nurt modernizmu elementalistycznego, skierował do cesarza prośbę o udzielenie zgody na restaurację gildii elementalistów w Nuln. Ponieważ czarodziej poprzedził petycję niemałą darowizną na rzecz cesarskiego skarbcza, ku zmartwieniu Kolegiów Magii, władca nadał modernistom stosowny przywilej. Siedzibę gildii Amadeus nazwał Prastarym Kolegium. Niestety, abdykacja Dietera IV, spowodowana secesją Baronii Westerlandu, pokrzyżowała dalsze plany modernistów, gdyż nowy cesarz, Wilhelm II, za zgodą Księcia-Elektora Nuln, unieważnił przywilej restauracyjny.

Odrzucenie nauk Teclisa

W trakcie studiów historycznych żak, czy to w Altdorfie, czy to w Middeheim, dowiaduje się, że kiedy cesarz Magnus Pobożny poprosił Teclisa o założenie Kolegiów Magii, elfi arcymag wybrał swych uczniów spośród najzdolniejszych guślarzy walczących przeciw Chaosowi. Ci, którzy ukończyli szkolenie, przyjęli tytuły Magistrów, by wyróżnić się spośród innych guślarzy.

W niektórych dziełach można znaleźć nieco inną wersję tej historii. Teclis wpierw udał się na wschodnie ziemie Imperium, które ocalały przed pożogą wojenną dzięki cichej aktywności elementalistów. Zgromadzenie czarodziejów żywiołów wiedziało, jakie konsekwencje poniosą ci adepci magii, którzy nie dołączą do powstających kolegiów w Altdorfie, toteż większość jego członków nosiła w trakcie spotkania z Wysokim Elfem maski bądź w inny, bardziej przemyślny sposób ukrywała przed przybyszem swą tożsamość. Zgromadzenie powiedziało Teclisowi, że magia, której zamierzał uczyć guślarzy, z pewnością umożliwi szybsze osiągnięcie potęgi niż studiowanie elementalizmu, lecz jednocześnie stanowi większe niebezpieczeństwo dla jej użytkowników. Czarodzieje zaproponowali Teclisowi, że nauczą go tajników dziedziny żywiołów, by mógł porównać moc obu sztuk.

Legenda mówi, że Teclis odrzucił propozycję, bo czegoż banda leśnych guślarzy mogłaby nauczyć elfiego maga z Ulthuanu? Zgromadzenie zakończyło obrady, nim Teclis powrócił do Altdorfu. Słuchając zaleceń elfa, Magnus Pobożny wydał dekret delegalizujący czarodziejów niezrzeszonych w altdorfskich kolegiach. Wysoki elf zadenuncjował znanych mu elementalistów i tych guślarzy, którzy nie wstąpili do Kolegiów Magii, a także wskazał miejsce obrad zgromadzenia. Jednak gdy wysłani przez cesarza łowcy czarownic dotarli na miejsce, po czarodziejach żywiołów nie pozostało ani śladu.

- Dlaczego musieliśmy się spotkać w tej zapyziałej karczmie, Erichu? – spytała poirytowana, młoda kobieta. – Przecież to zapadła dziura, gdzie piwo smakuje jak szczyny, a kmiecie śmierdzą.
- Potrzebujemy miejsca, do którego nie zaglądają łowcy czarownic ani ich poplecznicy... – odpowiedział bez zastanowienia mężczyzna, po czym dodał: – Gretchen, w trakcie wędrówki coś odkryłem coś, czego nie uczą w Kolegium Niebios.
- O czym ty mówisz?
- O magii – wyszeptał Erich. – Poznałem coś, co nie przystaje do nauk naszych mistrzów: formę magii, która istniała jeszcze przed Sigmarem. To magia żywiołów.
- Gadasz od rzeczy – zachnęła się Gretchen. – Każdy czarodziej, który należycie zgłębił arkana nauk tajemnych, wie, że przed przyjściem Teclisa nie istniała inna magia niż guślarstwo, demonologia i nekromancja. To Nauczycie z Ulthuanu ukazał pierwszym Magistrom istotę prawdziwej magii. Ta twoja „magia żywiołów” jest niczym innym, jak prymitywną teorią utworzoną przez garstkę guślarzy, szukających usprawiedliwienia dla swych niecznych praktyk.
- Nie wydawało ci się nigdy dziwnym, Gretchen, że podział na Magię Kolorów jest tak jednoznaczny i wyczerpujący? – Nie dawał za wygraną Erich. – Przecież to, czego nas uczą, jest całkowicie sprzeczne z naturą Chaosu, z którego wywodzi się magia! A spójrz na magię runów — różni się od naszej.
- Przerażasz mnie. Do czego dążysz?
- W pewnej niewielkiej osadzie we wschodnim Talabeklandzie spotkałem starego mędrca – wyjaśnił Erich. – Ja wyczułem u niego zdolności magiczne, a on u mnie. Uznałem go za guślarza, bo mieszkał poza wsią. Godzinami rozprawialiśmy o naturze magii i teoriach magicznych, które poznałem w kolegium. Podczas jednej z takich rozmów starzec rzekł, że istnieje magia starsza od tej, której uczył Teclis, magia, która wywodzi się z natury. Najpierw wyśmiałem go, ale kiedy pokazał mi swą moc, mina mi zrzedła. Moc, którą się posługiwał, nie pochodziła z jednej tradycji...
- Kontynuuj – Gretchen przerwała z niecierpliwością przedłużające się milczenie.
- Stary czarodziej, który sam siebie nazywał „mistrzem żywiołów”, władał mocą, którą my określilibyśmy jako przynależną do tradycji życia, zwierząt, ognia i niebios. Była dziwnie stara, nawet bardzo stara... – Erich znów zamilkł, zamyśliwszy się.



Gretchen przez dłuższą chwilę uważnie przyglądała się przyjacielowi.

– Bądź ostrożny, Erichu. Twoja wiedza zagraża tym, którzy mienią się spadkobiercami Teclisa. Nie zawahają się przed niczym, by cię uciszyć. Odejdź teraz i nie wracaj, a ja się będę modlić do Vereny i Morra, by ta wiedza nie spowodowała na ciebie zguby.

Erich spojrzał na Gretchen i w myślach przyznał jej rację. Zrozumiał, że nigdy się już nie zobaczą. Wstał od stołu i wyszedł z karczmy. Gretchen odetchnęła z ulgą, kiedy za przyjacielem zamknęły się drzwi.

Młoda czarodziejka chciała wstać, gdy kątem oka dostrzegła ruch. Odziany w czerń klient oberży opróżnił jednym haustem kufel, wstał od szynku i wyszedł tymi samymi drzwiami co Erich. Przeklinając w duchu swą wcześniejszą nieuwagę, Gretchen zdała sobie sprawę, że właśnie znalazła się na zakręcie. Jeśli nieznajomy dopadnie Ericha – pomyślała – będzie tylko kwestią czasu, nim inni jemu podobni znajdą ją. W końcu nie było tajemnicą, że Magistrowie Kolegium Niebios nie zawahają się przed niczym, by osiągnąć swoje cele.

Gretchen nigdy dotąd nikogo nie zabiła, lecz wiedziała, że właśnie tak będzie musiała teraz postąpić. Wiedziała również, że raz wprawiona w ruch spirala śmierci nie ma już końca...

Ścianka działowa odsunęła się, ukazując oczom mężczyzny półprzeźroczystą firanę, za którą stała częściowo skryta w mroku postać rozmówcy.

– Czy nazywasz się Joachim Anders? – Głos był męski, niski, raczej chropawy.

– Owszem – odpowiedział zapytany. – Jeśli dobrze rozumiem, dysponujesz wiedzą, której szukam, tak?

– W rzeczy samej. Plotka mówi, że poszukujesz wieści na temat magii żywiołów i, jak wskazuje twoja szczodrość, cenisz je wysoko.

– Nawet bardzo wysoko. Pewien wyznawca Vereny, zapalony uczonec, powiedział mi, że ta forma – Mężczyzna się skrzywił – guślarstwa ma pewne cechy wspólne z magią runiczną.

Zapadła cisza, którą postać zza firany przerwała dopiero po dłuższej chwili:

– Zdziwiłbyś się, gdyby to było prawdą?

– Tak. Moje badania wskazują, że elementalizm to czarnoksiężstwo, a krasnoludy nie posiadają takowych... zdolności.

– Ludzcy uczeni się mylą – odpowiedział tajemniczy rozmówca. – Nie wszystkie krasnoludy są pozbawione talentu magicznego. Dość uświadomić sobie, że krasnoludy potrafią ogniskować magię w runach, co stoi w jawnej sprzeczności z naukami Teclisa. Efekty magii runicznej w niczym nie przypominają mocy, jakimi dysponują altdorfscy Magistrowie bądź wysokie elfy.

Magowie żywiołów

Czarodzieje żywiołów pełnią w Imperium ważną, choć niedocenianą przez ogrom społeczeństwa rolę. W przeciwieństwie do Kolegiów Magii, skupiających uznanych przez prawo imperialne czarodziejów, elementaliści nie tworzą jednolitej organizacji. Większość wybiera żywot samotników, z dala od zgiełku miast. Z reguły zamieszkują w pobliżu wsi, co daje korzyści obu stronom: czarodziej żywiołów deklaruje gotowość przyjęcia osadzie w sukurs w razie niebezpieczeństwa, a w zamian otrzymuje dostawę świeżych produktów rolnych po obniżonych cenach oraz wieści i plotki, zwłaszcza te dotyczące przybyszów. Elementaliści pozostają często na służbie, rzecz jasna – nieoficjalnej, szlacheckich rodów ze wschodnich i południowych prowincji Imperium. Czarodzieje ci, przyjmujący na dworach rolę doradców, uchodzą za łatwiejszych do pozyskania i, co nie mniej ważne, godniejszych zaufania niż członkowie Kolegiów Magii, którzy są zobowiązani do bezwzględnej lojalności wobec cesarza i rodzimych szkół. Ponieważ wśród szlachty od dłuższego czasu panuje pogląd, że altdorfscy Magistrowie wykazują zbyt duże zaangażowanie w politykę, niezainteresowani rozgrywkami politycznymi elementaliści są bardziej pożądanymi.

Czarodzieje żywiołów mieszkają również poza granicami Imperium. Można ich znaleźć w Księstwach Granicznych, Tilei, Estalii, a nawet Bretonii. Mówi się, że nieliczni przemierzają mroźne ostępy Kislewu, lecz nie można wykluczyć, że myli się ich z adeptami Magii Lodu.

Jak widać, realia dnia codziennego stoją w sprzeczności z prawem, sankcjonującym działalność wyłącznie członków Kolegiów Magii. Niemala część społeczeństwa, w tym grupa wysoko postawionych hierarchów głównych kultów Imperium, uważa, że stołeczni

Magistrowie wyolbrzymiają rolę, jaką odegrali podczas Burzy Chaosu. Wszak zebrane przez Chaos wśród kolegialnych czarodziejów żniwo jest nikłe, jeśli porównać je z hekatombą mieszkańców Ostlandu czy Middenlandu. Bezczelność, z jaką Kolegia Magii poczynają sobie na politycznej arenie, skłania wielu niezadowolonych do poszukiwania środków prawnych i pozaprawnych, które zaradzą bezkarnemu panoszeniu się czarodziejów z Altdorfu. Wzmocnienie nieoficjalnej pozycji elementalistów może być jednym z nich.

W poszukiwaniu mentora

Postać, która chce wstąpić na ścieżkę magii żywiołów, musi wprawdzie znaleźć nauczyciela, co samo w sobie jest zadaniem niełatwym, albowiem czarodzieje żywiołów nie obnoszą się ze swą profesją, a uczniów zwykle wybierają spośród miejscowych dzieci. Szukająca mentora postać musi również baczyć, by nie zostać pomyloną z łowcą czarownic lub agentem kolegiów, gdyż niechybnie grozi to trwałym kalectwem lub śmiercią.

Uczeń in spe powinien prowadzić poszukiwania na wschodnich i południowych rubieżach Imperium, z dala od miast. Postać powinna zachowywać się dyskretnie, w przeciwnym razie elementalista, do którego uszu doszły wieści o podejrzanym typie, przeniesie się w inne miejsce albo, co gorsze dla zainteresowanego, spotka się z domniemanym agentem kolegiów na ustalonych przez siebie zasadach. Wydaje się, że najlepszą metodą znalezienia nauczyciela jest zdobycie zaufania osoby, która już go zna. Choć to niewątpliwie czasochłonne, włożony wysiłek się zwróci: pośrednik zorganizuje spotkanie z elementalistą, a wtedy wyłącznie od postaci zależy, czy zdoła przekonać czarodzieja, by wziął go na termin.

Prawo w Imperium

Po lekturze drugoedycyjnego Królestwa magii można odnieść wrażenie, że dekretów cesarza, stanowiących krajowe prawo, przestrzega się w całym Imperium. Nic bardziej mylnego.

Dziedzictwo Sigmara nie pozostawia wątpliwości, że elektorzy wybierają na cesarski tron najsłabszego spośród siebie. Choć, teoretycznie, cesarz sprawuje najwyższą władzę w państwie, w praktyce jego pozycję określa maksyma *primum inter pares*. Niestety, nawet ta fraza nie oddaje rzeczywistego stanu rzeczy, ponieważ cesarz musi, prowadząc sprytną politykę, zdobyć prawdziwy szacunek elektorów, a to, jak dotąd, udało się jedynie niewielu. Prawdę mówiąc, Magnus Pobożny był pierwszym cesarzem od czasów Sigismunda Zdobywcy (VI wiek KI), któremu podporządkowali się wszyscy elektorzy. Nawet Franz-Karl, mimo niedawnego zwycięstwa nad siłami Chaosu, nie cieszy jeszcze takim mirem.

Rada Naczelna musi zatwierdzić każdy dekret wydany przez cesarza lub jego radę (p. *Dziedzictwo Sigmara*), nim stanie się on prawem ziemi. Ponieważ członków tego szacownego gremium wybierają książęta-elektorzy, władcy prowincji mają rzeczywisty wpływ na wyniki głosowań. Co więcej, wskutek wielostronnych uzgodnień, proste postanowienia dekretów niejednokrotnie ubiera się w tak skomplikowany język prawniczych sformułowań, że wykonywanie uchwalonego w ten sposób prawa zależy od kaprysów poszczególnych książąt-elektorów. Za słusne można więc uznać twierdzenie, że postanowienia wielu cesarskich dekretów wykonuje się tylko w Reiklandzie (Karl-Franz jest Wielkim Księciem Reiklandu), a i to nie zawsze, bo niektóre silne ośrodki władzy lokalnej, np. graf Sigismund von Jungfreud z Ubersreiku czy graf Wilhelm von Saponatheim z Bögenhafen, stosują nieraz tylko to prawo, które służy realizacji ich własnych interesów.

Wprawiony w osłupienie Joachim Anders niemalże krzyknął:

– Co ty możesz wiedzieć o naukach kolegialnych?

– Spokojnie – odpowiedział kryjący się za firaną rozmówca. – Podobnie jak ty, szukam wiedzy. Jeśli sprawiam ci przykrość...

– Przyjmij me przeprosiny, panie – pośpiesznie wtrącił Joachim. – Choć mnie szokujesz, będę cię słuchał, a nie obrażał.

– Nic się nie stało. Kontynuując, podczas pamiętnej inwazji zielonoskórych krasnoludy były gotowe zrobić wszystko, byle tylko odeprzeć przeciwnika. Magia runiczna, dar bogów Grungniego i Thun-gniego, czerpie swą moc z otoczenia, a nie z czeluści Bram Chaosu. Niektórzy mistrzowie runów podjęli ryzyko nauczania się korzystania z mocy ziemi, bez pośrednictwa runów. To oni byli pierwszymi krasnoludzkimi elementalistami.

– Nie, to niemożliwe – wyszeptał Joachim Anders. – Przecież zgodnie z naukami Teclisa...

– ...które dotyczą wyłącznie elfiej magii – przerwała tajemnicza postać. – Czy naprawdę żadnego czarodzieja z Kolegiów Magii nie zastanowiło nigdy, że jedyną formą magii, jaką nie potrafią się posługiwać krasnoludy, jest magia elfów? Oczywiście, krasnoludy nie są rasą stworzoną do praktykowania magii, lecz tylko głupiec jest zdolny pomyśleć, że krasnolud cofnąłby się przed czymkolwiek, co umożliwiłoby mu pokonanie śmiertelnego wroga.

– Dość tego! – wykrzyknął człowiek. – Ja, Joachim Anders, Magister Kolegium Niebios chcę poznać tożsamość osoby, z którą rozmawiam! Niech światłość...

W pomieszczeniu rozległ się huk wystrzału. Czarodziej ujrzał dziurę w firanie, dymiącą lufę pistoletu i szybko rosnącą plamę krwi na swoim prawym boku. To ostatnie było najpewniejszą wróżbą, jaką kiedykolwiek dane mu było zobaczyć – wiedział, że Morr przypieczętował już jego los.

Ścianka działowa zasunęła się. Nim Joachim upadł, pośród krzyku uciekających w popłochu klientów tawerny, zdołał jeszcze usłyszeć odgłos zatraskiwanych za ścianką drzwi. Umrzeć w takiej spelunie – przemknęło przez myśl tracącemu świadomość czarodziejowi. – Ciekawie, co pomyślą sobie w kolegium?

Profesje

Ścieżka rozwoju elementalistów jest podobna do tej, którą kroczą kolegalni czarodzieje. Aby jednak ułatwić życie Mistrzowi Gry i graczom, poniżej zamieszczam schematy rozwojów dla poszczególnych szczebli kariery.

Uczeń elementalisty

Cechy Głównie							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	-	+5	+10	+15	+5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	+1	-	-

W przeciwieństwie do uczniów czarodziejów, przyszli magowie żywiołów wiele ryzykują, podejmując termin. Nie tylko muszą wykonywać obowiązki służącego, lecz również, we własnym, dobrze pojętym interesie, mieć się na baczności, wypatrując łowców czarownic i agentów Kolegiów Magii. Codzienna harówka zniechęca wielu adeptów. Porzuciwszy termin, imają się oni innych zajęć, a czasem wyruszają na imperialne gościńce w poszukiwaniu przygód.

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny żywiołów), nauka (magia żywiołów), przeszukiwanie, splatanie magii żywiołów, sztuka przetrwania, wykrywanie magii żywiołów

Zdolności: zmysł magii żywiołów albo dotyk mocy, magia prosta żywiołów (dowolne cztery), niezwykle odporny albo wędrowiec

Wypożażenie: kij, plecak, skórzany bukłak

Profesje wstępne: uczeń alchemika, uczeń czarodzieja, guślarz, chłop, skryba, żak



Profesje wyjściowe: uczeń alchemika, uczeń czarodzieja, czarodziej żywiołów, akolita (Taala i Rhyi), uczony

Uwaga: Krasnoludy wykonujące tę profesję mogą posługiwać się wyłącznie zaklęciami opartymi na żywiołach ognia i ziemi.

Czarodziej żywiołów

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	-	-	+10	+20	+25	+10
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	+2	-	-

Po ukończeniu terminu uczniowie elementalistów opuszczają nauczycieli, by wyruszyć w świat. Wędrują głównie przez góry, knieje i niewielkie osady ludzkie, a więc miejsca mało uczęszczane przez łowców czarownic i agentów Kolegiów Magii. Jedni osiedlają się wreszcie z dala od tętniących życiem miast, by zgłębiać moce żywiołów, a inni poświęcają się walce z adeptami demonologii i nekromancji.

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo albo pływanie, język tajemny (magiczny żywiołów), leczenie albo nauka (dowolna), nauka (magia żywiołów), plotkowanie, przekonywanie albo zastraszanie, splatanie magii żywiołów, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii żywiołów, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: czuły słuch albo zmysł magii żywiołów, dotyk mocy albo niezwykle odporny, magia tajemna żywiołów, medytacja albo wyczucie kierunku, morderczy pocisk albo wędrowiec

Wyposażenie: kij, mikstura lecznicza

Profesje wstępne: uczeń elementalisty

Profesje wyjściowe: alchemik , szarlatan, mistrz żywiołów, uczony



Mistrz żywiołów

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	-	+10	+15	+30	+35	+15
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+4	-	-	-	+3	-	-

Mistrzowie żywiołów to czarodzieje, którzy wzniesli się na wyżyny swej sztuki. Wypatrując wrogów, czy to adeptów czarnej magii, czy to ograniczonych Magistrów z Altdorfu, szukają osób predysponowanych do zgłębiania magii żywiołów. Niektórym mistrzom żywiołów udało się nawet zdobyć pozycję zaufanych doradców na dworach miejscowej szlachty.

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo albo pływanie, język tajemny (Dawna Wiara), język tajemny (magiczny żywiołów), leczenie albo nauka (dowolna), nauka (dowolna), nauka (magia żywiołów), plotkowanie, przekonywanie albo zastraszanie, splatanie magii żywiołów, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii żywiołów, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: czuły słuch albo zmysł magii żywiołów, dotyk mocy albo niezwykle odporny, magia tajemna żywiołów, medytacja albo wyczucie kierunku, morderczy pocisk albo wędrowiec

Wyposażenie: kij, mikstura lecznicza, odtrutka

Profesje wstępne: czarodziej żywiołów

Profesje wyjściowe: alchemik, władca żywiołów, uczony



Władca żywiołów

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+15	+5	+15	+20	+35	+40	+20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+5	-	-	-	+4	-	-

Władcy żywiołów są najpotężniejszymi pośród elementalistów. Osiągnąwszy ten status, większość z nich osiada na stałe, z dala od cywilizacji, by zgłębiać tajemnice natury. Aby nieproszeni goście nie mącili tak potrzebnego im spokoju, władcy żywiołów zastawiają magiczne pułapki, w które wpadają łowcy czarownic i agenci Kolegiów Magii. Niestety, nieraz zdarza się również, że ofiarami padają niedoszli uczniowie władców żywiołów.

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo

albo pływanie, język tajemny (Dawna Wiara), język tajemny (magiczny żywiołów), leczenie albo nauka (dowolna), nauka (dowolne dwie), nauka (magia żywiołów), plotkowanie, przekonywanie albo zastraszanie, splatanie magii żywiołów, wiedza (dowolne trzy), wykrywanie magii żywiołów, znajomość języka (dowolne cztery)

Zdolności: czuły słuch albo zmysł magii żywiołów, dotyk mocy albo niezwykle odporny, magia tajemna żywiołów, medytacja albo wycucie kierunku, morderczy pocisk albo wędrowiec

Wyposażenie: kij, mikstura lecznicza, odtrutka

Profesje wstępne: mistrz żywiołów

Profesje wyjściowe: alchemik

Uczeń alchemika, alchemik - Autor opisał te profesje w dodatku *Lost in Translation: Where Has All the Magic Gone?*



Nowe umiejętności i zdolności

Splatanie magii żywiołów

Umiejętność działa podobnie do splatania magii, opisanego na s. 96 i w rozdziale VII *Księgi zasad*, z tym że posiadająca ją postać potrafi kontrolować wyłącznie magię żywiołów.

Wykrywanie magii żywiołów

Umiejętność działa podobnie do wykrywania magii, opisanego na s. 97 oraz w rozdziałach

VII i IX *Księgi zasad*, z tym że posiadająca ją postać potrafi wykrywać zawirowania spowodowane wyłącznie przez magię żywiołów.

Zmysł magii żywiołów

Zdolność działa podobnie do zmysłu magii, opisanego na s. 104 *Księgi zasad*. Posiadająca ją postać potrafi umiejętnie posługiwać się magią żywiołów, co znajduje odzwierciedlenie

Krasnoludzki klan Nornharaz

W społeczeństwie krasnoludzkim klany dzielą się na cechy (patrz: *Dwarfs: Stone and Steel*, s. 17–19). Cech kowali run składa się z członków jednego klanu, domniemanych potomków Thungniego, syna Grungniego, przez co wszyscy kowale run, zamieszkujący różne twierdze krasnoludzkie, są ze sobą spokrewnieni.

Długotrwałe wojny z zielonoskórymi i szczuro-ludźmi wymusiły na krasnoludach zmianę podejścia do sztuki wojennej. Słyszane ze skuteczności zwarte formacje pikinierów zostały przekształcone w niewielkie grupki wojowników wyszkolonych do walk w korytarzach twierdz i sztolniach kopalń. Zmiany nie ominęły także kowali run – ci z Karak Osiem Szczytów podjęli badania nad możliwością zogniskowania magii run w ciałach kowali. Badaczom udało się opracować rytuał, którego istota polegała na wycięciu w skórze specjalnej runy za pomocą zanurzonego w lawie długiego styliska. Ci, którzy przeżyli rytuał i zdołali odzyskać siły (choć nie zdrowe zmysły, jak mówią złośliwi), zyskali zdolność władania mocą, która łudząco przypominała magię żywiołów opartą na ogniu i ziemi.

Klan Nornharaz – taką właśnie nazwę przyjęli krasnoludscy elementaliści – odznaczył się szczególną skutecznością w walce z orczymii goblińskimi szamanami oraz skaveńskimi Szarymi Prorokami. Choć obrońcy Karaku Osiem Szczytów zdołali odpierać ataki wroga przez tysiąc lat, twierdza ostatecznie i tak upadła. Niedobitki klanu Nornharaz próbowały znaleźć schronienie w innych twierdzach krasnoludzkich, ale nawet ich krewni, tamtejsi kowale run, nie chcieli mieć do czynienia z od-szczepieńcami. Klan, którego wszystkie dzieci rodzą się ze znamieniem przypominającym fragment wypalanej przez przodków w skórze runy, rozproszył się po świecie. Jego członkowie zamieszkują dziś Góry Szare, Góry Czarne, a nawet ludzkie miasta. Najczęściej zajmują się kowalstwem czy kamieniarstwem, co pozwala im w miarę swobodnie praktykować magię żywiołów opartą na ogniu i ziemi, nie przyciągając niepożądanego uwagi niezna-jomych, czy to łowców czarownic, czy to agentów Kolegiów Magii, czy po prostu innych krasnoludów. Pewną wadą dysponowania magicznym talentem jest to, że żaden z członków klanu nie posiada odporności na magię, zdolności typowej dla krasnoludzkiej rasy.

w modyfikatorze +10 do testów splatania magii żywiołów i wykrywania magii żywiołów.

Warto podkreślić, że postrzeganie zjawisk magicznych jest ściśle związane z odmianą magii, którą posługuje się obserwujący czarodziej. Magistrom z Altdorfu magia jawi się jako tęcza, mieniąca się ośmioma barwami Chaosu, zaś elementalistom jako moc czterech żywiołów – ognia, powietrza, wody i ziemi.

Wyznawane przez przedstawicieli obu dziedzin magii paradygmaty działają niczym zasłony, niemal całkowicie odgradzając czarodziejów od innych, obcych postaci magii. W konsekwencji jedna grupa jest ślepa na magiczne poczynania drugiej – elementaliści czują, lecz nie widzą magii kolorów, a kolegalni czarodzieje czują, lecz nie widzą magii trzech żywiołów: powietrza, wody i ziemi. Pewnym wyjątkiem jest żywioł ognia, dostrzegalny przez czarodziejów z Altdorfu, którzy jednak nawet wtedy mylą go z Wiatrem Aqshy.

Magia tajemna żywiołów

Elementarizm ma wiele wspólnego z innymi odmianami sztuk tajemnych: konieczność poświęcenia się znojnym studiom oraz umiejętność władania mocami przekraczającymi zdolności pojmowania przeciętnego mieszkańca Imperium. Aby móc to czynić, postaci muszą posiadać zdolności magia prosta żywiołów i magia tajemna żywiołów. Żywiołów nie da się wpisać w teorię Teclisa, dzielącą magię na osiem kolorów. Pod tym względem elementarizm dzieli wiele wspólnych cech z ma-

gią run lub magią orków, czemu oczywiście żywo zaprzeczają czarno-dzieje z Kolegiów Magii. Elementalista może znać dowolną liczbę zaklęć magii prostej (patrz niżej).

Magia prosta żywiołów

Podobnie jak każdy inni początkujący adept magii, uczeń elementalisty musi wykazać się znaczną cierpliwością, by doczekać dnia, w którym mentor uzna, że jest gotów nauczyć go pierwszego zaklęcia magii prostej.

Teoretycznie rzecz biorąc, nauczyciel nie powinien wypuścić w świat ucznia, który nie zna przynajmniej czterech zaklęć magii prostej żywiołów. Jednak to Stary Świat, więc w skrajnych sytuacjach może zdarzyć się inaczej, lecz Mistrz Gry powinien zadbać, by wyruszająca na spotkanie przygodzie postać gracza miała okazję nauczyć się czterech zaklęć.

Jeśli uczeń zapragnie nauczyć się kolejnych zaklęć magii prostej żywiołów, musi wrócić do nauczyciela lub znaleźć sobie nowego mentora. Mając codzienny kontakt z mistrzem, uczeń spędza na nauce i medytacji cztery następujące po sobie tygodnie, po czym wykonuje test Inteligencji z modyfikatorem +20 (każdy dodatkowy tydzień nauki zwiększa modyfikator o +10, do maksymalnej wartości +40). Jeśli test zakończył się sukcesem, gracz wydaje 50 Punktów Doświadczenia i zapisuje na karcie postaci jedną zdolność magia prosta żywiołów. Jeśli test się nie powiódł, postać musi poczekać, aż zostanie czarodziejem żywiołów, by móc ponownie przystąpić do nauki zaklęcia.



Zaklęcia magii prostej żywiołów

Ochrona przed deszczem (woda)

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja

Składnik: pióro ptaka wodnego (+1)

Czas trwania i opis: Zaklęcie działa tak samo jak czar magii prostej guseł Magiczny płomień (patrz: *Księga zasad*, s. 153).

Powiew (powietrze)

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja

Składnik: pióro lub liść (+1)

Czas trwania i opis: Zaklęcie działa tak samo jak czar magii prostej guseł Podmucha (patrz: *Księga zasad*, s. 153).



Poblask (ogień)

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek hubki (+1)

Czas trwania i opis: Zaklęcie działa tak samo jak czar magii prostej tajemnej Poblask (patrz: *Księga zasad*, s. 154).

Wykrywanie trujących oparów (powietrze)

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja

Składnik: wachlarz (+1)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Elementalista może wykryć obecność trujących oparów (np. metanu, tlenku węgla, kwasu), oddalonych nie więcej niż 10 metrów od siebie.

Wilgoć (woda)

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja

Składnik: kropla wody (+1)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Elementalista może stworzyć strefę wilgoci o powierzchni 2 metrów kwadratowych, oddaloną nie więcej niż 10 metrów od siebie. Powstała wilgoć jest wystarczająca, by inkaust rozmazał się na pergaminie, a kamienna posadzka stała się śliska – postać, która biegnie, musi wykonać Przeciętny (+0) test Zręczności, żeby nie upaść.

Magiczny płomień (ogień)

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja

Składnik: bryłka węgla drzewnego lub szczapa drewna (+1)

Czas trwania i opis: Zaklęcie działa tak samo jak czar magii prostej guseł Magiczny płomień (patrz: *Księga zasad*, s. 153).

Zaklęcia magii prostej żywiołów

Otoczaki (ziemia)

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja

Składnik: trzy otoczaki (+1)

Czas trwania: mgnienie oka

Opis: Aby rzucenie zaklęcia się powiodło, elementalista musi trzymać w dłoni przynajmniej jeden otoczek (kamień rzeczny) i cisnąć nim, kończąc inkantację. Zaklęcie dwudziestokrotnie pomnaża liczbę ciśniętych otoczków. Choć kamienie są mało przydatne w walce, gdyż obrzucona nimi istota traci tylko 1 punkt Żywotności, bez względu na wartość cechy Wytrzymałość, to można nimi ciskać pod nogi biegnącej istoty dwunożnej. Cel musi wykonać Prze-ciętny (+0) test Zręczności, inaczej się przewróci. Jeśli elementalista używa jako składnika trzech otoczków, nie wlicza się ich do liczby pomnażanych kamieni.

Lewitacja (powietrze)

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: pióro (+1)

Czas trwania: 1k10/2 rund

Opis: Elementalista może lewitować nie więcej niż 4 metry nad ziemią. Zaklęcie umożliwia wyłącznie ruch w pionie, a zatem czarodziej może przemieszczać się w poziomie tylko wtedy, gdy inna istota będzie go popychać lub ciągnąć.

Zapalenie świecy (ogień)

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: świeca (+1)

Czas trwania: mgnienie oka

Opis: Elementalista może zapalić do sześciu świec, lamp lub pochodni, oddalonych nie więcej niż 10 metrów od niego. Tak zapalone źródła światła płoną normalnie.



Wykrycie ruchomych piasków (ziemia)

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: mały kamień (+1)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Elementalista jest w stanie wykrywać obecność ruchomych piasków, osuwisk ziemnych, wilczych dołów itp., oddalonych nie więcej niż 10 metrów od siebie.

Wysłuchanie ziemi (ziemia)

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składniki: brak

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Przykładając ucho przy ziemi, elementalista słyszy wszystkie poruszające się po niej istoty, oddalone nie więcej niż 48 metrów od czarującego. Zaklęcie pozwala czarodziejowi określić przybliżone położenie i wielkość istot (kot, niziołek, ciełą, człowiek, troll), ich dokładną liczbę oraz kierunek, w którym podążają.

Łagodny upadek (powietrze)

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek pierza (+1)

Czas trwania: akcja

Opis: Elementalista może zeskoczyć z wysokości nie większej niż 5 metrów i bezpiecznie upaść na nogi, tak jakby zszedł ledwie jeden stopień niżej.

Ukrycie śladów (ziemia)

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: płaski kamień

Czas trwania: 10 rund

Opis: Skrawek ziemi, na którym elementalista stawia stopę, chwilowo twardnieje niczym gład, dzięki czemu czarodziej może iść, nie pozostawiając śladów. Z uwagi na swoją specyfikę zaklęcie umożliwia przekraczanie nawet podmokłych gruntów, o ile Mistrz Gry uzna, że dany teren jest jeszcze łądem.

Błędne ognie (ogień)

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: świetlik (+1)

Czas trwania i opis: Zaklęcie działa tak samo jak czar magii prostej tajemnej Błędne ogniki (patrz: Księga zasad, s. 154).

Lustro wody (woda)

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: brak

Czas trwania: mgnienie oka

Opis: Na niewzburzonej powierzchni naturalnego zbiornika wodnego (np. kałuży, małym jeziorze) elementalista może dostrzec odbicia istot, które w ciągu ostatnich dwóch godzin przechodziły w odległości nie większej niż 6 metrów od tego miejsca. Jeśli zbiornik powstał dopiero po przejściu istot, czarodziej ich nie zobaczy. Ukazane w tafli wody szczegóły nie pozwalają określić elementaliście, kiedy istoty przechodziły ani co robiły.

Pływanie (woda)

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: pęk włosów z futra foki lub bobra (+1)

Czas trwania: 10 rund

Opis: Zaklęcie obdarowuje elementalistę zdolnością pływania, jakby był zwierzęciem wodnym, przy czym czarodziej musi pokonywać wszystkie przeszkody (np. silny prąd, podwodne przeszkody) tak samo jak każdy zwykły pływak. Elementalista i noszony przez niego ekwipunek nie ulegają zamoczeniu.

Zaklęcia magii tajemnej żywiołów

Elementalista może nauczyć się nowego zaklęcia na kilka sposobów. Najpopularniejszym jest niewątpliwie znalezienie nauczyciela, który zna pożądane zaklęcie, i przekonanie go, by zechciał się podzielić cenną wiedzą. Szkolenie trwa dwa miesiące, po którym to okresie postać wykonuje tekst Inteligencji z modyfikatorem +10 (każdy dodatkowy miesiąc nauki zwiększa modyfikator o +10, do maksymalnej wartości +40). Jeśli test zakończył się sukcesem, gracz wydaje 100 Punktów Doświadczenia i zapisuje na karcie postaci jedną zdolność magia tajemna żywiołów. Jeśli test się nie powiódł, postać musi znaleźć inne źródło (nowego nauczyciela lub księgę), by móc ponownie przystąpić do nauki zaklęcia.

Równie dobrym sposobem na nauczenie się zaklęcia jest uważne przestudiowanie książki, która mieści jego opis (w języku tajemnym żywiołów). Nauka trwa trzy miesiące, po którym to okresie postać wykonuje tekst Inteligencji (każdy dodatkowy miesiąc nauki zwiększa modyfikator o +10, do maksymalnej wartości +40). Jeśli test zakończył się sukcesem, gracz wydaje 100 Punktów Doświadczenia i zapisuje na karcie postaci jedną zdolność magia żywiołów.

Jeśli test się nie powiódł, postać musi znaleźć inne źródło (nową księgę lub nauczyciela), by móc ponownie przystąpić do nauki zaklęcia.

Elementalista nie może znać więcej zaklęć niż wynosi iloczyn jego cechy Magia i cyfry dziesiątek cechy Inteligencja. Mistrz żywiołów, który ma 66 punktów Inteligencji i 3 punkty Magii, może znać co najwyżej 18 zaklęć magii tajemnej żywiołów. Ograniczenie to nie obowiązuje w przypadku zaklęć magii prostej żywiołów.

Wysoki koszt uczenia się zaklęć żywiołów jest równoważony przez fakt, że w przypadku wyrzucenia na więcej niż jednej kości tej samej ilości oczek (dubletu, trypletu itd.) podczas testowania poziomu mocy, do określenia konsekwencji elementaliści wykorzystują tabelę Wściekłości żywiołów zamiast zamieszczonych w *Księdze zasad* i *Królestwie magii* tabel Manifestacji Chaosu. Jeśli wypadł tryplet, do wyniku rzutu k100, określającego efekt Wściekłości żywiołów, należy dodać 10, jeśli kwadrupelet, należy dodać 20. Podobnie jak inni czarodzieje, elementaliści ponoszą automatyczną porażkę, kiedy na wszystkich kościach wypada jedno oczko (patrz: *Księga zasad*, s. 146).



Tabela Wściekłości żywiołów

rzut k100	efekt
01–10	Użyty do rzucenia zaklęcia składnik ulega tajemniczej niemocy. Zaklęcie działa normalnie, jeśli uzyskany bez składnika poziom mocy jest przynajmniej równy wymaganemu poziomowi mocy zaklęcia.
11–16	Elementaliście zaczyna cieć krew z nosa. Dzieje się tak przez 1k10 rund lub do czasu, aż czarodziej wykona Przeciętny (+0) test Wt.
17–23	W promieniu 15 metrów od elementalisty zaczyna wiać dziwny, ciepły wiatr, który wzbija kurz, porywa drobne przedmioty itd. Podmuchy ustają po 1k10 rundach.
24–30	Elementalista zlewa się zimnym potem przez 1k10 rund.
31–36	Przez 1k10 rund jedną z grup mięśniowych elementalisty obejmują silne, niekontrolowane skurcze.
37–42	Elementalista zaczyna cierpieć z powodu bolesnych wzdęć, którym towarzyszy niekontrolowane oddawanie gazów jelitowych. Stan ten trwa przez 1k10 rund. Aby w tym czasie rzucić zaklęcie, czarodziej musi wykonać Wymagający (-10) test SW.
43–48	Nagły skurcz mięśni, obejmujący obie ręce, powoduje, że elementalista puszcza wszystko, co dzierżył w dłoniach. Aby temu zapobiec, czarodziej musi wykonać Wymagający (-10) test SW.
49–54	Przez jedną rundę elementalista doznaje paraliżującego bólu głowy, któremu towarzyszy silny krwotok z nosa. Czarodziej traci 1 Żyw, bez względu na Wt.
55–60	Moc żywiołów powoduje, że po rzuceniu zaklęcia elementalista częściowo traci zdolności magiczne. Przez 1k10 minut jego cecha Mag jest obniżona o 1.
61–65	Skórę elementalisty pokrywa swędząca pokrzywka. Stan ten trwa przez 2k10 rund. Aby w tym czasie rzucić zaklęcie, czarodziej musi wykonać Wymagający (-10) test SW.
66–70	Po udanym rzuceniu zaklęcia elementalistę ogarnia ogromne zmęczenie. Stan ten trwa 1k10 rund. Aby w tym czasie rzucić zaklęcie, elementalista musi wykonać Wymagające (-10) testy Wt i WP.
71–75	Elementalista jest ogłuszony przez jedną rundę po rzuceniu zaklęcia (patrz: Ogłuszenie, <i>Księga zasad</i> , s. 138).
76–80	Elementalista zaczyna się histerycznie śmiać przez najbliższe 1k10 rund. Jedynymi czynnościami, jakie może w tym czasie podejmować, jest parowanie nadchodzących ciosów lub ucieczka z pola bitwy.
81–85	Elementalistę ogarnia niekontrolowane podniecenie przez najbliższych 1k10+5 rund, wskutek czego cechy Int i SW ulegają czasowemu obniżeniu o 15. Aby w tym czasie rzucić zaklęcie, czarodziej musi wykonać Przeciętny (+0) test SW.
86–90	Pod wpływem nagłego napadu melancholii elementalista zaczyna płakać przez najbliższe 2k10 rund. Aby w tym czasie rzucić zaklęcie, czarodziej musi wykonać Przeciętny (+0) test SW.
91–95	Po rzuceniu zaklęcia elementalista zaczyna się zwijać z bólu, który ogarnia jego ciało. Czarodziej traci 1k10 Żyw, bez względu na Wt.
96–99	Elementalistę nawiedzają wizje. Przez najbliższe 1k10 rund czarodziej jest ogłuszony (patrz: Ogłuszenie, <i>Księga zasad</i> , s. 138), nadto traci tyle Żyw, ile wynosi jego Wt. Po odzyskaniu przytomności elementalista nie może rzucać zaklęć przez kolejne 1k10 godzin.
00	Elementalista odczuwa skutki Przekleństwa Tzeentcha. Aby ustalić, co się stało, należy wykonać rzut k100, a wynik odczytać w Tabeli 7-4: Poważna manifestacja Chaosu, <i>Księga zasad</i> , s. 150.

Specjalizacja

Magia żywiołów, w przeciwieństwie do magii kolorów, nie wymaga ścisłej specjalizacji, gdyż nie jest tak uciążliwa dla ludzkiej psychiki. Jeśli jednak elementalista zdecyduje się ograniczyć do zgłębiania mocy jednego żywiołu, na stałe zyskuje premię +1 do testów poziomów mocy wykonywanych przy rzucaniu zaklęć opartych na tym żywiole oraz premię +10 do testów splatania magii opartej na wybranym żywiole, lecz trwale traci zdolność rzucania zaklęć magii tajemnej innych żywiołów. Raz dokonanego wyboru nie można zmienić bądź cofnąć.

Oślepiający błysk (ogień)

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja

Składnik: szczypta siarki (+1)

Czas trwania: runda

Opis: Zaklęcie oślepi wszystkie istoty oddalone nie więcej niż 12 metrów od czarującego. Choć oślepione istoty nie mogą walczyć, strzelać ani rzucać zaklęć, są w stanie powoli się przemieszczać w losowo wybranych kierunkach.

Chmura dymu (ogień)

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: nasączona olejem szmata (+1)

Czas trwania: 1k10+3 rund

Opis: W zasięgu wzroku elementalista tworzy chmurę dymu o średnicy 6 metrów. Chmura nie przesuwa się, a po upływie czasu trwania zaklęcia rozwiewa się. Dym jest nieprzezierny – znajdujące się wewnątrz chmury istoty mogą przemieszczać się w dowolnym, wybranym przez siebie kierunku, jeśli poruszają się z szybkością równą ostrożnemu marszowi, lub w losowo wybranym kierunku, jeśli poruszają się szybciej.

Grad kamieni (ziemia)

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: garść kamieni (+1)

Czas trwania: mgnienie oka

Opis: Elementalista ciska gradem kamieni w istotę lub grupę 1k10 istot oddaloną nie więcej niż 48 metrów od czarującego. Kamienie są magiczno-magicznymi pociskami, zadającymi obrażenia o Sile 4.

Powietrzna opończa (powietrze)

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: skrzydło ważki (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości cechy Magia czarującego

Opis: Zaklęcie obleka elementalistę cienką warstwą sprężonego powietrza, która zapewnia częściową ochronę przed niemagicznymi pociskami (strzałami, bełtami itd.), redukując ich Siłę do 0.

Stworzenie źródła (woda)

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: 2 rundy

Składnik: perła (+1)

Czas trwania: 1k10 godzin

Opis: W miejscu, które dotknie elementalista, wytryskuje orzeźwiająca, źródłana i zdatna do picia woda. Ciecz spływa zgodnie z ukształtowaniem terenu i gromadzi się w zagłębieniach. Źródło dostarcza 5 litrów wody na rundę, a po upływie czasu trwania zaklęcia wysycha. Woda, która wypłynęła, podlega naturalnym procesom fizycznym (parowaniu, zamarzaniu itd.).

Znalezienie minerału (ziemia)

Wymagany poziom mocy: 9

Czas rzucania: 2 rundy

Składnik: niewielki kilof (+1)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Zaklęcie pozwala elementaliście określić kierunek i przybliżoną odległość najbliższego złoża wybranego minerału (granitu, rudy żelaza, złota itp.), o ile znajduje się ono nie więcej niż 200 metrów od czarującego. Przemieszczający się elementalista musi co rundę wykonać Przeciętny (+0) test Inteligencji, aby podążać we właściwym kierunku.

Oddychanie pod wodą (woda)

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: rybia ikra (+1)

Czas trwania: do najbliższego brzasku

Opis: Zaklęcie obdarowuje elementalistę lub dotkniętą przez czarodzieja istotę zdolnością oddychania w dowolnych warunkach: pośród trujących oparów, w gryzącym dymie, pod wodą, w próżni itd.

Kula ognia (ogień)

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja

Składnik: szczypta siarki (+2)

Czas trwania: mgnienie oka

Opis: Zaklęcie działa tak samo jak czar tradycji ognia Ognista kula (patrz: *Księga zasad*, s. 161).

Lot (powietrze)

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: lotka (pióro) drapieżnego ptaka (+2)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Elementalista może latać z maksymalną szybkością 48 metrów na rundę. Pod koniec ostatniej rundy działania zaklęcia czarodziej łagodnie opada na ziemię. Rzucone zaklęcie nie odniesie efektu, jeśli waga ekwipunku elementalisty przekracza wartość połowy podstawowego limitu punktów Obciążenia (patrz: *Księga zasad*, s. 105).

Spacer po wodzie (woda)

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: żuk wodny (+1)

Czas trwania: do chwili zejścia na ląd

Opis: Elementalista może kroczyć po wodzie niczym po twardym gruncie, dzięki czemu jest w stanie pokonywać takie przeszkody, jak bagna, jeziora czy rzeki. Aby zaklęcie odniosło skutek, w następnej rundzie po rzuceniu czaru czarodziej musi wejść na taflę wody. Jeśli w trakcie spaceru po wodzie elementalista usiądzie, uklęknie, położy się lub przewróci, zaklęcie ulegnie przedwczesnemu rozproszeniu.

Jedność z kamieniem (ziemia)

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: garść żwiru (+1)

Czas trwania: 1k10+4 rund

Opis: Elementalista może stopić się z dowolnym, nie mniejszym od niego kamiennym przedmiotem, np. przedstawiającą człowieka statua, ścianą zamkowego korytarza. Dzięki mocy zaklęcia czarodziej może przekraczać kamienne przeszkody, poruszając się z szybkością równą ostrożnemu marszowi. Jeżeli w chwili, gdy czar przestaje działać, elementalista znajduje się w kamieniu, czarodziej zostaje wyrzucony w miejscu wejścia w kamień.

Podmuch wiatru (powietrze)

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja

Składnik: zwierzęcy pęcherz (+1)

Czas trwania i opis: Zaklęcie działa tak samo jak czar magii tajemnej Podmuch wiatru (patrz: *Księga zasad*, s. 160).

Płonąca głowa (ogień)

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: zamoczona w oleju szmata (+1)

Czas trwania: mgnienie oka

Opis: Elementalista przywołuje kulę ognia, przyjmującą wygląd płonącej głowy, która następnie wystrzeliwuje we wskazanym przez niego kierunku. Rechocząc diabolicznie, płonąca głowa przemierza w linii prostej 48 metrów, zadając wszystkiemu, co stoi na jej drodze, 1k10/5 trafień od ognia z Siłą 4. Łatwopalne cele, takie jak mumie czy drzewce, dodatkowo tracą 1k10 punktów Żywotności. Istota, która otrzyma co najmniej 1 punkt obrażeń, musi wykonać udany Przeciętny (+0) test Strachu albo ucieka. Płonąca głowa jest atakiem magicznym.



Ugaszenie ognia (woda)

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: kropla wody (+1)

Czas trwania: mgnienie oka

Opis: Zaklęcie służy do gaszenia płonących lasów, budynków czy osób. Elementalista może ugasić dowolne, wybrane przez niego istoty, przedmioty lub grupy takowych, jeśli są oddalone nie więcej niż 200 metrów od niego.

Przesuwanie przedmiotu (powietrze)

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: pióro (+1)

Czas trwania: mgnienie oka

Opis: Za pomocą niewielkiego podmuchu powietrza elementalista może otworzyć i zatrzasknąć drzwi, oddalone nie więcej niż 24 metry od niego. Czarodziej może również poruszyć i przesunąć (o nie więcej niż 15 metrów) przedmiot, który waży co najwyżej 10 punktów obciążenia.

Gołoledź (woda)

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: kropla wody (+1)

Czas trwania: runda

Opis: Zaklęcie sprawia, że powierzchnia ziemi na obszarze kwadratu o boku 3 metrów, oddalona nie więcej niż 24 metry od elementalisty, pokrywa się cienką warstwą lodu. Każda przekraczająca oblodzoną powierzchnię istota musi wykonać Przeciętny (+0) test Zręczności, aby się nie przewrócić. Jeśli upadająca istota powtórnie nie wykona udanego Przeciętnego (+0) testu Zręczności, upuszcza wszystkie trzymane przedmioty. Aby podnieść się na nogi, istota musi poświęcić całą najbliższą rundę, podczas której nie może robić nic innego prócz wstawania. Ubocznym skutkiem zaklęcia jest przemarznięcie roślinności, która porasta magicznie oblodzony obszar.

Rozniecenie ognia (ogień)

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: hubka i krzesiwo (+1)

Czas trwania: mgnienie oka

Opis: Elementalista może podpalić dowolny łatwopalny przedmiot, oddalony nie więcej niż 48 metrów od niego. Ogień jest tak intensywny, że płonący przedmiot traci 1k10+10 punktów Struktury. Zaklęciem można również próbować podpalić łatwopalne istoty, takie jak mumie czy drzewce. Aby się to udało, istota musi nie wykonać Przeciętnego (+0) testu Siły Woli. W kolejnych rundach ogień podlega normalnym, zależnym od okoliczności, warunkom.

Podziemna orientacja (ziemia)

Wymagany poziom mocy: 16

Czas trwania: akcja podwójna

Składnik: bryła rudy żelaza (+1)

Czas trwania: doba

Opis: Zaklęcie obdarowuje elementalistę umiejętnością intuicyjnego odnalezienia najkrótszej drogi do wyjścia z podziemnego kompleksu. Choć czarodziej nie zna topografii kompleksu, podświadomie wybiera korytarze, przejścia itp. umożliwiające najszybsze opuszczenie budowli. Czar działa poprawnie, o ile elementalista nie oddali się więcej niż 1 kilometr od miejsca, w którym czar został rzucony.

Rozstąpienie wód (woda)

Wymagany poziom mocy: 16

Czas trwania: akcja podwójna

Składniki: małe, drewniane wiosło (+2)

Czas trwania: 1k10+4 minut lub do czasu wcześniejszego rozproszenia zaklęcia przez czarującego

Opis: Elementalista powoduje, że wody znajdującego się od niego nie więcej niż 48 metrów dowolnego cieku lub zbiornika wodnego rozstępują się, umożliwiając przejście po dnie suchą stopą. Istoty, które znajdują się między ścianami wody w chwili, gdy zaklęcie przestaje działać, muszą wykonać Przeciętny (+0) test Zręczności, aby uniknąć porwania przez prąd wody i utraty 1k10 punktów Żywotności, modyfikowanych tylko o wartość cechy Wytrzymałość. Istoty, które są opancerzone lub nie potrafią pływać, zaczynają tonąć po liczbie rund równych wartości ich cechy Wytrzymałość. Tonąca postać zaczyna się dusić (patrz: *Uduszenie*, *Księga zasad*, s. 140).

Przyzwanie pierwiastka żywiołu (ogień, powietrze, woda, ziemia)

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: 5 minut

Składnik: skrzydło nietoperza (przyzwanie pierwiastka powietrza, +1) albo pazur rosomaka (przyzwanie pierwiastka ziemi, +1), albo serce traszki ognistej (przyzwanie pierwiastka ognia, +1), albo futro wydry (przyzwanie pierwiastka wody, +1)

Czas trwania: 2 godziny, przy czym śmierć czarującego nie przerywa działania zaklęcia

Opis: Elementalista przyzywa jeden pierwiastek wybranego żywiołu (patrz: Bestiariusz, Pierwiastek żywiołu, s. 30). Aby przejąć kontrolę nad przyzwanym pierwiastkiem żywiołu i móc wydawać mu proste polecenia, elementalista musi wykonać Przeciętny (+0) test Siły Woli, w przeciwnym razie przyzwana istota będzie się zachowywać w wybrany przez Mistrza Gry sposób.

Kryształ powietrza (powietrze)

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Składnik: żądło pszczoły lub osy (+1)

Czas trwania: mgnienie oka

Opis: Z dłoni elementalisty wystrzelują kryształy magicznie sprężonego powietrza, które trafiają w do-wolną, znajdującą się w zasięgu wzroku czarodzieja istotę lub grupę istot, oddaloną nie więcej niż 48 metrów od czarującego. Kryształy powietrza są magicznymi pociskami i zadają 1k10+1 trafień z Siłą 4.

Odesłanie żywiołaka (ogień, powietrze, woda, ziemia)

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: woda (odpędzenie żywiołaka ognia, +1) albo siarka (odpędzenie żywiołaka wody, +1), albo kamień (odpędzenie żywiołaka powietrza, +1), albo latawiec (odpędzenie żywiołaka ziemi, +1)

Czas trwania: mgnienie oka

Opis: Elementalista odsyła jednego żywiołaka, oddalonego nie więcej niż 24 metry od czarodzieja. Zaklęcie nie zadziała, jeśli żywiołak wykona Przeciętny (+0) test Siły Woli.

Burza pyłowa (powietrze)

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: wachlarz (+1)

Czas trwania: 1 godzina lub do czasu wcześniejszego rozproszenia zaklęcia przez rzucającego

Opis: Elementalista tworzy burzę pyłową o średnicy 6 metrów, której środek jest oddalony nie więcej niż 24 metry od czarującego. Czarodziej może przesuwając burzę pyłową z szybkością nieprzekraczającą 12 metrów na rundę. Burza pyłowa zadaje 1k10 trafień z Siłą 4 każdej istocie, która przebywa w jej zasięgu dłużej niż rundę.

Płonące strzały (ogień)

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: strzała (+1)

Czas trwania: mgnienie oka

Opis: Elementalista tworzy płonące strzały, którymi może cisnąć w istotę lub grupę istot, oddaloną nie więcej niż 36 metrów od niego. Płonące strzały zadają 1k10+2 trafień z Siłą 3, przy czym łatwopalne cele tracą dodatkowe 1k10 punktów Żywotności. Płonące strzały są magicznymi pociskami.

Odporność na ogień (ogień)

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: kryształ ognistego opalu o wartości przynajmniej 50 zk (+2)

Czas trwania: liczba godzin równa wartości cechy Magia czarującego

Opis: Elementalista uzyskuje całkowitą odporność na ataki oparte na ogniu, zarówno niemagicznym, jak i magicznym.

Niezmącony spacer (ziemia)

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: 18

Składnik: srebrna miniatura wagi (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości cechy Magia czarującego

Opis: Elementalista jest odporny na bezpośrednie, fizyczne i psychologiczne skutki wstrząsów ziemi, tak pochodzenia naturalnego, jak i sztucznego. Czarodziej nie odczuwa wstrząsów ani nie wykonuje testów Strachu. Elementalista nie jest odporny na inne, pośrednie skutki wstrząsów, np. spadające kamienie czy walące się konary.

Stworzenie gejzeru (woda)

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: kociołek (+1)

Czas trwania: 10 minut

Opis: We wskazanym przez elementalistę miejscu, odległym nie więcej niż 100 metrów od czarującego, wytryskuje wysoki na 15 metrów słup gorącej wody. Istota, która stała w miejscu wytrysnięcia gejzeru, otrzymuje trafienie z Siłą 6 i zostaje odrzucona 2k10 metrów w losowo wybranym kierunku, zaś istoty, które stały nie więcej niż 5 metrów od gejzeru, otrzymują trafienie z Siłą 2.

Tunel w skale (ziemia)

Wymagany poziom mocy: 26

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: żołądek trolla (+3)

Czas trwania: liczba godzin równa wartości cechy Magia czarującego

Opis: Zaklęcie umożliwia elementaliście przez 1k10+2 rund drażyć w ziemi (obojętnie czy w piasku, czy w skale) tunel, z szybkością równą ostrożnemu marszowi. Tunel jest na tyle szeroki i wysoki, by umożliwić czarującemu przemieszczanie się w pozycji wyprostowanej, a ściany budowli są pod-trzymywane magicznie. Istota, które znajduje się w tunelu w chwili, gdy zaklęcie przestaje działać, ginie pod zwałami ziemi.

Burza ognista (ogień)

Wymagany poziom mocy: 26

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: hubka i krzesiwo (+1)

Czas trwania: 1k10+5 rund

Opis: Dzięki mocy zaklęcia elementalista tworzy w miejscu oddalonym nie więcej niż 48 metrów od siebie słup ognia o wysokości 10 metrów i średnicy 6 metrów. Istoty poddane działaniu ognia otrzymują 1k10/2 trafień z Siłą 7 i zostają od-rzucone. Istoty i przedmioty łatwopalne tracą dodatkowo 2k10 punktów Żywotności na rundę.

Przyzwanie żywiołaka (ogień, powietrze, woda, ziemia)

Wymagany poziom mocy: 26

Czas rzucania: 10 minut

Składnik: skrzydło gryfa (przyzwanie żywiołaka powietrza, +3) albo szpony bazyliuszka (przyzwanie żywiołaka ziemi, +3), albo serce smoka (przyzwanie żywiołaka ognia, +3), albo oko ośmiornicy bagiennej (przyzwanie żywiołaka wody, +3)

Czas trwania: 2 godziny, przy czym śmierć czarującego nie rozprasza zaklęcia

Opis: Elementalista przyzywa jednego żywiołaka (patrz: Bestiariusz, Żywiołak, s. 30), który pojawia się nie więcej niż 6 metrów od czarującego, lecz na zewnątrz magicznego kręgu, o ile czarodziej taki narysował. Aby przejąć kontrolę nad przyzwanym żywiołakiem i móc wydawać mu proste polecenia, elementalista musi wykonać udany Przeciętny (+0) test Siły Woli, w przeciwnym razie przyzwana istota będzie się zachowywać w wy-brany przez Mistrza Gry sposób. Czas rzucania nie uwzględnia okresu niezbędnego do narysowania na ziemi magicznego kręgu, co trwa 15 minut. Krąg zapewnia stojącym wewnątrz osobom, w tym elementaliście, ochronę przed żywiołakiem i rzu-canymi przez niego zaklęciami. Żywiołaka można przyzwać bez rysowania kręgu.

Pole lawy (ogień)

Wymagany poziom mocy: 28

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: kawałek skały z wulkanu, który wybuchł w ostatnich 10 latach (+2)

Czas trwania: 2k10+10 minut

Opis: Elementalista powoduje, że kwadrat ziemi o boku 10 metrów, oddalony nie więcej niż 48 metrów od czarującego, pokrywa się warstwą lawy. Znajdujące się na tym obszarze istoty muszą wykonać Przeciętny (+0) test Zręczności, w przeciwnym razie przewrócą się, otrzymując trafienie od ognia z Siłą 4 (cele łatwopalne tracą dodatkowe 2k10 punktów Żywotności). Ci, którzy przewrócili się, muszą wykonać Przeciętny (+0) test Siły Woli, aby pokonać ból i wstać. Istoty, które pozostają na objętym zaklęciem obszarze, muszą co rundę wykonywać Przeciętny (+0) test Zręczności, aby nie przewrócić się. Za każdą pełną rundę, w której lawa pozostawała w kontakcie z pancerzem, Punkty Zbroi chroniące dotykającego lawę obniżają się o 1 (stojąca postać traci opancerzenie na nogach, leżąca – na tułowie itd.).

Wyburzanie ścian (ziemia)

Wymagany poziom mocy: 28

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: tarczyca olbrzyma (+3)

Czas trwania: mgnienie oka

Opis: Elementalista może zburzyć wszystkie budowle (lub ich części) oddalone nie więcej niż 24 metry od niego. Istoty znajdujące się na budowlach lub w ich wnętrzach tracą 1k10+6 punktów Żywotności, modyfikowanych w zwykły sposób przez opancerzenie i Wytrzymałość

Ożywienie wody (woda)

Wymagany poziom mocy: 28

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: brak

Czas trwania: nie dłużej niż 1 godzina

Opis: Elementalista może ożywić wodę w zbiorniku lub cieku wodnym, który jest oddalony nie więcej niż 48 metrów od czarującego, a jego największy wymiar liczy przynajmniej 12 metrów. Ożywiona woda przypomina kształtem ośmiornicę, której tułów ma 6 metrów średnicy, a każde z dwunastu ramion, posiadające 1 Atak i 4 punkty Żywotności, może dosięgnąć przeciwnika oddalonego nie więcej niż 24 metry od niej. Obliczając obrażenia zadane przez ożywioną wodę nie bierze się pod uwagę Punktów Zbroi, ale istoty potrafiące oddychać pod wodą obniżają otrzymane obrażenia o 3 punkty. Ożywioną wodę można zranić tylko zaklęciami lub magicznym orężem.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
73	-	60	60	60	-	-	-
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
12	12x4	6	6	-	-	-	-

Jeśli elementalista będzie poruszał się szybciej niż ostrożnym marszem, wykonywał inną czynność (walka, rzucanie zaklęcia, czytanie itd.) lub oddali się o więcej niż 48 metrów od ożywionej wody, zaklęcie rozproszy się.

Stworzenie rozpadliny (ziemia)

Wymagany poziom mocy: 30

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: kość ze stopy olbrzyma (+3)

Czas trwania: efekt trwały

Opis: Na otwartej przestrzeni w odległości nie większej niż 25 metrów od siebie, elementalista tworzy w ziemi rozpadlinę, która ma 10 metrów długości, 5 metrów szerokości i 20 metrów głębokości. Ziemia rozstępuje się nagle, w związku z czym każda istota stojąca na obszarze objętym działaniem zaklęcia musi wykonać Wymagający (-10) test Zręczności, aby nie spaść. Istota, której test się nie udał o mniej niż 30 punktów, otrzymuje połowę normalnych obrażeń od upadku (patrz: Spadanie, *Księga zasad*, s. 144), zaś istota, która poniosła wyższą porażkę, otrzymuje pełne obrażenia.

Odesłanie żywiołaków (ogień, powietrze, woda, ziemia)

Wymagany poziom mocy: 30

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: woda (odpędzenie żywiołaków ognia, +1) albo siarka (odpędzenie żywiołaków wody, +1), albo kamień (odpędzenie żywiołaków powietrza, +1), albo latawiec (odpędzenie żywiołaków ziemi, +1)

Czas trwania: mgnienie oka

Opis: Elementalista odsyła wszystkie żywiołaki, oddalone nie więcej niż 48 metrów od czarującego. Zaklęcie nie zadziała na te żywiołaki, które wykonają Przeciwny (+0) test Siły Woli. Jeśli elementalista chce odesłać tylko jednego żywiołaka, istota musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test Siły Woli, aby oprzeć się działaniu czaru.

Źródło życia (woda)

Wymagany poziom mocy: 30

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: fiołka rosy zebranej o brzasku na szczycie góry (+2)

Czas trwania: do najbliższego brzasku

Opis: Dzięki mocy zaklęcia z ziemi wytryskuje niewielkie źródło. Każdy, kto napije się zeń wody, odzyskuje 1k10 punktów Żywotności, nadto do najbliższego brzasku ustępują u niego wszelkie niepożądane efekty psychologiczne (strach, gniew itp.). Moc źródła nie zapobiega dalszym zranieniom czy podatności na nowe efekty psychologiczne. Demony, duchy i ożywieńcy nie mogą się zbliżyć do źródła na odległość mniejszą niż 12 metrów, nie mogą także miotać pocisków bądź rzucać zaklęć do wnętrza chronionej sfery. Z dobrodziejstwa mocy uzdrawiających jednego źródła każdy może skorzystać tylko raz – kolejne wypicie wody nie odnosi żadnych magicznych skutków, choć oczywiście postać może w ten sposób ugasić pragnienie. Elementalista nie może rozproszyc wcześniej zaklęcia ani stworzyć więcej niż jednego źródła na raz.

Nawałnica (powietrze)

Wymagany poziom mocy: 30

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: bicz z przywiązanymi trzema piórami gryfa (+3)

Czas trwania: 3 rundy

Opis: W otwartej przestrzeni elementalista tworzy nawałnicę, która obejmuje obszar o promieniu 48 metrów od niego. Nieprzytwierdzone przedmioty wielkości 8-letniego dziecka zostają uniesione i porwane przez wiatr, a każdy otrzymuje 3 trafienia z Siłą 5. Większe przedmioty przewracają się i odtaczają, otrzymując obrażenia z Siłą 8. Zaatakowane przez nawałnicę postaci muszą wykonać Przeciętny (+0) test Zręczności, aby nie upuścić wszystkich trzymanyh przedmiotów. Co więcej, do końca nawałnicy nie mogą robić nic innego prócz zapierania się o ziemię. Budynki i roślinność otrzymują 1k10/5 trafień z Siłą 5 od uderzeń porywanymi przedmiotami. Elementalista jest odporny na działanie rzuconego przez siebie zaklęcia.

Skalna ściana (ziemia)

Wymagany poziom mocy: 30

Czas rzucania: 5 minut

Składnik: gliniany model budowli, która ma powstać (+2)

Czas trwania: efekt trwały

Opis: Czerpiąc moc z ziemi, elementalista tworzy oddaloną nie więcej niż 24 metry od niego budowlę, której średnica nie przekracza 10 metrów, a wysokość 8 metrów. Na budowlę mogą się składać takie elementy architektoniczne, jak ściany, sufity, łuki, przęsła mostu czy nawet kładki, lecz czarodziej nie może w ten sposób tworzyć zamkniętych pomieszczeń ani otworów okiennych lub drzwiowych w ścianach. Zaklęcia nie można rzucać ani w zamkniętych pomieszczeniach ani na otwartym terenie, w którym jaskinie lub podziemne kompleksy znajdują się płycej niż 24 metry pod ziemią. Postaci, które stoją na obszarze poddanym działaniu zaklęcia, muszą wykonać Przeciętny (+0) test Zręczności, aby uniknąć upadku ze szczytu powstającej budowli.

Erupcja (ziemia)

Wymagany poziom mocy: 32

Czas rzucania: 5 minut

Składnik: kilogram suszonego mięsa z czerwiał słonecznego (+3)

Czas trwania: różny

Opis: To potężne zaklęcie przebudza drzemiący wulkan, doprowadzając do jego gwałtownej erupcji. Dokładny efekt i czas trwania erupcji zależy od wielkości wulkanu i uznania Mistrza Gry. Czarujący elementalista musi być bardzo ostrożny, albowiem zaklęcie rzuca się, będąc oddalonym o nie więcej niż 100 metrów od brzegu krateru wulkanu. Drzemiące wulkany można znaleźć w Starym Świecie tylko w Górach Krańca Świata, zwłaszcza w pobliżu Złych Ziemi i Księstw Granicznych.

Trzęsienie ziemi (ziemia)

Wymagany poziom mocy: 34

Czas rzucania: 10 minut

Składnik: litr smoczej krwi (+3)

Czas trwania: runda

Opis: Aby zaklęcie odniosło skutek, elementalista musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Jeśli się powiedzie, obszar o średnicy 10 kilometrów nawiedza potężne trzęsienie ziemi, którego epicentrum znajduje się w miejscu, gdzie stoi czarujący. W obszarze objętym trzęsieniem ziemi wszystkie budowle mają 10–60% szans, a naturalne korytarze czy jaskinie 10–30% szans na runięcie (prawdopodobieństwo jest odwrotnie proporcjonalne od odległości od epicentrum). Każda istota znajdująca się na obszarze objętym trzęsieniem ziemi musi wykonać Przeciętny (+0) test Strachu, aby móc racjonalnie działać. Elementalista wykonuje ten test z premią +20 (Łatwy test). W czasie wstrząsów można poruszać się z szybkością nieprzekraczającą ostrożnego marszu. Istoty, które znajdują się wewnątrz walących się budynków, korytarzy lub jaskiń otrzymują 1k10 trafień z Siłą 3.

Piekło (ogień)

Wymagany poziom mocy: 34

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: ząb smoka (+3)

Czas trwania: 4 rundy

Opis: Ogromna kula ognia eksploduje na obszarze o średnicy 20 metrów, oddalonym nie więcej niż 60 metrów od elementalisty, paląc wszystko przez 4 rundy. Każda znajdująca się w zasięgu działania zaklęcia istota otrzymuje 1k10/2 trafień z Siłą 6 od ognia. Cele łatwopalne tracą dodatkowo 2k10 punktów Żywotności.

Trąba powietrzna (powietrze)

Wymagany poziom mocy: 34

Czas rzucania: 5 minut

Składniki: trzy skrzydła gigantycznego orła(+3)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Elementalista rozpędza trąbę powietrzną, która obejmuje obszar o średnicy 1 kilometra. Wiatry wieją dośrodkowo, osiągając szybkość 150 kilometrów na godzinę. Jeśli wiatr wieje znad zbiornika wodnego, naniesiona woda zalewa nisko położone nabrzeża. Wiatry dmą tak mocno, że unoszą i porywają istoty i przedmioty wielkości człowieka. Lepianki, szopy i podobnej konstrukcji budowle ulegają zniszczeniu, zaś solidniejsze budynki oraz porwane i rzucone o ziemię istoty otrzymują 1k10/2 trafień z Siłą 6.

Fala zniszczenia (woda)

Wymagany poziom mocy: 34

Czas rzucania: 5 minut

Składnik: dziób żółwia smoczego lub ząb węża morskiego (+3)

Czas trwania: runda

Opis: Zaklęcie sprawia, że w zbiorniku lub cieku wodnym oddalonym nie więcej niż 24 metry od czarującego tworzy się fala, której kierunek ustala elementalista, a moc zależy od ilości dostępnej wody. Odległość, na jaką fala wdrze się w głąb lądu, zależy od wielkości zbiornika lub cieku wodnego:

ocean, morze itp.	250 metrów
rzeka żeglowna dla statków morskich, ujście dowolnej rzeki do morza itp.	100 metrów
duża rzeka, duże jezioro itp.	50 metrów
mała rzeka, małe jezioro itp.	25 metrów

Przesuwając się w głąb lądu, fala słabnie. Na pierwszej jednej dziesiątej dystansu woda zadaje wszystkiemu, co napotka, trafienie z Siłą 10, a z każdą kolejną jedną dziesiątą przebytego dystansu Siła trafienia zmniejsza się o 1. Długość fali na powierzchni cieku lub zbiornika wodnego jest dwa razy większa niż odległość, na jaką fala wdrze się w głąb lądu. Wykonawszy Przeciętny (+0) test Inteligencji, świadkowie obserwujący powstawanie fali mogą określić kierunek jej uderzenia.

Wezwanie hordy żywiołaków (ogień, powietrze, woda, ziemia)

Wymagany poziom mocy: 34

Czas rzucania: 15 minut

Składnik: skrzydło gryfa (przyzwanie żywiołaków powietrza, +3) albo szpony bazyliuszka (przyzwanie żywiołaków ziemi, +3), albo serce smoka (przyzwanie żywiołaków ognia, +3), albo oko ośmiornicy bagiennej (przyzwanie żywiołaków wody, +3)

Czas trwania: 2 godziny, przy czym śmierć czarującego nie rozprasza zaklęcia

Opis: Elementalista przyzywa 1k10/2+1 żywiołaki (patrz: Bestiariusz, Żywiołak, s. 30), które pojawiają nie więcej niż 6 metrów od czarującego, lecz na zewnątrz magicznego kręgu, o ile czarodziej taki narysował. Aby przejąć kontrolę nad przyzwanymi żywiołakami i móc wydawać im proste polecenia, dla każdego żywiołaka elementalista musi wykonać udany Przeciętny (+0) test Siły Woli, w przeciwnym razie przyzwana istota będzie się zachowywać w wybrany przez Mistrza Gry sposób. Może się zdarzyć tak, że elementalista będzie kontrolować tylko część przyzwaných żywiołaków.

Okres rzucania czaru nie uwzględnia czasu niezbędnego do narysowania na ziemi magicznego kręgu, co trwa 15 minut. Krąg zapewnia stojącym wewnątrz osobom, w tym elementaliście, ochronę przed przyzwanymi żywiołakami i rzucanymi przez nie zaklęciami. Żywiołaki można przyzywać bez rysowania kręgu.

Magia rytualna żywiołów

Rytuał spętania żywiołaka

Typ: magia tajemna żywiołów

Język tajemny: język tajemny żywiołów

Magia: 4

PD: 400

Składniki: Magiczny okrąg z symbolami czterech żywiołów, 4 różnokolorowe świece (biała, niebieska, czerwona i brązowa) palące się przez 6 godzin, mieszanina wody, ziemi, popiołu zamknięta w klepsydrze wypełnionej powietrzem, miseczka z krwią elementalisty (ilość odpowiadająca utracie 2 punktów Żywotności) oraz:

- skrzydło gryfa i kamień księżycowy wart 500 zk (żywiołak powietrza); albo
- szpony bazyliuszka i szmaragd wart 500 zk (żywiołak ziemi); albo
- serce smoka i ognisty topaz wart 500 zk (żywiołak ognia); albo
- oko ośmiornicy bagiennej i akwamaryn wart 500 zk (żywiołak wody).

Warunki: Rytuał musi zostać odprawiony nie więcej niż 10 metrów od miejsca, w którym ma być uwięziony żywiołak.

Konsekwencje: Jeżeli wynik rzutu na poziom mocy będzie niższy niż wymagany poziom mocy, żywiołak zostanie przyzwany, lecz nie będzie związany mocą rytuału. Żywiołak odejdzie, znikając, jeśli elementalista zdoła wykonać Trudny (-20) test Siły woli, w przeciwnym wypadku rozwścieczona istota zaatakuje czarodzieja (którego nie chroni magiczny krąg).

Wymagany poziom mocy: 25 (+1 za każde dodatkowe stulecie uwięzienia żywiołaka, lecz nie więcej niż +9)

Czas odprawiania: 6 godzin

Opis: Jeśli rytuał zakończy się sukcesem, przyzwany żywiołak pojawi się wewnątrz magicznego kręgu. Istota zostaje uwięziona w danym miejscu (może oddalać się nie więcej niż 10 metrów) i musi wykonywać proste

polecenia, których treść zostaje wypowiedziana w trakcie odprawiania rytuału (np. „atakuj wszystkich zbrojnych, którzy wchodzą do komnaty”, „atakuj każdego prócz mnie i krasnoludów”, „nie pozwól nikomu wynieść niczego z pomieszczenia”). Żywiołak nie zawsze pozostaje widoczny, ale osoby dysponujące umiejętnością wykrywania magii wyczuwają obecność istoty nadnaturalnej, a osoby posiadające umiejętność wykrywania magii żywiołów spostrzegą żywiołaka, nim ten ujawni się, by przystąpić do wykonania poleceń.

W zależności od ustalonego przed oprawieniem rytuału wymaganego poziomu mocy żywiołak jest uwięziony w danym miejscu nie krócej niż 100 lat (25) i nie dłużej niż 1000 lat (34). Jeżeli elementaliście uda się spętać żywiołaka na całe tysiąclecie, istnieje 10% szans, że czas działania rytuału wydłuży się samoistnie (zależy to od decyzji Mistrza Gry). Po zakończeniu działania rytuału żywiołak zostaje odesłany.



Bestiariusz

Uważa się, że głównym powodem zaciętości, z jaką kolegalni czarodzieje atakują elementalistów, jest niemożność wytłumaczenia fenomenu istnienia żywiołaków, które pozostają w sprzeczności z naukami Tediisa. Niektórzy członkowie Kolegiów Magii twierdzą, że żywiołaki są jedną z kategorii demonów Chaosu, lecz sposób ich przyzywania, np. brak konieczności zawarcia paktu czy złożenia jakiejkolwiek ofiary, stawia tę hipotezę pod znakiem zapytania. Krążą plotki, że Magistrowie Tradycji Metalu są na dobrej drodze stworzenia rytuału przyzywającego żywiołaka.

Żywiołak

Ponieważ czyste żywioły nie mają żadnej określonej postaci, przyzywane żywiołaki przyjmują kształty podobne do przywołujących ich czarodziejów. Istoty te nie dysponują własną inteligencją, zupełnie jakby rozum czerpały wprost z pierwotnej formy – żywiołu. Są w stanie zrozumieć i wykonać proste komendy, bez względu na język, w jakim je wypowiedziano, np. „Przez drzwi przepuszczaj tylko mnie i tych dwóch moich towarzyszy, a innych śmiałków zabij”. Walcząc, żywiołak może atakować w dowolnym kierunku bez ujemnych modyfikatorów, niezależnie od strony, w którą jest zwrócony, co zgubiło już niejednego wojownika. Niektórzy uważają, że żywiołaki są równie niebezpiecznymi przeciwnikami, co większe demony lub demoniczni książęta.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
90	90	90	90	90	90	90	-
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
9	90	9	9	9	-	-	-

Umiejętności: język tajemny żywiołów, spostrzegawczość

Zdolności: oburęczność, demoniczna aura, magia żywiołów, przerażający, broń naturalna, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- Żywiołak może rzucić dowolne zaklęcie wywodzące się z jego żywiołu, którego wymagany poziom mocy wynosi 16 lub mniej. Zaklęcie udaje się automatycznie.
- Przyzwany żywiołak ma nie mniej niż 3 i nie więcej niż 6 metrów wysokości (decyzja elementalisty). Za każde 9 utraconych punktów Żywotności żywiołak kurczy się o 10% względem wyjściowej wysokości.
- Żywiołak regeneruje obrażenia z szybkością 1 punktu Żywotności na rundę.
- Jeżeli wartość cechy Żywotność spadnie do 0, żywiołak znika. Jeśli wciąż są spełnione warunki zaklęcia, za pomocą którego elementalista pierwotnie przyzywał żywiołaka, żywiołak pojawia się, w pełni zregenerowany, po 90 minutach.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: brak

Uzbrojenie: brak

Trudność zabicia: niemożliwa

Pierwiastek żywiołu

Podobnie jak żywiołaki, pierwiastki żywiołów nie mają żadnej określonej postaci, a przyzywane przyjmują następujące kształty:

ogień	rozbuchany płomień, traska ognista
powietrze	kruk, tuman kurzu
woda	ośmiornica bagienna, wydra
ziemia	borsuk, rosomak

Pierwiastek żywiołu wchodzi w takie interakcje z otoczeniem, jakich można by się spodziewać po jego wyglądzie, np. pierwiastek ognia, przyjąwszy postać rozbuchanego płomienia, pali wszystko na swej drodze, a pierwiastek wody, przyjąwszy postać wydry, baraszkuje w wodzie niczym prawdziwy przedstawiciel tego gatunku. Pomimo ogromnej różnorodności kształtów wszystkie pierwiastki żywiołów mają następujące statystyki:

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	-	35	35	35	35	35	-
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	30	3	3	5	-	-	-

Umiejętności: uniki, spostrzegawczość, język tajemny żywiołów

Zdolności: obureczność, demoniczna aura , broń naturalna, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

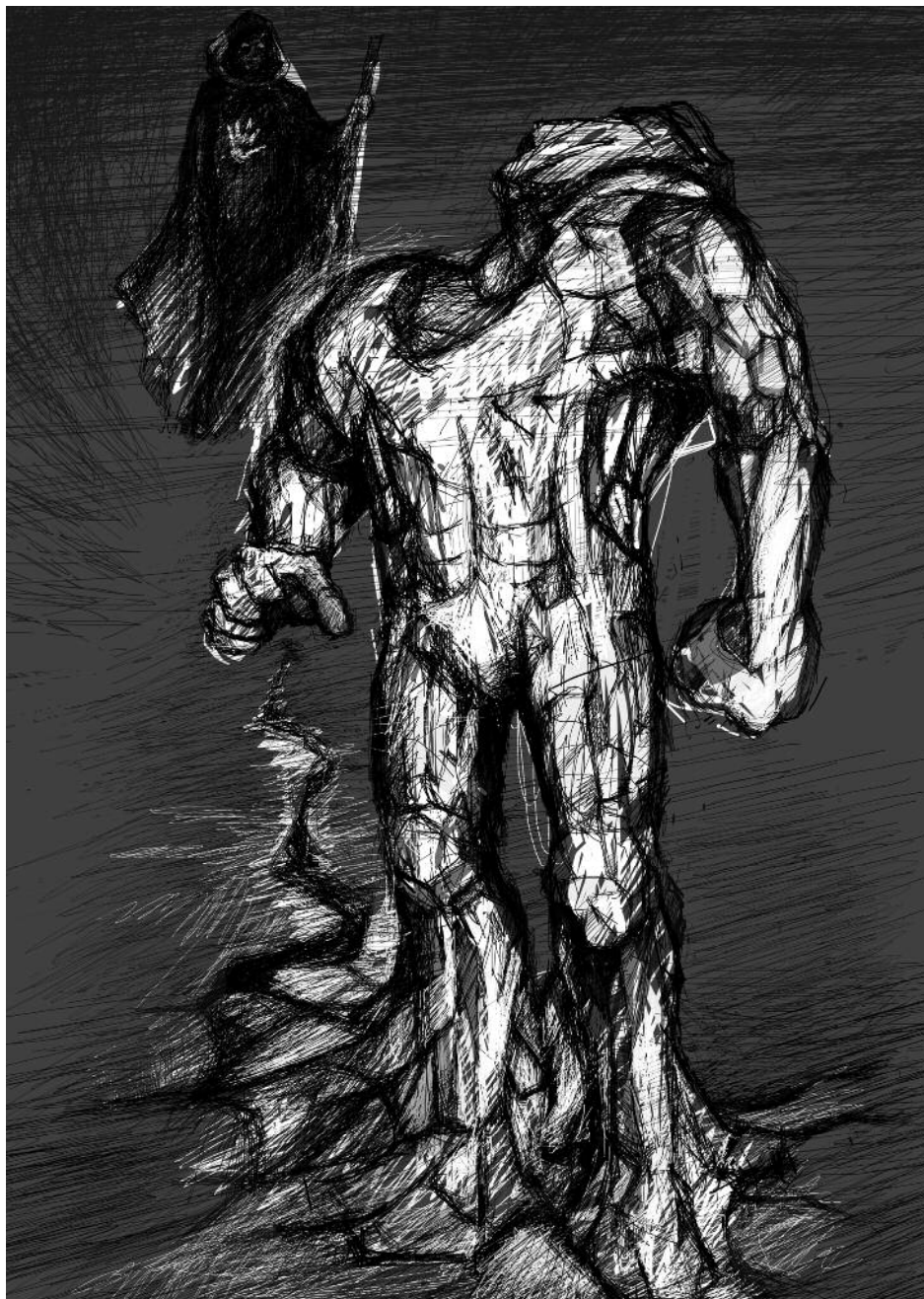
- Pierwiastek żywiołu rozmawia (w języku magicznym żywiołów) tylko z elementalistą, który go przyzywał.
- Przyjmujący postać zwierzęcia pierwiastek żywiołu ma tę wielkość, co typowy przedstawiciel gatunku, a przyjmujący postać tumanu kurzu lub rozbuchanego płomienia pierwiastek żywiołu ma 3 metry wysokości.
- Pierwiastek żywiołu nie kurczy się, tracąc punkty Żywotności.
- Jeśli wartość cechy Żywotność spadnie do zera, pierwiastek żywiołu rozwiewa się w nicłość.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: brak

Uzbrojenie: brak

Trudność zabicia: duża



Elementaliści w XXVI wieku

Od czasu, gdy na cesarski tron wstąpił Matthias Holswig-Schliestein (dziad Karla-Franza), w wie-lu regionach Imperium losy czarodziejów żywiołów ulegają stopniowej poprawie. Nie żeby stało się to dzięki rodowi Holswig-Schliestein, a wręcz przeciwnie: szlachta ze wschodnich i południowych prowincji, mająca dość wszechwładnego dyktatu Reiklandu, wzięła pod swe skrzydła elementalistów (patrz: Magowie żywiołów, s. X). Niedawna wojna potwierdziła potrzebę istnienia w szeregach społeczeństwa imperialnego osób, które potrafią posługiwać się magią równie biegle, co wybrańcy Chaosu. Podobnie jak Magistrowie Kolegiów Magii, elementaliści stawili czoła najeźdźcy. Wielu z nich, walcząc po kryjomu, w samotności przelało krew, nim jeszcze kolegielni czarodzieje dotarli na pola bitew.

Kiedy po Burzy Chaosu łowcy czarownic wrócili do wypłeniania szerzącej się zgnilizny Chaosu, niektóre instytucje przestały naciskać, by ścigano elementalistów. W oczach niejednej osobistości czarodzieje żywiołów urosli do rangi strażników, walczących w północno-wschodnich prowincjach z niedobitkami Chaosu czy strzegących granic z Sylwanią. Mimo to elementaliści muszą mieć się na baczności. Magistrowie Kolegiów Magii i zagorzali łowcy czarownic wciąż sądzą, że adepci posługujący się magią żywiołów stanowią dla społeczeństwa śmiertelne niebezpieczeństwo.

Stosunki z Kolegiami Magii

Relacje między elementalistami a kolegialnymi czarodziejami są napięte. Pozostający od czasów Magnusa Pobożnego pod skrzydłami cesarza Magistrowie Kolegiów Magii zadomowili się w polityce. Jako wytrawni gracze, są świadomi, że ich ugruntowana pozycja społeczno-polityczna zależy wyłącznie od ich przydatności dla państwa, toteż skrzętnie

wykorzystują wszelkie okazje, by wzbudzać strach ludności wobec guślarstwa.

W oczach czarodziejów z Altdorfu elementaliści stanowią zagrożenie dla monopolistycznej pozycji Kolegiów Magii. Ponieważ mówi się, że Magistrowie Tradycji Metalu suto płacą konfratrom z Kolegium Cienia za każdą przyniesioną głowę elementalisty, nie może dziwić nieufność, jaką adepci magii żywiołów żywią wobec nieznanym. Niektórzy są głęboko przekonani, że wzajemna niechęć między sankcjonowanymi czarodziejami a elementalistami może przerodzić się wkrótce w otwarty konflikt.

Tajemne stowarzyszenia

Od czasów prześladowań, jakim na polecenie Borysa Chciwego poddano adeptów sztuk magicznych, w Imperium działa wiele tajemnych stowarzyszeń, skupiających czarodziejów. Z uwagi na pustelniczy tryb życia większość elementalistów nigdy nie przystępowała do tego typu organizacji.

Pomimo tego Mistrz Gry, który chciałby wprowadzić do przygody więcej tajemnic, może założyć, że takowe stowarzyszenia istnieją. Jednym z nich jest Bractwo Szarej Pani, charytatywny klub, którego członkami są uczeni pochodzący z południowego Reiklandu. Raz do roku, w równonoc jesienną (Mitterherbst), spotykają się w pewnym domku myśliwskim, położonym w pobliżu Ubersreiku. Wewnętrzny krąg bractwa składa się z mistrzów żywiołów, którym organizacja umożliwia uprawianie nielegalnej sztuki magicznej i odnajdywanie kandydatów na uczniów. Ponieważ krąg wierzy również, że nadejdzie czas, gdy Magistrowie Kolegiów Magii odkryją swą prawdziwą tożsamość, wypowiadając posłuszeństwo

cesarzowi i opowiadając się po stronie Chaosu, rozległa sieć agentów, działających w reiklandzkich miastach, w tym Altdorfie, donosi o znaczących posunięciach wyższych przedstawicieli Kolegiów Magii.

Jednym z członków wewnętrznego kręgu jest baron Edmund von Jungfreud, syn i spadkobierca grafa Sigismunda. Korzystając z pozycji, jaką cieszy się jego rodzina, baron rozciąga niewidzialną opiekę nad członkami wewnętrznego kręgu. Tylko członkowie wewnętrznego kręgu wiedzą, że baron praktykuje magię żywiołów.

Duma Amadeusa

W 2433 KI w śmierdzącej spelunie, jakich wiele w nulneńskiej Dzielnicy Nędzy (Shantytown), zmarł zgorzkniały Amadeus Junkers. Elementalista nigdy nie podniósł się psychicznie po ciosie, jakim było dla niego zamknięcie Gildii Elementalistów na polecenie cesarza Wilhelma II.

Jego bardzo odległy krewny Christoph Adler postanowił kontynuować marzenie Amadeusa. Będąc świadomym rosnącej pozycji Kolegiów Magii i ich stosunku do elementalizmu, czarodziej podjął wysiłki mające na celu znalezienie możliwego patrona. Okazał się nim marszałek polny Marius Leitdorf, który w 2512 KI w Streissen pozwolił nowym modernistom założyć dom cechowy. Działający pod szyldem gildii alchemików przybytek przetrwał aż do 2520 KI, kiedy to Marius, obrany sześć lat wcześniej elektorem Averlandu, zginął w bitwie na Przełęczy Czarного Ognia. Bratanek Kastor Leitdorf, który odziedziczył władzę w Streissen, zakończył w 2521 KI działalność gildii nowych modernistów. Wykonawcą woli Kastora, bawiącego w owym czasie w Averheim, był jego osobisty doradca Feodor Bergius, adept tradycji cienia. Wykazujący zbyt wiele gorliwości czarodziej zapomniał, że nie ma do czynienia z bandą nieporadnych guślarzy. Między elementalistami a Magistrem Cienia wywiązała się magiczna bitwa, zakończona śmiercią doradcy Kastora i ucieczką nowych modernistów. Zbliżające się z północy działania wojenne uniemożliwiły podjęcie natychmiasto-

wego pościgu. Kiedy wyruszono wreszcie w poгон, po zbiegach nie było ani śladu. Jedni mówią, że osiedlili się w Sylwanii, drudzy, że w Wissenladzie, a trzeci, że dotarli aż do Księstw Granicznych.



Pomysły na przygody

Polowanie na czarownice

Z postaciami graczy, znanymi ze stosowania bezkompromisowych, lecz skutecznych metod śledczych, kontaktuje się Kaspar Diels – agent jednego z Kolegiów Magii. Postaci mają za zadanie zbadać sprawę Goepperta Hahna, guślarza z niewielkiej wioski na pograniczu Stirlandu i Sylwanii. Jeśli zapytają, dlaczego zleceniodawca wynajmuje akurat ich, a nie zgłasza swych podejrzeń stosownym organom ścigania, czarodziej odpowie, że guślarz zauroczył miejscową baronową Käthe von Hutten. Ponieważ Burza Chaosu tak przetrzebiła szeregi łowców czarownic, że ocaleli prowadzą działania operacyjne przede wszystkim w dużych miastach, kolegium jest zmuszone skorzystać z pomocy najemników.

Jako zadatek Kaspar Diels daje postaciom po 20 zk, z obietnicą, że przyniesienie w ciągu dwu tygodni głowy guślarza wiąże się z wypłatą pozostałej części wynagrodzenia – 80 zk dla każdej postaci. Zleceniodawca wręcza postaciom również pismo, opieczetowane znakiem patriarchy jego kolegium, które winni okazać władzom w razie potrzeby.

Pismo i pieczęć sfalszowano, czego postaci graczy jednak nie wiedzą. Choć Kaspar Diels jest naprawdę służącym Magistra kolegium, Justusa Loeba, motyw, jakimi się kieruje, nie mają nic wspólnego z imperialnym prawem: baronowa dała niedawno jego mistrzowi rekuzę, czego ambitny adept magii nie mógł znieść. Wszak kto słyszał, aby odmawiać czegokolwiek czarodziejowi z Altdorfu? W akcie zemsty Justus nakazał służącemu, by zlecił bandzie awanturników zamordowanie Goepperta Hahna, przyrodniego brata baronowej.

Dalsze zdarzenia mogą jeszcze bardziej ubarwić historię: śledzący na polecenie

baronowej poczynania absztyfikanta i jego ludzi szpieg mógł być niedostrzeżonym świadkiem zawarcia umowy. Baronowa, uprzedzona o zamiarach drużyny, może przedsięwziąć wszelkie niezbędne kroki, by zapobiec zabójstwu. Równie dobrze Goeppert Hahn może okazać się nie zwykłym guślarzem, a mi-strzem żywiołów, zdolnym do pogromienia postaci graczy. Nawet jeśli postaciom uda się zabić czarodzieja, czynem tym mogą ściągnąć na siebie gniew baronowej i rozwścieczonych mieszkańców okolicznych wiosek. W takiej sytuacji Kaspar Diels, miast pojawić się w umówionym miejscu z zaległym wynagrodzeniem, może wystawić postaci do wiatru, nie przychodząc albo przyprawdzając ze sobą stróżów prawa. Postaciom, ściganym przez imperialną szlachciankę za morderstwo, trudno będzie przekonać śledczych do własnej wersji zdarzeń.

Fortuna kołem się toczy

Do powyższego scenariusza można podejść od drugiej strony. Z postaciami graczy kontaktuje się Konstantin Mommsen, służący baronowej, oferując godziwe wynagrodzenie za podjęcie się ochrony przyrodniego brata szlachcianki przed żadnym zemsty absztyfikantem. Z informacji, które otrzymają postaci, wynika, że niedoszła ofiara jest kapłanem Taala, zamieszkującym włości szlachcianki (baronowa uznała, że najmitom nie można na tyle ufać, by zdradzić prawdziwe zajęcie brata). Zdaniem zleceniodawcy praca potrwa nie dłużej niż kilka miesięcy, albowiem urażony epuzer musi w rozsądnym czasie powrócić w odległe, rodzinne strony. Każda z postaci graczy ma okazję zarobić 2 zk za dzień pracy, płatne po wykonaniu zlecenia. Dla zachęty służącemu wolno wypłacić postaciom wynagrodzenie za pierwszy tydzień służby z góry.

Pomysły na przygody

Jeśli postaci przyjmą zlecenie, nie będą długo czekać. Po około dwu tygodniach grupa jeszcze większych niż oni obdartusów, przybędzie do wsi z zamiarem zabicia Goepperta. Wskazane jest, by postaci nie tylko unieszkodliwiły zleceniobiorców, lecz rozwiązały kwestię zleceniodawcy. Czy drużyna przyjmie tę ofertę, wraz z 300 zk, czy też odrzuci? Akceptacja wiąże się z ryzykiem, że właściwe Kolegium Magii, poznawszy tożsamość zabójców swojego członka, zechce któregoś dnia wyrównać rachunki, zaś skutkiem odmowy może być popadnięcie w niełaskę baronowej.

Kodeks niehonorowy

Jednym z najpopularniejszych motywów na sesjach jest wyprawa, już to po złoto, już to po zaginioną księżniczkę, już to na ratunek zagrożonej odwiecznym złem wsi. Wiele scenariuszy korzysta również z motywu poszukiwania zaginionego skarbu na zlecenie możnej osoby. Niniejszy pomysł opiera się w dużej mierze na tej prostej koncepcji.

Do postaci graczy, słynących w okolicy ze swych spektakularnych dokonań, udają się agent Kolegiów Magii i przedstawiciel kościoła Vereny. Każdy zleca znalezienie amuletu, pochodzącego z pierwszego tysiąclecia istnienia Imperium. Ponieważ oferowane stawki wynagrodzenia są porównywalne, drużyna powinna podjąć, w oparciu o kryteria inne niż pieniężne, decyzję, czy i od kogo przyjąć zlecenie. Clou polega na tym, że organizacji, której ofertę postaci graczy odrzuciły, rychło udaje się nająć do zadania inną grupę awanturników. Przeciwnicy zrobią zapewne wiele, by zdobyć amulet przed drużyną. Czy ograniczą się do niewielkiego sabotażu, mającego spowolnić postaci graczy, czy uciekną się do pobicia, a nawet zabójstwa, by wyeliminować konkurencję, będzie zależeć tylko od Mistrza Gry. Współzawodnictwo może zakończyć się już na początku podróży, lecz równie dobrze może się rozstrzygnąć dopiero w ostatniej chwili, tuż przed przekazaniem amuletu zleceniodawcy.

Jedynym wspólnym problemem postaci graczy i przeciwników jest mistrz żywiołów (a może

nawet władca żywiołów), będący w posiadaniu amuletu. Czy rywale zdecydują się podjąć krótkotrwałą współpracę, by zdobyć przedmiot. Jeśli tak, kto zdradzi pierwszy? Co będzie później, po przekazaniu amuletu przedstawicielowi kolegium albo kultu?



Podsumowanie

Choć przyjęty na potrzeby drugiej edycji gry Warhammer Fantasy Roleplay system magii jest zgodny z oficjalną wersją Starego Świata, określaną przez kolejne wydawnictwa z serii Warhammer Fantasy Battle, nie istnieje obiektywna przeszkoda, która uniemożliwiłaby zaadoptowanie koncepcji magii nieopartych na Wiatrach Magii. Trudno sobie wyobrazić, by pozbawione magii przez dwadzieścia trzy stulecia społeczeństwo imperialne, potrafiło opierać się najeźdźcom (orkom, nieumarłym, szcziroludziom czy chaośnikom), którzy nią zawsze dysponowali.

Uważam, że wprowadzenie magii żywiołów doda grze głębi i kolorytu. Postaci graczy mogą zacząć wątpić w słusność nauk Teclisa, a Kolegia Magii w oczach prowincjonalnej szlachty utracić monopol na posługiwanie się magią. Poza tym, wydaje się, że istnienie w Starym Świecie wielu rodzajów magii lepiej odzwierciedla chaotyczną naturę tego magicznego żywiołu.



Indeks zaklęć

Alfabetyczny indeks zaklęć magii prostej żywiołów	
Błędne ognie (ogień)	18
Lewitacja (powietrze)	17
Lustro wody (woda)	18
Łagodny upadek (powietrze)	18
Magiczny płomień (ogień)	16
Ochrona przed deszczem (woda)	16
Otoczaki (ziemia)	17
Pływanie (woda)	18
Poblask (ogień)	16
Powiew (powietrze)	16
Ukrycie śladów (ziemia)	18
Wilgoć (woda)	16
Wykrycie ruchomych piasków (ziemia)	18
Wykrywanie trujących oparów (powietrze)	16
Wysłuchanie ziemi (ziemia)	18
Zapalenie świecy (ogień)	17

Alfabetyczny indeks zaklęć magii tajemnej żywiołów	
Burza ognista (ogień)	25
Burza pyłowa (powietrze)	24
Chmura dymu (ogień)	21
Erupcja (ziemia)	27
Fala zniszczenia (woda)	28
Gołoledź (woda)	23
Grad kamieni (ziemia)	21
Jedność z kamieniem (ziemia)	22
Kryształy powietrza (powietrze)	24
Kula ognia (ogień)	22
Lot (powietrze)	22
Nawałnica (powietrze)	27
Niezmałcony spacer (ziemia)	24
Oddychanie pod wodą (woda)	21
Odesłanie żywiołaka (ogień, powietrze, woda, ziemia)	26

Odesłanie żywiołaków (ogień, powietrze, woda, ziemia)	24
Odporność na ogień (ogień)	24
Oślepiający błysk (ogień)	21
Ożywienie wody (woda)	26
Piekło (ogień)	27
Płonąca głowa (ogień)	22
Płonące strzały (ogień)	24
Podmuch wiatru (powietrze)	22
Podziemna orientacja (ziemia)	23
Pole lawy (ogień)	25
Powietrzna opończa (powietrze)	21
Przesuwanie przedmiotu (powietrze)	23
Przyzwanie pierwiastka żywiołu (ogień, powietrze, woda, ziemia)	24
Przyzwanie żywiołaka (ogień, powietrze, woda, ziemia)	25
Rozniecenie ognia (ogień)	23
Rozstąpienie wód (woda)	23
Skalna ściana (ziemia)	27
Spacer po wodzie (woda)	22
Stworzenie gejzeru (woda)	25
Stworzenie rozpadliny (ziemia)	26
Stworzenie źródła (woda)	21
Trąba powietrzna (powietrze)	28
Trzęsienie ziemi (ziemia)	27
Tunel w skale (ziemia)	25
Ugaszenie ognia (woda)	23
Wezwanie hordy żywiołaków (ogień, powietrze, woda, ziemia)	28
Wyburzanie ścian (ziemia)	26
Znalezienie minerału (ziemia)	21
Źródło życia (woda)	26

Polecamy także:

