

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

KRÓLESTWO MAGII



Kompendium magicznych tajemnic

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

TM

KRÓLESTWO MAGII

Autorzy gry: T.S. Luikart, Chris Pramas, Jeff Tidball,
Robert J. Schwalb, Marijan von Staufer

Opracowanie graficzne: Marijan von Staufer **Projekt książki:** Chris Pramas i Jeff Tidball

Autor przygody: T.S. Luikart **Autor opowiadania:** Robert Earl

Pozostałe materiały: David Chart, Kate Flack, Rick Prestley, Robert J. Schwalb

Projekt gry: Chris Pramas i Robert J. Schwalb

Opracowanie graficzne: Hal Mangold **Grafika na okładce:** Ralph Horsley **Logo WFRP:** Darius Hinks

Ilustracje: Toren "Macbin" Atkinson, Caleb Cleveland, Miguel Coimbra, Chris Dien, John Gravato, David Griffith, Paul "Prof" Herbert, Ralph Horsley, Jeremy Jarvis, Scott Johnson, Michael Kaluta, Jonathan Kirtz, Karl Kopinski, Eric Lofgren, Pat Loboyko, Britt Martin, Jon Page, Eric Polak, Scott Purdy, Rick Sardinha, Adrian Smith, Chris Trevas, Franz Vohwinkel, Tyler Walpole, John Wigley, Sam Wood

Kierownik d/s rozwoju WFRP: Kate Flack **kierownik projektu:** Ewan Lamont

Dyrektor Black Industries: Simon Butler

Edycja polska

Tłumaczenie i redakcja: Szymon „Siriel” Gwiazda, Tomasz Kutner

Korekta: Grzegorz „Gregg” Bonikowski, Małgorzata Rycharska, Łukasz Szozda

Skład: Andrzej Karlicki **Asystent DTP:** Michał Karlicki

Konsultacja merytoryczna: Konrad „Norman” Bella (Poltergeist), Paweł „Amdir” Kumorek, Łukasz „Pafnucy” Stochniał (Nowa Gildia), Marcin „Qendi” Sztomberski (Wrota Wyobraźni).

Pierwsze wydanie - Black Industries 2005 r.

BL Publishing
Games Workshop Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK

Black Industries [www: www.blackindustries.com](http://www.blackindustries.com)

Copernicus Corporation
Andrzej Karlicki
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa
Copernicus Corporation www: copcorp.pl
webmaster: Sylwek „Orth” Wróbel



© Copyright Games Workshop Ltd 2006. Wszystkie prawa zastrzeżone
© Copyright Copernicus Corporation 2006.

Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ©, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2006, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany, składowany lub transmitowany w żadnej formie elektronicznej, mechanicznej lub fotograficznej bez pisemnej zgody wydawcy.

ISBN: 83-86758-52-X

Spis treści

Łatwy łup	4	Magia ziemi.....	39
Wprowadzenie	11	Magiczne obeliski i żyły geomancyjne.....	41
Rozdział I: Historia magii	15	Spaczeń.....	42
Domena Chaosu.....	15	Inne kamienie magiczne.....	44
Pradawni, Eter i nadejście bogów.....	16	Nauka i posługiwanie się magią.....	45
Poczynania Pradawnych.....	16	Talent magiczny.....	45
Narodziny magii.....	18	Zmysły Eteryjne.....	45
Ulthuan i elfy.....	18	Czary i magia.....	47
Aenarion i Caledor.....	19	Język tajemny.....	48
Wielki Wir.....	20	Rozdział III: Magia a społeczeństwo Imperium	51
Imperium i wyparcie się magii.....	21	Pogląd społeczeństwa na magię.....	51
Wpływ krasnoludów.....	21	Mieszkańcy wsi.....	52
Magia i kultury Imperium.....	21	Ludność miast.....	52
Poszukiwacze wiedzy tajemnej.....	22	Obywatele wielkich miast.....	52
Pokusa mroku.....	22	Adepci magii.....	53
Magnus Pobożny i Wojna z Chaosem.....	24	„Zawodowi” czarodzieje.....	53
Wiatry Magii.....	24	Guślarze.....	53
Nadchodzi koniec świata!.....	24	Czarownicy.....	56
Fala Chaosu.....	24	Czarnoksiężnicy.....	56
Znak na niebie.....	25	Nekromanci.....	57
Zwątpienie Magnusa.....	26	Magistrowie Kolegiów Magii.....	58
Sztorm.....	26	Kapłani i klerycy.....	58
Błagania wysłuchane.....	27	Inni adepci magii w Starym Świecie.....	58
Zgoda Magnusa.....	27	Nauka magii i sztuk magicznych.....	58
Dar magii.....	27	Potomstwo Magistrów.....	59
Wielka czystka Teclisa.....	27	Potomstwo czarowników i guślarzy.....	59
Dar wiedzy.....	28	Spontaniczne przejawy talentu magicznego.....	59
Zbawcy Imperium.....	28	Rozdział IV: Kolegia Magii	61
Założenie Kolegiów Magii.....	28	Położenie Kolegiów.....	62
Nowy początek.....	28	Rozwój Kolegiów Magii.....	62
Kolegia Magii obecnie.....	29	Kolegia w czasach obecnych.....	63
Rozdział II: Natura magii	31	„Imperialny Dekret o Magii”.....	64
Źródło magii.....	31	Imperialni Magistrowie.....	66
Wiatry Magii.....	32	Czarodzieje bitewni.....	67
Osiem Wiatrów Magii.....	32	Czarni Magistrowie.....	68
Łączenie Wiatrów Magii.....	37	Prawo karne.....	69
Wysoka Magia.....	37	Magiczna sprawiedliwość.....	69
Magia czarnoksiężska.....	37	Wygaszenie.....	69

Pogoń za renegatami.....	70	Rozdział VI: Zaklęcia i rytuały.....	137
Wygnańcy i Magistrowie tułacze.....	70	Księga wiedzy tajemnej.....	137
Magistrowie a religia.....	71	Tradycje magii tajemnej.....	138
Zdobycie licencji na czarowanie.....	72	Tradycja Cienia.....	138
Cudzoziemscy adepci magii.....	72	Tradycja Metalu.....	142
Nauczanie magii.....	73	Tradycja Niebios.....	145
Kryteria przyjęcia do magicznego terminu.....	73	Tradycja Ognia.....	149
Wybór Kolegium.....	74	Tradycja Śmierci.....	153
Stopnie wtajemniczenia magicznego.....	74	Tradycja Światła.....	156
Życie ucznia.....	75	Tradycja Zwierząt.....	159
Wieczni uczniowie.....	76	Tradycja Życia.....	163
Wędrowni czarodzieje.....	77	Magia rytualna.....	167
Egzamin Magisterski.....	78	Opracowanie rytuału.....	170
Arcymagowie.....	79	Tajemne piętno.....	176
Nieudane zaklęcie.....	80	Przekleństwo Tzeentcha!.....	180
Imperialne Kolegia Magii.....	81	Rozdział VII: Magiczne przedmioty.....	185
Kolegium Ametystu.....	81	Chowańce.....	185
Kolegium Bursztynu.....	87	Pozyskiwanie chowańca.....	185
Kolegium Cienia.....	90	Osobowość i temperament chowańca.....	189
Kolegium Jadeitu.....	93	Współczynniki chowańców.....	190
Kolegium Niebios.....	98	Specjalne zdolności chowańców.....	192
Kolegium Płomienia.....	102	Chowaniec jako zagrożenie.....	193
Kolegium Światła.....	106	Magiczne mikstury.....	194
Kolegium Złota.....	113	Używanie magicznych mikstur.....	194
Kolegia a Burza Chaosu.....	122	Magiczne mikstury.....	199
Rozdział V: O czarownikach		Warzenie magicznych mikstur.....	202
i łowcach czarownic.....	125	Magiczne przedmioty.....	204
Guślarze.....	125	Tworzenie magicznych przedmiotów.....	204
Wiejscy czarodzieje.....	125	Identyfikacja magicznych przedmiotów.....	205
Zdobycie licencji.....	126	Magiczne przedmioty.....	205
Nagroda za wytrwałość.....	126	Rozdział VIII: Magia runiczna.....	211
Guślarze i zielarstwo.....	126	Nauka magii runicznej.....	211
Czarownicy i czarownice.....	127	Rodzaje run.....	211
Czarownicy w Kolegiach Magii.....	128	Wykuwanie run.....	212
Uczniowie czarowników.....	128	Zasady magii runicznej.....	212
Czarnoksiężnicy.....	129	Runy.....	213
Demonolodzy.....	129	Profesje kowali run.....	218
Nekromanci.....	130	Rozdział IX: Okrutny koniec.....	221
Łowcy czarownic.....	130	Indeks.....	252
Najemnicy.....	132	Karta Magii.....	255
Łowcy z przekonania.....	133		
Poszukiwacze Prawdy i Sprawiedliwości.....	134		
Osobistości.....	135		
Łowcy renegaci.....	135		

— Łatwy łup —

Robert Earl

Jak zawsze w dzień targowy, szurzy labirynt uliczek Altdorfu pełen był śpieszących dokądś ludzi. Wciśnięty w załom oberży Kerr przyglądał się im, na pozór od niechcenia. Niewiele osób odwzajemniało jego spojrzenie i to sprawiało chłopcu satysfakcję. Od lat bowiem starannie ćwiczył sztukę zlewania się z otoczeniem. Dziś wszystko, począwszy od niepozornego wyglądu, a skończywszy na lichym ubraniu, dobrane zostało tak, aby mógł niezauważalnie wmieszać się w tłum.

Umykanie przypadkowym spojrzeniom nie było jednak jego jedynym talentem. Choć miał dopiero piętnaście lat, śledził sylwetki przechodniów z wytrawnością doświadczonego zawodowca. W jego spojrzeniu był łód, który przeczył niedbałemu uśmiechowi błędzemu po ustach.

Od niektórych przechodniów, pomimo ich brzęczących sakiewek, od razu odwracał wzrok. Byli to kupcy i handlarze, których charakter współgrał z brudnymi i niebezpiecznymi zaułkami miasta. Niektórzy byli już w podeszłym wieku lub kuleli, lecz żaden z nich nie rozstałby się z sakiewką bez zażartej walki na śmierć i życie. Z tego powodu Kerr obdarzył ich szacunkiem.

Byli też przechodnie, których młodzieniec zapamiętywał w innym celu. Jego spojrzenie przemikało się po złoczyńcach, którzy marnowali dnie na poszukiwaniu awantur, tanich kobiet i jeszcze podlejszego wina. Niektórzy nazywali siebie zbrojnymi lub najemnikami, jednak Kerr wiedział, kim byli naprawdę – mordercami bez sumienia.

Nie zawsze stanowiło to jednak problem. Wieczorem, niektórzy z nich będą zbyt pijani, aby kogokolwiek zabić, a nawet się bronić. Niekiedy do Kerra uśmiechał się los i pomagał mu znaleźć samotnego, pijanego najemnika z kilkoma monetami w sakiewce.

Innego dnia poszedłby za którymś z nich, niczym głodny młody wilk tropiący potężne, lecz zdychające zwierzę. Jednak dzisiaj nie było to konieczne. Ulice pełne były łatwiejszej i bardziej tłustej zdobyczy.

Młodzieniec prawie obliznął usta, gdy jego wzrok padł na grupę chłopów, którzy pewnie wiedzieli wszystko o trudach życia na roli, lecz nie mieli pojęcia o okrutnych zasadach panujących na ulicach miast. Z tłumu wyróżniał ich ubiór, rolnicze narzędzia, a przede wszystkim wolny krok i wyraz oczu, szeroko otwartych ze zdumienia.

Nagle zauważył kolejnego chłopca, który niósł sakiewkę przywiązaną na zewnątrz sukmany. Nie wierząc własnemu szczęściu, młodzieniec odepchnął się od ściany i zręcznie wślizgnął w tłum ludzi, który popychał niczego nie podejrzewającego wieśniaka naprzód. Starannie dbając o to, aby nie przyciągnąć niczyjego wzroku, przyspieszył kroku, doganiając swoją ofiarę.

Kilkadziesiąt metrów dalej, od głównej ulicy odchodziła boczna aleja. Kerr postanowił zrównać się z chłopem, gdy ten dojdzie do skrzyżowania i wtedy odciąć mu sakiewkę. Aleja, którą chłopiec nie raz już uciekał, błędziła wśród gmatwaniny ruder i szop, co gwarantowało zmylenie ewentualnego pościgu.

W miarę zbliżania się do wieśniaka, serce Kerra zaczęło wybijać szybszy rytm. Mężczyzna był prawie dwukrotnie większy od niego, a jego ramiona, umięśnione od ciężkiej

pracy na polu, przypominały sękate gałęzie dębu. Na oczach Kerra, z kroczącym wolno wieśniakiem zderzył się posłaniec, przeprosił grzecznie i ruszył w swoją stronę. Chłop nie zwrócił na niego najmniejszej uwagi. Jego rozbiegany wzrok błędził po kolorowych szyldach znaczących sklepy po obu stronach ulicy.

Kerr uśmiechnął się, chwytając w dłoń brzytwę, którą zamierzał odciąć sakiewkę. Na języku czuł już prawie smak gulaszu, który kupi sobie za zdobyte za chwilę pieniądze. Pomimo tętniącej w żyłach adrenaliny, chłopiec przełknął ślinę. Nie jadł nic od kilku dni, a jego ostatnim posiłkiem było pół bochenka czerstwego chleba.

Chwilę później podekscytowanie ustąpiło miejsca irytacji. Tłum wokół niego zwolnił, jak gdyby coś zablokowało ulicę. Wkrótce otaczająca chłopca ciżba ludzi zatrzymała się całkowicie, choć z tyłu wciąż pchali się jacyś przechodnie. Smród ściśniętych i od dawna niemytych ciał zaczynał go dusić.

Rozejrzał się niecierpliwie. Na chwilę zawładnął nim samobójczy impuls, aby mimo wszystko odciąć sakiewkę tu i teraz. W tłoku nikt pewnie by nie zauważył.

Jednak tłum stanowił śmiertelną pułapkę, gdyż nie dawał żadnej szansy ucieczki.

Pamiętając o karze, jaka spotykała przyłapanych na kradzieży, zmusił się do cierpliwości. Pozwolił się popychać, powoli zbliżając się do wieśniaka.

Wkrótce tłum ruszył, a chłop nagle przyspieszył. Przepychając się łokciami przez ciżbę, skierował się w stronę człowieka, który najwyraźniej odpowiedzialny był za całe to zamieszanie.

Podążając szybko za swoją ofiarą, Kerr dostrzegł, że na skrzyżowaniu stoi uliczny magik. Na ramionach zarzucony miał stary i bezkształtny, lecz mieniący się jaskrawymi łatami płaszcz, który łopotał, gdy magik gestykulował zwrócony do publiczności.

Na głowie magika tkwił wysoki, szpiczasty kapelusz, a sprytnie nałożona barwiczka powiększała i podkreślała oczy. Pomimo panującego na ulicy tłoku, magik jakimś cudem wywalczył sobie niewielką wolną przestrzeń, głównie dzięki nagłym skokom i żywiołowej gestykulacji.

W trakcie tańca, magik przemawiał, a raczej bełkotał, skrzeczał i pisał w niezrozumiałym języku, najpewniej wymyślonym przez siebie. Słowa magika nie miały sensu, lecz nie przeszkadzało to przyglądającym się gapiom. Fascynował ich sam ton głosu szarlatana, który pewnie chciał wyglądać niczym straszliwy mag, przywołujący demony.

Kerr w duszy podziękował bogom za to zamieszanie. Występ szarlatana wydawał się całkowicie pochłaniać uwagę rosnącego wieśniaka stojącego dokładnie u wylotu alei, którą złodziejczek zamierzał uciec.

Teraz albo nigdy, pomyślał chłopiec. Już za chwilę mógł być bogaty i bezpieczny w labiryncie uliczek.

Kerr przełknął ślinę i wytarł wewnątrz dłoni o znoszone spodnie, a następnie, zaciskając brzytwę, przysunął się do wieśniaka.

Wiedział, że ma tylko jedną szansę. Jedno cięcie. Potem, czy uda mu się zabrać sakiewkę czy nie, musi zacząć uciekać.

Delikatnie schwycił sakiewkę i przyłożył ostrze brzytwy, lecz nagle zamarł. Coś przykuło jego wzrok. Coś o wiele bardziej cennego od kilku miedziaków w sakiewce chłopca.

Drugi kapelusz magika leżał na ziemi. Choć skórzany, był stary i mocno zużyty. Jednak z jego środka mrugała do Kerra garść monet, niczym dziewczka karczemna do bogatego kupca.

Niektóre z nich były srebrne.

Kerr wypuścił z dłoni sakiewkę wieśniaka i oblizał nerwowo wargi. Nie wydawało się możliwe, aby szarlatan pozostawił swój zarobek bez opieki. Zazwyczaj, nawet najbardziej lichy uliczny aktorzysta lub muzyk zatrudniał asystenta, który z pałką w rękę miał baczenie na zebrane miedziaki.

Zgrzytając zębami w niezdecydowaniu, chłopak rozejrzał się po okolicy. Prawie wszyscy oglądający występ przechodnie byli wytrzeszczającymi oczami wieśniakami.

Wreszcie dostrzegł asystentów magika. Byli nieco starsi od Kerra i bardzo doświadczeni. Zrecznie i nie zwracając na siebie uwagi przemykali się pomiędzy szeregami gapiów. Na jego oczach wypatrzyli ofiarę i skierowali się w jej stronę. Mniejszy z chłopaków odciął sakiewkę równie zrecznie, jak zrobiłby to Kerr. Towarzysz złodzieja przycupnął obok ofiary, gotów rzucić się na pomoc.

Pochłonięci kradzieżami chłopcy najwyraźniej zapomnieli o kapeluszu swojego pracodawcy.

Kerr ponownie dostrzegł błysk brzytwy, która odcinała kolejną sakiewkę. Jego spojrzenie wróciło do kapelusza pełnego monet.

Wtedy nadeszło natchnienie.

– Złodziej! – krzyknął, przepychając się obok chłopca, którego jeszcze przed chwilą zamierzał okraść, i pokazując na chłopaka trzymającego sakiewkę. – Stój, złodzieju!

Wskazany palcem młodzian upuścił sakiewkę i rzucił się do ucieczki. Gdy oczy wszystkich gapiów zwróciły się w stronę uciekającego chłopca, Kerr skoczył naprzód, łapiąc kapelusz pełen monet, po czym puścił się biegiem w stronę alei.

Magik za późno zorientował się w sytuacji. Zaklął szpetnie w najlepszym altdorfskim stylu i rzucił się na przebiegającego obok Kerra. Chłopak był jednak szybszy, a magik zaplątał się we własny płaszcz i upadł na twarz. Tłum wybuchnął śmiechem, który zamienił się w ogłuszający ryk, gdy o ciało leżącego magika potknęło się dwóch biegnących na pomoc asystentów.

Kerr nie podzielał dobrego humoru gapiów. Miał nadzieję, że wieśniacy ruszą na rzezimieszków, a nie będą im kibicować. Biegąc aleją w stronę pobliskich ruder, słyszał wyraźnie tupot stóp goniących go chłopaków.

Zaryzykował spojrzenie przez ramię i dostrzegł biegnącego za nim szarlatana. Jednak to nie on był powodem do zmartwienia, a raczej jego dwóch pomocników, pędzących aleją z chyżością psów gończych, które wzietrzyły zająca. Serce złodziejaska przeszło lęk, gdy w dłoniach ścigających go ludzi dostrzegł błysk stali.

Przyśpieszył i wbiegł pomiędzy niskie zabudowania. Dobrze znał drogę wijącą się dalej pomiędzy budami i rudarami, a kocie łby, którymi wybrukowana była aleja, szybko zostawały w tyle. Nadszedł czas, by zacząć wypatrywać przejścia.

Nagle pojawiło się. Na zakręcie alei, wciśnięty pomiędzy dwie rudery, stał przekrzywiony płot świńskiej zagrody. Kerr skręcił i chwytając obiema dłońmi krawędź płotu, przeskoczył na drugą stronę. Stara maciora kwiknęła zaskoczona, gdy chłopiec nagle wtoczył się w jej błotne królestwo i chrumknęła ponownie, gdy wdrapywał się na płot stojący po drugiej stronie zagrody.

Na ziemi za zagrodą siedziała stara kobieta. Zarówno wyglądem, jak i temperamentem do złudzenia przypominała kwiczące za płotem zwierzę, jednak w przeciwieństwie do niego, ciężko pracowała.

Nawet patrząc na Kerra, starucha nie przestawała rozplatać ściągów najwyraźniej kradzionego płaszcza.

– Nie widziałas mnie – szepnął, ciskając jej kilka miedziaków z kapelusza.

Starucha złapała je z zadziwiającą zręcznością, po czym odwróciła wzrok, a Kerr przebiegł przez jej nędzne domostwo. Na ulicy zwolnił i przytulił się do muru, nasłuchując odgłosów pogoni.

Nie musiał długo czekać. Rozwścieczona maciora drugi raz nie dała się zaskoczyć. Z głośnym kwikiem rzuciła się na nowych intruzów. Kerr wyraźnie usłyszał, jak jeden z goniących go chłopców pada pod naporem masy atakującego zwierzęcia.

Wychylił głowę, zerkając przez szopę. Uczynił to w samą porę, aby zobaczyć staruchę, która wyrzeźbiła, pokazując dokładnie na niego:

– Tam jest.

Ulicznik zaklął i rzucił się do ucieczki. W duchu żałował, że w ogóle się zatrzymywał. Chociaż uliczka, którą teraz biegł, była wąska i kręta, wiedział, że nie odchodzą od niej żadne wyjścia. Chłopiec słyszał za sobą coraz głośniejsze krzyki pogoni i szczerze żałował, że bogowie poskąpili mu dłuższych nóg.

Przez moment zastanawiał się, czy nie upuścić kapelusza. Wszystko, byle uciec przed nożami, które cięły powietrze za nim.

Nagle kręta uliczka skończyła się, a jej wylot prowadził na jedną z głównych ulic miasta – szeroką Aleję Książęcą. Kerr przemknął obok kilku tragarzy i prawie wpadł na karocę, która toczyła się w jego stronę, podskakując na wybojach. Karocę ciągnęła czwórka potężnych koni, a sam pojazd stanowił snycerskie arcydzieło. Każdy jego element został starannie dopasowany, a naoliwione koła obracały się gładko i bezgłośnie.

Słyszając coraz bliższe krzyki prześladowców, ulicznik naprawdę zaczął się bać. Z ledwością unikał toczącego się żwawo koła i stanął, czekając, aż karoca przejedzie. Jego umysł wirował szybciej niż osie karocy, rozpaczliwie starając się obmyślić drogę ucieczki. Jednak nic nie przychodziło chłopcu do głowy.

Nie miał już dokąd uciekać.

Nagle rozwiązanie pojawiło się samo, jakby w odpowiedzi na trzask bata woźnicy.

Kerr przykucnął i na czworakach ruszył za odjeżdżającą karocą, która właśnie zwolniła, żeby przepuścić grupę podpitych tragarzy. Wślizgnął się pod olbrzymi kufer umocowany z tyłu i przewrócił się na plecy. Jego oczom ukazał się spód karocy, zmontowany z równą precyzją jak jej ściany. Wzdłuż pojazdu, od przedniej do tylnej osi, biegły dwie grube drewniane belki wzmacniające podwozie, a otwory na osie zostały wydrążone ze sporym zapasem. Miejsca te jak ulał pasowały do trzęsących się dłoni chłopca.

Karoca nagle ruszyła i Kerr pośpiesznie wepchnął kapelusz pod koszulę, a następnie uchwycił się belek, podciągając się do samej podłogi karocy. Przez kilka chwil jego pięty boleśnie wlokły się po kocich łbach alei, lecz chłopiec, sapiąc z wysiłku, wreszcie podciągnął nogi i zaparł się o belki.

Stała się nie myśleć o kamieniach, które śmigały pod jego plecami. Zaciśkając dłonie najsilniej jak potrafił, skoncentrował się, by utrzymać się na belkach. Woźnica znowu przyśpieszył, okładając batem zarówno konie, jak i utrudniających mu przejazd przechodniów.

Wisząc pod rozpędzoną karocą, odetchnął z ulgą.

Już po pierwszej minucie jazdy rozboleły go dłonie. Później kolebanie karocy zamieniło ból w mękę. Na każdym wyboju mięśnie chłopca przeszywał ból, aż całe ręce zaczęły mu płonąć z dreszczu.

Karoca jednak jechała dalej, a poczucie triumfu szybko ulotniło się w obliczu męczarni, jakiej doświadczało jego ciało. Utrzymanie rąk i stóp w wydrążeniach belek wymagało ogromnego wysiłku. Świat zawęził się do niewielkiej krainy obolałych i udręczonych mięśni.

Karoca dotarła na miejsce przeznaczenia po około pół godzinie. Jak przez mgłę, Kerr wyczuł, że pojazd zwalnia, a potem wjeżdża w zacienioną bramę. Koła karocy zatrzymały się i zapadła cisza, najpiękniejsza w życiu chłopca. Po chwili opadł na ziemię z gracją zgniłego jabłka. Zresztą tak właśnie się czuł.

Jednak doświadczył już w życiu gorszych przygód. Teraz leżał, rozkoszując się znikającym bólem i łzami ulgi, które wysychały mu na policzkach. Gdy poczuł, że powraca mu czucie w palcach, przewrócił się na brzuch, wyczołgał spod karocy i rozejrzał wokół.

Dziedzinec, na który wjechała karoca, był prawie całkowicie zadaszony. Nie padał nań ani jeden promień światła, choć szczyt otaczającego muru był jasno oświetlony. Chłopiec otworzył ze zdumienia usta na widok kamiennych gargulców, wyglądających jakby wygrzewały się na słońcu ogrodzenia. Jasne światło igrające z cieniem na ich pyskach wydawało się ożywiać rysy kamiennych potworków.

Nagle coś uderzyło o ziemię. Kerr odwrócił się i spostrzegł, że woźnica zrzucił na ziemię kufer pasażera karocy. Chłopiec – popchnięty do działania palącą świadomością, że znajduje się na terenie prywatnym – rzucił się w stronę kufra i zarzucił go na plecy.

Była to sztuczka, której nauczył się już dawno temu. Nikt nigdy nie rozmawiał z tragarzami, a kufer był na tyle duży, że zasłaniał nie tylko jego ciało, ale i opuszczoną nisko głowę.

Jak się okazało, kufer ocalił go dosłownie w ostatniej chwili. Gdy tylko zatoczył się pod ciężarem bagażu, próbując utrzymać go na plecach, woźnica podstawił stópek pod drzwi karocy i otworzył je na oścież.

– Dojechalіśmy, mój panie – rzekł woźnica, chyląc się w ukłonie.

– Och, tak szybko? Bardzo dobrze.

Kerr, łypiąc na boki, wyjrzał spod kufra. Wysiadający z karocy mężczyzna był wyjątkowo gruby. Zwały tłuszczu otaczały jego kark jak obroża, a w brzuchu mężczyzny zmieściłby się cały kufer.

Ubranie mężczyzny tylko podkreślało jego tuszę. Modnie podbita i rozszerzona w barkach koszula sprawiała, że grubas wyglądał jak olbrzymi blok skalny, a gęsta i długa, szpakowata broda upodabniała go do orczych brytanów, które Kerr oglądał w walkach na psich arenach.

Pomimo nagromadzonego tłuszczu, twarz mężczyzny była harda. Kerr natychmiast nabrał szacunku do nieznajomego. Być może wynikało to ze sposobu, w jaki czarne oczy mężczyzny lustrowały okolicę przenikliwym spojrzeniem, lub faktu, że pomimo olbrzymiego brzucha, obcy trzymał się prosto i dumnie. Kerr dostrzegł jeszcze dużą, oprawioną w skórę księgę, którą grubas trzymał w dłoniach.

Spuścił wzrok, gdy nieznajomy spojrzał na niego.

– Służący? To miłe, że seneszał o tym pomyślał.

– Wszystko dla waszej wygody, mój panie – odparł woźnica, wyciągając rękę po napiwek.

– Miło to słyszeć – odparł grubas. Nie zwracając uwagi na wyciągniętą rękę woźnicy, ruszył w stronę drzwi.

Kerr bez ponagrania zatoczył się za nim. Grubas wdrapał się po szerokich, granitowych schodach. Dysząc z powodu własnej tuszy równie głośno, jak chłopiec sapął pod ciężarem kufra, nieznajomy bez wahania wszedł do budynku.

Tuż za progiem przystanął, oddychając ciężko i chrapliwie. Potem ruszył w głąb jasno oświetlonego korytarza. Jego ciężkie kroki odbijały się echem od kamiennych ścian, podobnie jak głos, który powitał grubasą.

– Pan Braha! – rzekł gospodarz tonem tak nerwowym, że w pierwszej chwili Kerr był przekonany, że to wybuch gniewu.

– Senesza!... – Grubas skinął głową na przywitanie i machnął ręką w stronę Kerra. – Dziękuję za pomoc.

Seneszał, posiwiały i wyraźnie zaniepokojony mężczyzna, spojrzał na chłopaka ze zdumieniem. Potem wzruszył ramionami i spojrzał ponownie na Brahę.

– Wasze komnaty zostały już przygotowane, panie – powiedział Seneszał, zacierając dłonie i idąc krok za grubasem. – Gdybyście czegoś potrzebowali, proszę przysłać do mnie swojego służącego.

– Dziękuję, senesza! – odpowiedział Braha, nie odwracając się. – Żegnam.

– Do widzenia, panie.

Kerr był pod wrażeniem. Nie wiedział, kim jest Braha, lecz z całą pewnością grubas był na tyle potężny, aby móc od niechcenia sprawiać, żeby wszyscy skakali wokół niego.

Braha dotarł do końca korytarza, goniąc echo własnych kroków, i skręcił w bok. Na widok klatki schodowej Kerr zaklął w duszy. Gdy piętro wyżej jego oczom ukazały się kolejne schody, już tylko westchnął w rozpacz.

Po dotarciu do komnat Brahy, obydwaj byli złani potem. Kerr wtaszczył kufer do pokoju, który wyglądał na gabinet i z ulgą postawił go na podłodze.

– Jesteś silniejszy niż na to wyglądasz – wysapał czerwony na twarzy Braha, wskazując na kufer.

– Dziękuję, mój panie.

– Miło jest dla odmiany spotkać kompetentnego i grzecznego służącego – Grubas osunął się na drewniane krzesło ustawione naprzeciw kominka. – Zwłaszcza grzecznego wobec kogoś mojej profesji. Czasami ludzie wygadują niewiarygodne głupoty. Ale chyba wy, tragarze z gildii, macie więcej rozumu?

– Oczywiście, panie – potaknął Kerr, choć nie miał zielonego pojęcia, o czym mówi Braha.

– Dobrze. Bardzo dobrze. Powiedz mi, powierzono ci dziś jakieś inne obowiązki?

Przez głowę przemknął mu tuzin wiarygodnych kłamstw, jednak zdecydował się na półprawdę.

– Nie, panie. Zależy mi wyłącznie na waszej... wygodzie, panie.

Uśmiechnął się, dumny, że zapamiętał słowo, którego użył woźnica.

– Doskonale! – Braha ucieszył się, wstając z krzesła. – Rozpal ogień w kominku. A potem zejdź do kuchni i poproś kucharza, aby przyrządził mi coś dobrego. Zdrzemnę się chwilę, ale obudź mnie, gdy przyniosą jedzenie.

– Jak pan sobie życzy – Kerr odparł usłużnie, nie wierząc własnemu szczęściu.

Miał być służącym! Często marzył o tak łatwym życiu. Nie mógł uwierzyć, że jego marzenia się spełniły. Jednak

zawsze uważał się za szczęściarza. Gdy Braha wytoczył się do sąsiedniego pokoju, chłopiec przykucnął przed kominkiem i przelożył skradzione monety do własnej sakiewki, po czym zajął się rozpalamiem ognia. Złożony w pół kapelusz magika trafił na sam spód podpałki.

— **P**anie? Panie Braha! Posiłek gotowy. — Kerr uchylił drzwi sypialni i jego oczom ukazał się grubas usiłujący usiąść na łóżku. Solidna dębowa rama trzeszczała pod jego ciężarem, a rogi materaca wyginały się komicznie ku górze.

— Doskonale. Postaw tam — rzekł Braha, przecierając zaspane oczy. Kerr ostrożnie podszedł do stołu i postawił srebrną tacę. Choć zdążył już najeść się do syta niesionymi smakołykami, zalegające talerz wędliny i kandyzowane owoce wykarmiłyby czteroosobową rodzinę przez tydzień.

— Ktoś do pana przyszedł, mój panie. To posłaniec.

— Wpuść go zatem — mruknął Braha, wstając z łóżka, po czym ruszył w stronę stołu. Kerr uklonił się w sposób, który miał wyglądać na dworski, i wyszedł z pokoju, aby wpuścić posłańca.

— Chodź — powiedział. — Pan przyjmie cię teraz.

Posłaniec, który był zaledwie trochę starszy od niego, skinął niechętnie głową i wszedł za nim do sypialni. Widok posilającego się Brahy jeszcze bardziej wyprowadził go z równowagi, gdyż zaczął mieć w dłoniach swój aksamitny beret.

Kerr mrugnął pociesząco. Nie rozumiał, dlaczego wszyscy wydają się przerażeni osobą jego nowego pracodawcy. Grubas sprawiał wrażenie miłego człowieka. A nawet jeśli okaże się, że ma okrutny charakter, bez problemu zdoła mu uciec.

— Panie Braha! — Zdenerwowanie posłańca było aż nadto wyraźne. Wykrzyczał swoją wiadomość, niczym sierżant mustrujący rekrutów. — Mój pan, signor Ballideccio, życzy sobie, abyście zjawili się we wschodniej bibliotece najszybciej, jak to możliwe.

— Ballideccio, co? — rzekł Braha, pochłaniając jednym kęsem całe mięso z udka kurczaka. Grubas rzucił pustą kość przez ramię i beknął. — Co ma znaczyć: najszybciej, jak to możliwe?

— Chyba chce was widzieć natychmiast, mój panie — odparł posłaniec piskliwym głosem.

— Coś podobnego! — wymamrotał Braha i zaczął rozsmarowywać marmoladę na grubym płacie szynki.

Posłaniec pobladł i przez chwilę Kerr był pewien, że chłopak rzuci się do ucieczki. Jednak z wyraźnym wysiłkiem wziął się w garść, odkaslnął i czekał.

Braha przełknął smakołyk i rzucając rozżalone spojrzenie na paterę, wstał od stołu.

— Niech będzie. Powiedz Ballideccowi, że zaraz do niego zejdę. Mniemam, że wszystko zostało przygotowane?

— Nie... Nie wiem, panie — przyznał posłaniec.

— Nie wiesz — powtórzył Braha. — Jak to typowe dla Ballideccia. W takim razie biegnij i powiedz mu, że zaraz przyjdę. Najszybciej, jak to możliwe.

— Dobrze, panie — przytaknął posłaniec i prawie wybiegł z pokoju.

Kerr ruszył za nim i zamknął drzwi do komnat. Gdy powrócił do sypialni, Braha trzymał pod pachą swoją skórzaną księgę i kończył jeść kolejny plaster szynki.

— Ach, tu jesteś chłopcze — rzekł grubas. — Weź mój kufer i chodź za mną. Jestem zaskoczony, że nie poprosiłeś o pomoc tego durnia od Ballideccia, skoro sam nie zaoferował swoich usług. Ten człowiek stale zatrudnia przygłupów.

— Nic nie szkodzi, panie — powiedział Kerr z entuzjazmem, którego tak naprawdę nie odczuwał. — Dam sobie radę.

To mówiąc odwrócił się w stronę kufra i zmierzył go spojrzeniem, jakim gladiator obrzuca dobrze znanego przeciwnika, po czym schylił się i stękając z wysiłku, zarzucił bagaż na plecy.

Braha wyszedł na korytarz, kierując się w stronę schodów. Kerr zaklął i ruszył za nim. Zaczął zastanawiać się, czy życie służącego nie jest przypadkiem trudniejsze, niż mu się wydawało.

Gdy dotarli do celu, był już przekonany, że woli być złodziejem niż służącym. Miał całkowicie przepełnioną koszulę, a mięśnie bolały go jak nigdy dotąd. Braha, wkraczając do ogromnej komnaty, nagle przypomniał sobie o chłopcu.

— Postaw kufer przy tamtym stole — rzekł grubas, wskazując na długi i masywny dębowy mebel o dwunastu tęgich nogach. Potem odwrócił się i rozpostarł ręce w powitaniu. — Ballideccio! Stary druhu. Miło cię znowu widzieć!

Kerr schylił się i pozwolił, by kufer zsunął mu się z pleców na ziemię. Walcząc z pokusą usadowienia się na skrzyni, zatoczył się w stronę kolumny i oparł o nią plecami.

Gdy odzyskał oddech, jego uwagę przykuł sufit, a raczej wysokość, na jakiej się znajdował. Wysokie sklepienie niknęło w mroku, a światło wpadało do komnaty przez wąskie, wysokie świetliki równomiernie przecinające mur.

Jedynym źródłem oświetlenia w komnacie był niezwykle duży kominek umieszczony naprzeciwko drzwi. Płonące w nim języki ognia rzucały tańczące cienie na posadzkę, a palone drewno nasycalo zatęchłe powietrze słodkawym aromatem.

Jednak najbardziej zaimponowały Kerrowi regały, które wydawały się wspinać po ścianach aż pod sam sufit. W półmroku, przepastne tomy na półkach wyglądały jak gruby pokład grzyba, który rozprzestrzenił się po wszystkich ścianach komnaty. Gdzieś tam przy regałach stały wysokie drabiny i Kerr zobaczył, jak jakiś służący stojący na samym końcu jednej z nich siłował się z woluminem, który wyraźnie nie chciał opuścić swojego miejsca w księgozbiornie. Zastanawiając się, ile może być warta taka księga, ulicznik przeniósł uwagę na osoby znajdujące się w pomieszczeniu. Natychmiast, rzecz jasna, zwrócił uwagę na Brahę. Grubas śmiał się tubalnie, ściskając ciemnoskórego mężczyznę zwanego Ballideccio. Za nim stało pół tuzina innych mężczyzn pograżonych w rozmowie.

Każdy z nich różnił się karnacją, sylwetką, a nawet ubiorem. Mówili z odmiennymi akcentami, a ich maniery wskazywały na różnorakie pochodzenie. Jednak, jak szybko uświadomił sobie Kerr, łączyła ich jedna cecha — arogancja.

Taką postawę Kerr utożsamiał dotąd wyłącznie z najbogatszymi kupcami Altdorfu. Przez chwilę chłopiec zastanawiał się, czy przypadkiem Braha faktycznie nie jest bogaczem z kupieckiego rodu.

Jednak coś nakazywało mu wątpić w ten domysł. Braha wydawał się równie mało przejmować złotem jak swoim wyglądem. Najwyraźniej nie czuł również potrzeby podróżowania z bandą uzbrojonych po zęby ochroniarzy, jak to zazwyczaj czynili nawet średnio zamożni kupcy.

Kerr patrzył, jak Braha przechadza się po komnacie, ściskając dłonie i uśmiechając się. Zastanawiał się, kim może być ten człowiek. W zachowaniu grubasa było coś z egzaltacji arystokraty, jednak raczej nim nie był. Chociaż przeciągał zgłoski jak szlachcic, nikt go odpowiednio nie tytułował.

Odpowiedź przyszła nagle, w przeblysku intuicji równie nieoczekiwanym jak wiosenna burza i Kerr zrozumiał, kim jest jego pan.

Cofnął się pod ścianę, przytulając się do niej spoconymi nagle dłońmi. Serce waliło mu w piersi, a przerażenie paraliżowało ruchy. Otworzył usta, aby krzyknąć, lecz powstrzymał się.

Nie. Nie będzie krzyczał. Nie zdradzi się w żaden sposób.

Odetchnął głęboko i zmusił się do zachowania spokoju. W końcu był doświadczonym ulicznikiem i nie z takich sytuacji wychodził obronną ręką. A więc Braha był czarodziejem. To było oczywiste dla wszystkich, którzy wiedzieli, czego wypatrywać. Grubas wzbudzał przerażenie w innych, spotykał się z dziwnymi nieznajomymi w sali pełnej opasłych tomów i chodził wszędzie z oprawioną w skórę księgą pod pachą.

Kerr poczuł, jak panika na powrót chwyta go za gardło.

Braha był czarodziejem.

I co z tego? Każdy musi z czegoś żyć.

Wziął głęboki oddech, rozluźnił mięśnie karku i wytarł dłonie o spodnie. Potem cofnął się głębiej w cień, kryjąc się przed ewentualnymi spojrzeciami, choć sam uważnie obserwował poczynania czarodziei.

Opowieści o nich musiały być grubo przesadzone, pocieszył się chłopiec. *Bardzo grubo.*

Zaczeka i sam się przekona. A potem postanowi, co dalej.

Nie musiał czekać długo. Czarodzieje przywitali się szybko i bez zbędnych ceregieli, po czym zebrali się wokół masywnego dębowego stołu, obok którego Kerr postawił kufer Brahy.

Gruby czarodziej położył swoją księgę na stole i otworzył ją. Jego ruchy były powolne, staranne i majestatyczne. Przewracając sztywne karty księgi przypominał kapłana, który ukazuje wiernym świętą relikwię.

Jego koledzy za nic mieli sobie tę powagę. Tłoczyli się tuż za nim, zaglądając mu przez ramię z niecierpliwością hazardystów przy stole do gry w kości.

Ton ich głosów pozostawał uprzejmy, lecz dało się wyczuć nerwowe podekscytowanie.

Rozdarty pomiędzy zaciekawieniem a pragnieniem pozostania w ukryciu, Kerr przysunął się nieco bliżej, aby wszystko słyszeć.

– Jesteś pewien, że Kolegium Płomienia nie będzie miało nam za złe, jeśli spleciemy to zaklęcie? – zapytał Ballideccio. Jego głos drżał, jakby mężczyzna starał się opanować wyraźnie widoczne zdenerwowanie.

– A kogo obchodzą ci idioci? – odparł Braha. – Gdyby umieli badać własną Tradycję magii, odkryliby to zaklęcie wieki temu. Naszym obowiązkiem, jako członków Kolegium Cienia, jest dawać przykład pomniejszym szkołom magii.

– Dobrze prawi! – rzekł ktoś inny i wokół stołu zawtórował mu chór potakujących głosów.

Jednak Ballideccio nie dał się tak łatwo przekonać.

– No dobrze, ale co z prawami naszego Kolegium? I naszymi mistrzami? Może wpiery powinniśmy skonsultować się z nimi?

– Co masz na myśli? – Braha po raz pierwszy okazał brak cierpliwości. – W Kolegium Cienia nie mamy mistrzów, tylko braci.

– Braci, którzy przewyższają nas rangą – zauważył Ballideccio, ale Braha wydawał się niewzruszony.

– Do kroćset! Czy mamy zwracać im głowy każdym drobnym eksperymentem, który zamierzamy przedsięwziąć? Gdy opracowywałem zaklęcie, które dziś nazywają Połączeniem Sfer Powietrza Brahy, pochwaliłem się nim dopiero wtedy, gdy było gotowe. Sam pomysł naszedł mnie...

– Tak, wiemy – przerwał inny mężczyzna, który najwyraźniej słyszał już tę historię. – Nie uważam, abyśmy powinni dalej marnować czas na czczą gadaninę. Wszyscy zgodziliśmy się uczestniczyć w dzisiejszym eksperymencie. A teraz proponuję, byśmy zaczęli, zanim ktoś nam przerwie.

– A któż miałby nam przerwać? – zapytał z przekąsem Ballideccio. – Przecież ustaliliśmy, że żadne inne Kolegium nie może mieć do nas pretensji.

Jednak inni czarodzieje nie zwrócili uwagi na jego ironiczne słowa. Jeden z nich zawołał uczniów posłusznie czekających w kącie komnaty. Młodzieńcy wypadli rażno na korytarz, ale powrót zajął im dłuższą chwilę. *I nic dziwnego*, pomyślał Kerr, gdyż dźwigali olbrzymich rozmiarów mosiężny kocioł, w którym z powodzeniem można by ugotować człowieka. Czterech uczniów z trudem dotaszczyło naczynie na miejsce wskazane przez czarodzieja.

– Doskonale – rzekł Braha, zacierając ręce, jakby kocioł pełen był gotowanej wieprzowiny w miodzie. – Zacznijmy. Najpierw siarka. Odmierzyłem potrzebną ilość niezwykle starannie.

Mówiąc te słowa, Braha podszedł do swojego kufra, otworzył wieko i wyjął z przepastnego wnętrza zapieczętowany róg. Z paradnym gestem grubego czarodziej wyrwał zatyczkę z rogu i przechylił go nad kotłem.

Z rogu wysypał się żółty proszek, a nozdrza Kerra zaatakował ostry smród. Jeden z towarzyszy Braha mruknął z uznaniem.

– Poznaję po zapachu, że dobrze ją oczyściłeś – powiedział czarodziej, a Braha skinął głową, przyjmując komplement.

– Tylko najlepsze komponenty. Mniemam, że twoja rtęć jest równie czysta, *Herr Grotius*.

– Oczywiście – przytaknął czarodziej i wlał do kotła srebrzystą zawartość sporego słoja.

Przez kilka następnych chwil Kerr obserwował, jak czarodzieje jeden po drugim dodają do mikstury przyniesione przez siebie składniki. Do kotła trafiły proszki i ciecze, bryłki czegoś, co przypominało węgiel, oraz skóra jakiegoś egzotycznie wyglądającego gada.

Dopiero, gdy Ballideccio wystąpił, aby dodać ostatni komponent, duch współpracy opuścił zebranych czarodziei.

– Mam spore wątpliwości – powiedział sceptycznie gospodarz.

– Co masz na myśli? – rzekł Braha głośno. – Czego nie jesteś pewien?

– Dlaczego akurat khemryjskie Trójkąty? Wspomina o nich fragment, który odkryłeś, lecz może też opisywać inne monety, które ważą tyle, co Trójkąty.

– Bzdura – powiedział Braha stanowczo i wskazał na ustęp w przyniesionej przez siebie księdze. – Spójrz, wyraźnie mowa tu o trzech złotych Trójkątach z upadłych miast Południa.

– Czyli nie musi to być Khemri?

– A jakie znasz inne upadłe miasta na południu?

Ballideccio wzruszył ramionami.

– Może jakieś miasto w Lustrii? – zasugerował. – Albo w dżunglach na południu od Arabii? Podobno pełno tam skarbów.

– Poddajmy to pod głosowanie – Braha odparł cierpko, coraz mniej siłąc się na uprzejmy ton. – Kto jest za tym, aby nasz kolega

wrzucił do kotła swój wkład w ten eksperyment? Kto jest przeciw?

Widząc, że pozostaje osamotniony w swej opinii, Ballideccio podszedł do kotła. Kerr przyglądał się, jak czarodziej otwiera dłoń i wrzuca do naczynia trzy metalowe piramidki.

Monety zabłysły w mroku komnaty czystym złotem, niczym miniaturowe komety. Pieniądze w sakiewce Kerra nagle wydały mu się równie bezwartościowe co brukowe kamienie.

Obliznął wargi i przestąpił z nogi na nogę.

Rzucając ostatnie, tęskne spojrzenie na kocioł, Ballideccio wrócił do stołu i dołączył do swoich towarzyszy zebranych wokół książki. Wkrótce w komnacie znowu rozgorzała dyskusja, lecz Kerr nie dosłyszał z niej ani słowa. Cała jego uwaga skupiona była na pobliskim kotle i przedmiotach, które znajdowały się w środku.

Palce zaczęły go swędzieć, gdy ostrożnie przesunął się w stronę kotła. Jego oczy pozostały wpatrzone w grupę czarodziej, lecz uwagę przykuwało go hipnotyczną mocą dostrzeżone złoto. Nie myśląc o niczym innym, wyciągnął rękę...

– Doskonale. Zatem osiągnęliśmy konsensus – Braha zakończył dyskusję, zamykając z hukiem książkę. – Wiemy, że składniki dobraliśmy prawidłowo. Jesteśmy pewni, że właściwie odczytaliśmy inwokację. Pozostaje nam tylko odprawić rytuał.

Gruby czarodziej podniósł wzrok i zauważył Kerra, na powrót niknącego w cieniu pod ścianą.

– Wciąż tutaj, chłopcze? Jesteś nadzwyczaj obowiązkowy. Ale teraz lepiej będzie, jak sobie pójdziesz. Zaczekaj na mnie w kuchni.

– Jak sobie życzysz, panie – odparł Kerr i schylił się w ukłon, po czym obrócił się, aby opuścić komnatę. Inni służący zdążyli już wyjść, uciekając z pomieszczenia jak szczury z płonącej stodoły. Kerr zdawał sobie sprawę, że powinien pójść w ich ślady.

Wiedział dobrze, że nie ma po co zostawać. Bogowie tylko wiedzieli, co zaraz miało się tu zdarzyć.

Zdawał sobie też sprawę z faktu, że niemądrze byłoby wypróbować cierpliwość Braha.

Jednak ciekawość wzięła górę nad rozsądkiem i spowolniła kroki chłopca. Na ścianie przy drzwiach wisiał stary, zapleśniały i zetlały gobelin przedstawiający jakąś grupę osób. Kerr wyciągnął dłoń i musnął palcami gruby materiał, a następnie popchnął go.

Dokładnie tak jak się tego spodziewał, gobelin zakotłował się, odsuwając nieznacznie od ściany. Zerkając szybko przez ramię, Kerr wszedł za tkaninę i wcisnął się jak najgłębiej. Na chwilę zamarł, przyzwyczajając się do drażniącego zapachu pleśni, po czym wyjrzał zza gobelinu.

Jak na komendę, czarodzieje umilkli i zaczęli ustawiać się wokół kotła. Jedynymi słyszalnymi odgłosami były teraz trzask palonych dREW w kominku i szuranie butów po posadzce.

Nagle czarodzieje zatrzymali się w równym okręgu wokół kotła, z precyzją imperialnych gwardzystów. Gdyby nie ich mrugające oczy, Kerr pomyślałby, że wszyscy zostali zamienieni w kamień, być może nawet przez własne czary.

Czarodzieje stali nieruchomo przez dwanaście uderzeń serca. Kerr uznał, że najwyraźniej na coś czekają. Rozejrzał się nerwowo, sprawdzając, czy w komnacie nie ma kogoś jeszcze.

Wtedy Braha zaczął śpiewać. Jego głos rozległ się głębokim, czystym barytonem, którego pozazdrościć mógł mu niejeden trubadur. Kamienne ściany komnaty odbijały zaśpiew echem, które nadawało mu jeszcze większą głębię.

Jednak pieśń, która płynęła z ust Brahy, nie zapełniłaby żadnej gospody. Wprost przeciwnie, nawet najpodlejszą melinę opróżniłaby w kilka chwil. Braha śpiewał bez emocji i zdawał się nie uznawać podziału na zwrotki. Powtarzał bezsensowne słowa z siłą hipnotyzera wpatrującego się w swoją ofiarę.

Wkrótce do śpiewu dołączył drugi głos, a potem następny. Czarodzieje dołączali się kolejno do pieśni Braha, wypowiadając te same słowa ze zgodnością, która wydawała się dziwna po wcześniejszych kłótniach i braku porozumienia.

Kerr nie był pewien, czego miał się spodziewać, lecz z pewnością nie pokazu, niezbyt ciekawego zresztą, wokalnych talentów czarodziei. Dziwna pieśń toczyła się dalej, nudna jak obracające się młyńskie koło.

Chłopiec zaczął się wiercić. Za gobelinem robiło się gorąco. Krople potu ściekały Kerrowi po plecach, a w skroniach tętniło od duszącego smrodu pleśni.

Zmusił się, by nie myśleć o niewygodach, i skupił uwagę na czarodziejach.

Ku zaskoczeniu chłopca, mężczyźni również pocili się obficie, choć nie dawali po sobie poznać, że im to przeszkadza. Po czole Brahy spływał pot, krople gromadziły się na krzaczastych brwiach i kapąły na policzki. Stojący obok czarodziej miał rumieńce na twarzy. Wyglądał tak, jakby ostatnie kilka minut spędził na forsownym marszu, a nie na śpiewaniu.

Kerr skrzywił się, gdy jego głowę przeszył nagły ból. Ryzykując, że ktoś zauważy poruszenie materiału, podniósł dłonie do skroni i rozmasował je.

Gdy ponownie wyjrzał zza gobelinu, zauważył, że usta jednego z czarodziejów wykrzywił grymas bólu. Choć lzy płynęły mu z oczu, mężczyzna nie przerywał śpiewu.

Nagle Kerr zorientował się, że coraz trudniej mu oddychać. Powietrze z każdą chwilą nagrzewało się i rozrzedzało, jakby coś wysysało je z komnaty. Chłopiec otworzył szerzej usta, oddychając głęboko, lecz z przerażeniem zorientował się, że powietrze, którego zaczerpnął, było gorętsze od wnętrza jego ust.

Poruszył się nerwowo i przeklął swoją ciekawość. Nie powinien był tu zostawać. Nie powinien...

Jego myśli przerwał nagły krzyk. Natychmiast spojrzął w stronę kręgu czarodziej. Dostrzegł, że jeden z nich upadł.

Mężczyzna leżał skulony na podłodze i bił się po twarzy. Wkładał w to całą siłę i zdążył już rozbić sobie nos, lecz Kerr podejrzywał, że nie to było powodem bolesnych okrzyków, jakie wydawał czarodziej.

Towarzysze leżącego czarodzieja nie zwrócili na niego większej uwagi, zacisnęli jedynie swój szereg wokół kotła i kontynuowali zaśpiew.

Klnąc pod nosem, Kerr stwierdził, że woli zostać zauważony podczas ucieczki niż przebywać dłużej w tej komnacie. Z tą myślą wypadł zza gobelinu i skoczył w stronę drzwi, zaciskając obie dłonie na szerokim, żelaznym ryglu.

Rygiel nie drgnął ani o włos, a drzwi się nie poruszyły.

Z piskiem przerażenia złodziejasek cofnął się od najwyraźniej magicznie zamkniętych drzwi. Rozglądał się na lewo i prawo w poszukiwaniu innej drogi ucieczki. Do komnaty prowadziły jednak tylko jedne drzwi, a okna były zbyt wąskie, aby można się było przez nie przecisnąć. Z jękiem rozczarowania Kerr na powrót skrył się za gobelinem.

Kolejny z czarodziejów wytoczył się z kręgu, a zamiast pieśni, z jego ust dobiegał teraz histeryczny chichot.

Nagle pustka nad kotłem zaczęła przyjmować jakiś kształt, jak gdyby formujący się z gorącego powietrza wypełniającego komnatę.

Z początku kształtująca się sylwetka była płynna i niestabilna, jak drgające powietrze nad paleniskiem lub rozgrzany metalim upałem dachami Altdorfu. Jednak wkrótce zgęstniała i nabrała matowego odcienia, przypominając roztopioną grudkę metalu.

Przelewające się kontury sylwetki rozszczepiały promienie światła, nadając im nowe kolory. Oczy przyglądającego się Kerra zaczęły mocno łzawić i chłopiec musiał zamrużyć, aby cokolwiek widzieć.

Histerycznie śmiejący się czarodziej zamilkł, po czym zaczął wrzeszczeć. Krzyczał również mężczyzna z rozbitym nosem, a ich zawrodożenie w straszliwy sposób podkreślało śpiew pozostałych czarodziejów.

W tym momencie – z odgłosem rozzdzieranego ciała – sylwetka w powietrzu zapaliła się żywym ogniem.

Jednak Kerr dostrzegł, że nie był to zwykły ogień. Płomienie wydawały się namacalne i pulsowały jak żywa tkanka.

Padł na kolana, a demon rósł, górując nad otaczającymi go czarodziejami. Jego skóra płonęła jak rozżarzone węgle, a oczy przypominały wnętrza hutniczych pieców. Z pleców potwora wyrosły smocze skrzydła, bez wysiłku utrzymując go w powietrzu.

Czarodzieje nawet nie drgnęli, lecz kontynuowali swój śpiew.

Wszyscy z wyjątkiem Brahy. Grubas wyprężył pierś i przemówił stanowczym głosem, choć dało się w nim wyczuć tłumiony lęk.

– Nieczysta istoto! – ryknął Braha, wskazując demona palcem. – To my cię przyzwaliśmy i my cię spętaliśmy. Poczuj nałożone przez nas więzy i wiedź, że musisz być posłuszny naszej woli!

Demon obrócił się w powietrzu i spojrzał na Brahę. Na moment, na jeden ułamek chwili, Kerr spojrzał prosto w twarz demona. Była okrutna, a rysy piekielnej istoty płonęły i zmieniały się.

Kerr poczuł nagle wilgoć w spodniach i zrozumiał, że posikał się ze strachu.

W tym momencie nie miało to żadnego znaczenia.

– Nieczysta istoto! – krzyknął ponownie Braha, wytrzymując spojrzenie demona. – Rozkazuje ci ujawnić swe imię. Mów!

Jednak demon nie odezwał się. Zamiast tego, poruszając się z gracją płomyka świecy, wyciągnął szponiastą łapę i złapał najbliższego czarodzieja za głowę.

Komnatę natychmiast wypełnił swąd palonych włosów i przypiekanego ciała. Czarodziej krzyknął, po czym nagle umilkł. Demon odrzucił na bok zwłoki mężczyzny ze zmiążdżoną i wypaloną czaszką.

Pozostali czarodzieje umilkli, obserwując trupa z trwożliwym niedowierzaniem.

Ciszę przerwał Ballideccio:

– Mówiłem, że chodzi o inne monety – rzekł cicho.

Nagle, jak na komendę, czarodzieje rzucili się do ucieczki. Niektórzy dopadli drzwi, bezskutecznie usiłując je otworzyć. Inni rzucili się wertować księgę Brahy, niczym kucharze przeglądający starą recepturę w poszukiwaniu błędu. Jeden z czarodziejów, dumnie wysuwając podbródek do przodu, wyjął spod swoich szat nieduży talizman i wyciągnął go w kierunku demona. Talizman rozbłysnął małymi błyskawicami niebieskiego światła.

Tego czarodzieja demon zabił najpierw. Z sykiem palonego powietrza potwór rzucił się naprzód, rozpruwając szponem jego brzuch. Mężczyzna trzymający amulet krzyknął i odskoczył, zostawiając w garści demona swoje parujące wnętrzności. Niczym masarz oprawiający królika, potwór wyszarpnął całą garść flaków

i zarzucił je na głowę upadającego czarodzieja. Nieszczęśnik skonał wśród zwojów własnych, przysmażonych jelit, nadal kurczowo ściskając migoczący amulet.

Następnie demon zwrócił się ku czarodziejom tłoczącym się przy stole. Kerr był pewien, że gruby mag zaraz umrze. Ocaliło go zamieszanie przy drzwiach. Walilo w nie pół tuzina czarodziejów, najwyraźniej nie potrafiących rozprościć zaklęcia, które blokowało wyjście.

Demon spojrzał na histeryzujących mężczyzn, a jego oczy rozpały się białym okrucieństwem. Potem potwór zaatakował.

Jęcząc z rozpacz, Kerr ukrył twarz w dłoniach. Czuł, że osuwa się na posadzkę i nie ma siły wstać. Przerazenie sparaliżowało go do tego stopnia, że przygryzł język, płacząc z bólu. Przeróżliwe wrzaski mordowanych czarodziejów dudniły mu w uszach.

Demon szalał. Komnatę wypełniał huk łamanych mebli, a ściany pokrywały się bryzgami krwi.

Kerr nie miał pojęcia, ile trwała ta masakra. Nagle w komnacie ucichło, a przerażone krzyki zaczęły dobiegać gdzieś z oddali.

Szczękając zębami, jakby stał na wielkim mrozie, zmusił się, by otworzyć oczy. Natychmiast zrozumiał, że musi uciekać. Niebosiężne regały płonęły, a starożytne pergaminy spadały na posadzkę jak jesienne liście objęte pożogą, pokrywając ślady masakry.

Zmuszając się do przebiegania nogami, Kerr ruszył w stronę rozbitych drzwi. Po drodze nadepnął na zwęglone zwłoki jednego z czarodziejów, nadludzkim wysiłkiem wstrzymując mdłości.

Krzyki i jęki dochodziły z dalszej części budynku. Unikając korytarza, który prowadził w tamtą stronę, Kerr zaczął uciekać. W końcu udało mu się wydostać na małą balkon, z którego rozciągała się piękna panorama Altdorfu, jego ruder, kamienic i pałaców.

Kerr zaczerpnął łyk świeżego powietrza, wzdrygnął się, a potem spojrzał w dół.

Na jego oczach demon wyrwał drzwi razem z framugą i z rykiem wydostał się z budynku na ulicę.

Jednak nawet z wysokości balkonu chłopak wyraźnie widział, że demon osłabł. Jego sylwetka rozmywała się, a płomienie prawie zagasły. Ogarnięty szaleńcem potwór przewrócił przejeżdżający powóz i rzucił się na spętane konie.

Nie zdążył ich jednak skrzywdzić. Szponiaste łapy zdołały zaledwie przypalić zwierzętom grzywy, gdy nagle demon zniknął, rozwiewając się w powietrzu niczym zalane wodą ognisko. Przez chwilę powietrze wokół wierzgających koni jeszcze drgało, lecz nie trwało to dłużej niż jedno uderzenie serca.

Kerr odetchnął z ulgą i otarł dłonie o spódnię. Jego prawa dłoń natrafiła na ukryty w kieszeni obiekt o niezwykle kształcie. Na wargach chłopca pojawił się przebiegły uśmieszek.

Rzucając szybkie spojrzenie przez ramię, chłopiec wyciągnął z kieszeni złotą piramidkę i uważnie jej się przyjrzał. Dziwne, zatarte wzory zdobiły cztery z pięciu ścian przedmiotu. Jednak Kerr większą uwagę poświęcił wadze zdobyczy. Piramidka była ciężka jak najprawdziwsze złoto. Jego złoto.

Wyszczerył się w uśmiechu, a jego humor nagle się poprawił. Dzień zapowiadał się coraz lepiej. Chłopiec raz jeszcze odetchnął głęboko chłodnym powietrzem miasta, po czym zanurkował na powrót w korytarz, którym tu przybiegł, wracając w kierunku płonącej komnaty czarodziejów.

Demon zniknął, a w mosiężnym kotle czekały na niego jeszcze dwie złote piramidki. Widział je doskonale już wcześniej, gdy ukradkiem wyciągnął pierwszą.

Wprowadzenie

O to *Królestwo Magii* – kompendium wiedzy tajemnej i arkanów sztuki magicznej. Warto zauważyć, że jest to księga prezentująca tajemnice magii czarodziejskiej i działalność Imperialnych Kolegiów Magii. Pomimo nawiązań do historii magii w opowieściach o Wysokich Elfach i Pradawnych, przede wszystkim opisana jest tu obecna sytuacja ludzkich magów w Imperium, ze szczególnym uwzględnieniem licencjonowanych czarodziei. W związku z tym pominięto informacje o magii kapłańskiej oraz adeptach magii należących do innych ras (z wyjątkiem krasnoludzkiej magii runicznej), które zostaną szczegółowo opisane w osobnych dodatkach, przede wszystkim w *Księdze Spaczenia* (traktującej o magii Chaosu) oraz w *Dzieciach Rogatego Szczura* (opisującej magię skavenów). Natomiast w *Królestwie Magii* obszernie przedstawiono Kolegia Magii oraz rozmaite aspekty działalności imperialnych Magistrów. Jest to temat na tyle obszerny, że z pewnością dostarczy wielu ciekawych informacji poszerzających wiedzę o świecie *Warhammera*.

Królestwo Magii podzielone zostało na dziewięć rozdziałów.

Rozdział I: Historia magii

W tym rozdziale przedstawiono ogólne informacje o magii w świecie *Warhammera*. Czym jest, skąd się wzięła, a przede wszystkim, w jaki sposób ukształtował się jej obecny stan? Opisano tu również ważne wydarzenia z historii elfów, które nierozdzielnie wiążą się z obecnością magii w Starym Świecie.

Rozdział II: Natura magii

Ten rozdział to próba określenia charakteru magii, jej właściwości i praw nią rządzących. Opisuje osiem Wiatrów Magii, a także właściwości spaczenia – skryzalizowanej mocy Chaosu.

Rozdział III: Magia a społeczeństwo Imperium

W rozdziale tym przedstawiono różnorodne aspekty postrzegania magii przez mieszkańców Imperium. Przez wiele stuleci używanie czarów było zakazane. Dopiero w czasie Wielkiej Wojny z Chaosem, magowie ujawnili swą siłę, stając w obronie ojczyzny. Jednak w dalszym ciągu, pomimo silnej pozycji Kolegiów Magii, zwykli ludzie traktują wszystkich czarodziei z nieufnością i podejrzliwością.

Rozdział IV: Kolegia Magii

Ten rozdział zdradza największe tajemnice Kolegiów Magii, dogłębnie opisuje ich historię, filozofię oraz metody działania, a także przedstawia najważniejsze osobowości każdej Kapituły.

Rozdział V: O czarownikach i łowcach czarownic

Cóż jednak czeka czarodziei, których nie chroni potęga Kolegiów? W tym rozdziale opisano zasady praktykowania magii guślarskiej i czarnoksiężskiej oraz nowe profesje dla czarowników i czarnoksiężników. Przedstawiono także organizacje łowców czarownic, którzy ślubowali ogniem i stalą oczyszczać mroczne dusze czarodziei-reneatów.

Rozdział VI: Zaklęcia i rytuały

Ten rozdział zawiera kompletny spis wszystkich czarów ośmiu Tradycji magii tajemnej, rozszerzony o nowe zaklęcia. Jednak nawet najzdolniejszy czarodziej z szacunkiem odnosi się do potęgi magii rytualnej. Dla magów żądnych wielkiej mocy zamieszczono opisy nowych rytuałów, wraz z zasadami opracowywania własnych zaklęć rytualnych.

Rozdział VII: Magiczne przedmioty

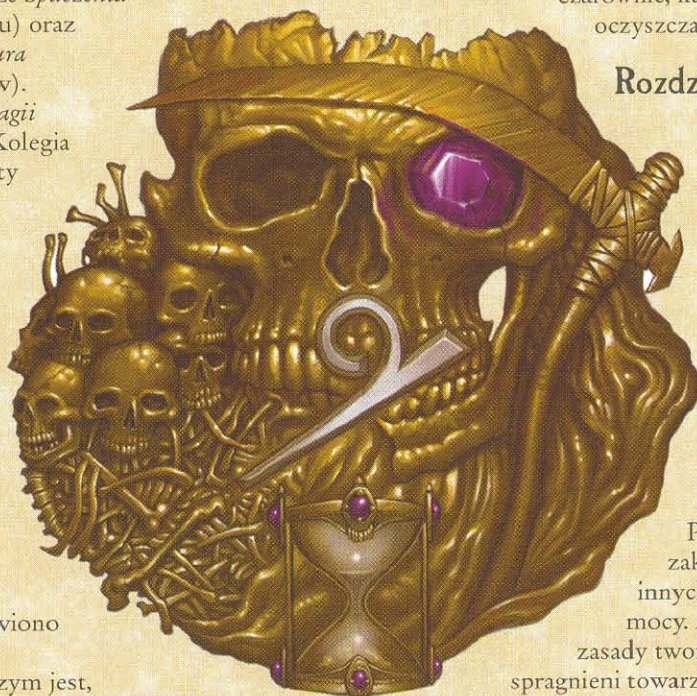
Potęga czarodzieja to nie tylko jego zaklęcia. W tym rozdziale opisano wiele innych możliwości wykorzystania magicznej mocy. Alchemików z pewnością zaciekawia zasady tworzenia magicznych mikstur, natomiast spragnieni towarzystwa czarodzieje mogą poszukać dla siebie magicznego chowańca. A specjalnie dla wielkich bohaterów zamieszczono pokaźny spis magicznych artefaktów.

Rozdział VIII: Magia runiczna

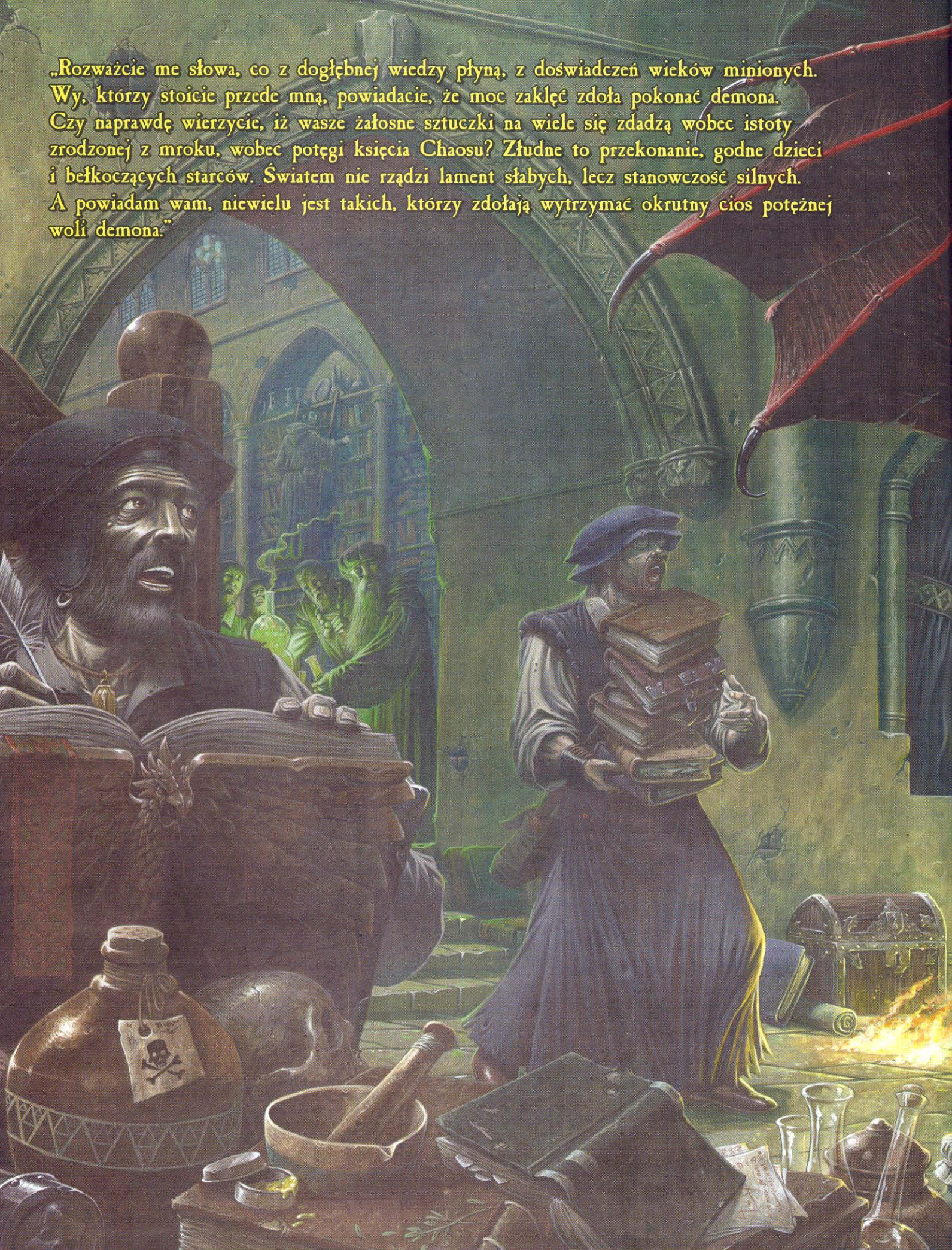
W tym rozdziale opisano tajniki wykuwania krasnoludzkich magicznych znaków, a także nowe profesje dla kowali run. Ponieważ krasnoludy stanowią ważną część społeczeństwa Imperium, nie można było pominąć ich wkładu w rozwój sztuki magicznej. Dzięki temu MG może z łatwością włączyć do przygody intrygujące i bezcenne dzieła runicznego rzemiosła.

Rozdział IX: Okrutny koniec

Ostatnią część książki stanowi gotowa do poprowadzenia przygoda pod tytułem *Okrutny koniec*, autorstwa T.S. Luikarta. Zagadkowe przypadki śmierci w płomieniach to zaledwie początek niezapomnianych przeżyć. Tylko silni i wytrwali zdołają poznać tajemnice sztuki magicznej. Słabych i nieostrożnych czeka wieczne potępienie w krainie demonów.

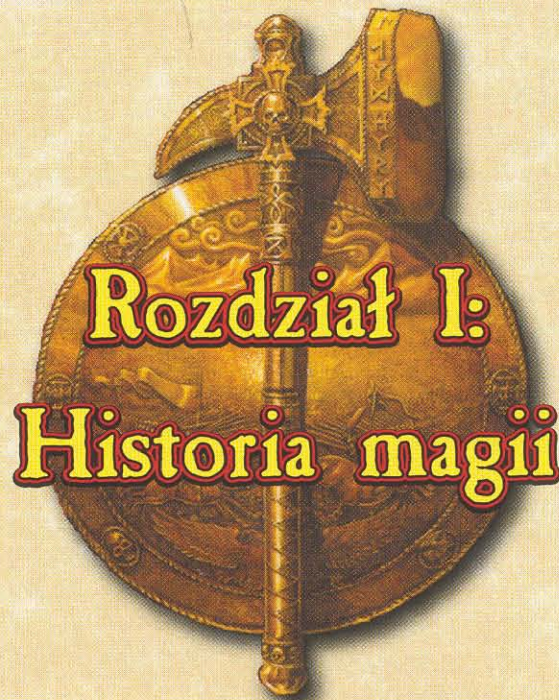


„Rozważcie me słowa, co z dogłębnej wiedzy płyną, z doświadczeń wieków minionych. Wy, którzy stoicie przede mną, powiadacie, że moc zaklęć zdoła pokonać demona. Czy naprawdę wierzycie, iż wasze żałosne sztuczki na wiele się zdadzą wobec istoty zrodzonej z mroku, wobec potęgi księcia Chaosu? Złudne to przekonanie, godne dzieci i bełkoczących starców. Światem nie rządzi lament słabych, lecz stanowczość silnych. A powiadam wam, niewielu jest takich, którzy zdołają wytrzymać okrutny cios potężnej woli demona.”









Imperium oraz wszystkie inne krainy Starego Świata przepiękna tajemnicza energia. Rzec można, że przenika wszystko wokół, nie zaniedbując żadnego stworzenia, rośliny, kamienia, a nawet kropli wody. Gołym okiem nie sposób jej zobaczyć, ani też zmierzyć lub przewidzieć efektów jej działania, gdyż oczy większości istot żywych postrzegają jedynie świat materialny.

Ta mistyczna moc, w przeciwieństwie do ciepła lub światła, jest w swej naturze niematerialna (lub metafizyczna, jeśli wolicie). Energia ta, chociaż wpływa na porządek świata doczesnego, nie jest jego naturalną składową. Jej nazwa zmieniała się wraz z tysiącletnimi i ewoluującymi cywilizacjami, lecz w obecnej epoce mieszkańcy Starego Świata zwą ją po prostu „magią”.

Jednak nazwanie zjawiska nie tłumaczy jego istoty. Pozostaje zatem pytanie, czym jest magia? Skąd pochodzi i jakie są jej właściwości? Uczeń, Magistrowie (pełnoprawni członkowie Kolegium Magii, upoważnieni do rzucania zaklęć i uczenia

magii), kapłani oraz wizjonerzy podsuwali wiele odpowiedzi na te pytania. Niektóre teorie wydają się na pierwszy rzut oka zbieżne; inne wyraźnie sobie przeczą. Istnieją też wnioski całkowicie bezsensowne, które mimo wszystko cieszą się olbrzymią popularnością wśród poszczególnych kultur Starego Świata, pozostających w pętach tradycji i ludowych bają.

Dominuje powszechne przekonanie, że swobodna energia magiczna (nieukształtowana w czar) nie wywiera żadnego przewidywalnego wpływu na jakąkolwiek istotę lub rzecz należącą do świata materialnego. Efekty działania czarów (czyli magii ukierunkowanej) są zazwyczaj co najmniej niezwykle, a często też nieprzewidywalne. Można przyjąć z dużą dozą pewności, iż do pewnego stopnia magia zawsze odmieni elementy świata rzeczywistego, z którym się zetknie. Jednak trudno jest przewidzieć, jaką postać przybierze ta zmiana. Magia nagina i łamie fizyczne prawa rzeczywistości materialnej. Potrafi również przemieniać jej naturę, wywołując fenomeny, które normalnie nie mogłyby zaistnieć.

— Domena Chaosu —

Pomimo sporadycznych przeblysków intuicji oraz natchnionego zrozumienia zależności między ludźmi a bogami, filozofowie oraz artyści z Imperium, Tilei i Estalii zdołali odsłonić zaledwie niewielki fragment największej zagadki wszechświata. Podobnie, pomimo zdumiewających odkryć w zakresie badań nad siłami i prawdami rządzącymi światem materialnym, najwięksi matematycy Arabii – potrafiący z dokładnością kilku centymetrów przewidzieć trajektorię głazu wyrzuconego z katapulty – są jak dzieci liczące kolorowe koraliki, gdy ich odkrycia przyrównać do nieskończonego skomplikowanej rzeczywistości. Nawet kapłani i teologowie Imperium, doznający

boskich objawień i pozostający w silnych związkach z siłami nadprzyrodzonymi, jawią się jako przesądni prostaczkowie, gdy dogmaty ich wiary oraz wyuczone przekonania przyłożą się do wiecznie zmiennej, losowo sprzecznej i przerażająco nieopisywalnej „boskiej” Domeny Eteru.

Wspomnianych filozofów, artystów, obserwatorów oraz kapłanów – pomimo odmienności podejścia i motywacji – łączy wspólne przekonanie. Wszyscy oni wierzą, iż świat skrywa więcej zagadek, niż można to sobie wyobrazić, że rzeczywistość jest pojęciem głębszym, szerszym oraz nieskończenie bardziej skomplikowanym, niż wydaje się to najmądrzejszym nawet

Tajemnica bogów

Mistrz Gry powinien mieć na uwadze, że żaden kapłan, zakonnik, ani praworządny obywatel Imperium nie utożsamia Domeny Chaosu lub piekieł Mrocznych Bóstw z domenami bogów wyznawanych w Imperium (oczywiście zakładając, że dany obywatel nie jest czarnoksiężnikiem lub kultystą Chaosu). Niewiele osób odważy się pomyśleć, iż zarówno dobrzy, jak i zli Bogowie mogą zamieszkiwać to samo miejsce.

śmiertelnikom. Faktem jest, że wszyscy mieszkańcy Starego Świata, począwszy od światłych arystokratów, a skończywszy na prostych, niepiśmiennych chłopach, wierzą bez zastrzeżeń, że istnieje coś więcej niż tylko ten świat, po którym stąpają i który poznają w trakcie swojego życia.

Większość kultów religijnych znanego świata (jak również Kolegia Magii) zgadza się co do tego, że poza światem materialnym istnieje świat niematerialny, znany jako Królestwo Morra. Powszechnie przyjmuje się, iż każde stworzenie należące do świata materialnego posiada duszę, która istnieje także w niematerialnym świecie lub podąża tam po śmierci bytu cielesnego. Jednak większość ludów Starego Świata ma zaledwie blade pojęcie o idei życia pozagrobowego.

Wielcy arcyomagowie z Wieży Hoetha w elfiej krainie Ulthuan stosują następującą analogię: podobnie jak ciała i umysły

śmiertelników zamieszkują świat materialny, tak ich dusze (lub niematerialne cienie) zamieszkują Eter. Analogia ta jest oczywiście niezdarna i prosta, gdyż dusze są czymś nieskończenie bardziej skomplikowanym od cieni żywotów. Jednak dla znaczącej większości śmiertelnych umysłów prawda jest zbyt skomplikowana do ogarnięcia.

Wielu kapłanów i teologów Imperium wierzy, iż świat dusz jest Królestwem Morra, boga śmierci, i że wszystkie dusze trafiają tam u kresu życia. Niektórzy kapłani kultu Sigmara, a także wyznawcy Ulryka, są przekonani, że ich bóg posiada własne królestwo niebiańskie. Do królestwa tego trafiają, omijając pustkę Otchłani Morra, tylko najbardziej godni i oddani wyznawcy. Co więcej, wśród mieszkańców Starego Świata bardzo popularne jest przekonanie, że osoby wyznające wiarę Dawnych Bogów, bogów Chaosu, a także ci, którzy nie szanują żadnego z boskich bytów, zostaną po śmierci wessani w bezdenne czeluście Domeny Chaosu.

W pewnym sensie wszystkie te przekonania są prawdziwe. Jednak każde z nich jest ograniczone przez stulecia naleciałości tradycji, wiary, ale także bajań i zabobonów. Tylko nieliczni kapłani i świątobliwi uczeni utożsamiają (choć nie publicznie) Domeny Bogów lub Królestwo Morra z niematerialną krainą, z której Magistrowie Imperium czerpią swoje moce i którą zwą Eterem. Zakon Sigmara naucza, że czarownicy, czarnoksiężnicy oraz niezależni magowie, nie objęci patronatem Imperialnych Kolegiów Magii, czerpią czarodziejską moc z przekłętą oddechu demonów. Niektórzy inkwizytorzy posuwają się dalej, nauczając, iż cała istniejąca magia pochodzi z Domeny Chaosu Mrocznych Bóstw. Wbrew przekonaniu bardziej rozumnych obywateli, ich nauki nie są dalekie od prawdy.

— Pradawni. Eter i nadejście bogów —

Jak twierdzą na wpół zapomniane legendy, zanim nastał czas ludzi i krasnoludów, zanim jeszcze Asurowie (elfy) wymyślili mowę, na Starym Świecie żyły istoty pochodzące z odległych gwiazd lub nawet z innego wymiaru. Historia ich pochodzenia ginie w mrokach dziejów, a poczynania jawią się jako niezrozumiałe. Pradawni potrafili dzięki sile woli podróżować między gwiazdami, a absolutne zrozumienie nauki i magii uczyniło z nich pierwszych bogów. Wśród osób parających się sztukami magicznymi krążyły słuchy, że na ścianach zrujnowanych, prehistorycznych świątyń w Lustrii wciąż widnieją na wpół zatarte napisy, które po rozszyfrowaniu mogłyby ujawnić tajemnice tych pradawnych istot oraz ich plany wobec Starego Świata. Niektóre z nowszych sekt heretyckich twierdzą otwarcie, iż Pradawni byli istotami potężniejszymi niż prawdziwi bogowie (tacy jak Morr lub Rhya, a nawet Khorne albo Tzeentch), ponieważ istnieli przed narodzinami tych bogów. Co więcej, owi szaleńcy twierdzą, że to właśnie Pradawni stworzyli boskie byty, gdyż brakowało im oddanych służących. Zgodnie z tym zamysłem, to Pradawni zmusili pierwotną Pustkę, by wydała na świat bogów.

Z uwagi na przepaść czasu, jaka oddziela współczesną epokę od czasów Pradawnych, dziś nikt nie potrafi odróżnić mitu od szaleństwa i kłamstwa, a wszystkie teorie wydają się równie nieprawdopodobne.

Poczynania Pradawnych

Mówi się, że wielcy i tajemniczy Pradawni, wspomniani mgliście w najstarszych legendach elfów oraz w przekłamanych mitach wielu tajemnych i heretyckich kultów, kształtowali świat i zamieszkujące go stworzenia według swoich potrzeb. Przyczyna, dla której Pradawni zdecydowali się zająć Starym Światem, zaginęła w otchłani dziejów, jednak panuje przekonanie, że ich dotyk ukształtował prawie wszystkie rozumne rasy.

To właśnie Pradawni, albo być może rasa im służąca, a sprowadzona do Starego Świata na ich życzenie, nauczyli prymitywne plemiona elfów, jak postrzegać i korzystać ze strumyczków magii przenikających do świata przez Eteryjne Bramy Pradawnych. Okazało się, że elfy mają wrodzony i niezwykle talent w zakresie postrzegania przepływów magii, choć oczywiście w porównaniu do Pradawnych były zaledwie jak dzieci obserwujące chmury na niebie. Wkrótce jednak stało się jasne, iż elfy potrafią również manipulować strumieniami magii. Rozpoczęły się długie lata nauki, a elfy nie dość, że z łatwością opanowały splatanie zaklęć demonstrowanych przez ich boskich nauczycieli, to z powodzeniem wymyślały własne formuły i sposoby kształtowania magicznej mocy.

„Przed Początkiem nie istniały Czas, Materia ani Wymiar, a jedynie Nieskończony Potencjał tych rzeczy – bo gdy brak jest absolutnie wszystkiego, możliwe staje się cokolwiek i absolutnie wszystko. W ten właśnie sposób Nieskończony Potencjał rozumiał, że istnieje, a definiując swoją istotę, stworzył Wszechświat oraz wszystkie wymiary leżące równolegle z nim.

Gdy Czas, Materia i Wymiar rodziły się w rzeczywistej kolebce bytów zrealizowanych, Potencjał rósł wraz z nimi wewnątrz rzeczywistej kolebki bytów jeszcze niezrealizowanych. Każdy nowy akt stworzenia niósł ze sobą możliwość dalszego wzrostu oraz komplikacji Formy i Procesów rządzących światem.

Po pewnym Czasie, Akt Stworzenia zaowocował Życiem, a Życie przyniosło Percepcję. Po Percepcji nadeszła Świadomość, a ta dała początek Inteligencji, która otoczyła się Pojęciem, nadając rzeczom Nazwy, z wolna rozszerzając Pojęcie na cały dostępny świat.

Rosnące Pojęcie prowadzi do nowych Nazw, co zwiększa Inteligencję. To poszerza Świadomość, która to z kolei pogłębia Percepcję tak, by można było lepiej zrozumieć Życie. Percepcja umożliwia też zrozumienie Formy i Procesów rządzących światem rzeczywistym, co narzuca pewne ograniczenia niezrealizowanym dotąd bytom nierzeczywistym.

Wewnątrz nieskończonego Potencjału bytów niezrealizowanych, Pojęcia od dawna przybierały możliwe, a zatem wszystkie formy, co z czasem musiało doprowadzić do przebudzenia się Wielkich Paradygmatów – Potęg, bytów nierzeczywistych, które jednak potrafią tworzyć własne Pojęcia i nadawać im Nazwy, wspaniałe i przerażające.

Minęły tysiąclecia, a świadomość Życia przyzwyczaiła się do używanych Nazw w stopniu tak dużym, że nie wszyscy zdają się pamiętać, iż przede wszystkim są to słowa, które łączą język świata materialnego z mową świata duchowego – mową istot, które dawno temu nauczyły nas, czym są bogowie i rzeczywistość, co różni byty Śmiertelne od bytów Nieśmiertelnych, tak, abyśmy mogli rzeźbić ten świat zgodnie z naszą Wolą oraz Celem.

Tak jest, a zatem tak być musi.”

– Teclis z Ulthuanu, przetłumaczone na staroświatowy przez Magistra Verspasia Kanta, Patriarchę Kolegium Światła.

„Nazywają mnie zdrajcą, chociaż wierny jestem jednej tylko idei. Zważ mnie heretykiem, gdyż postrzegam bogów w sposób niedostępny innym.

Oskarżają mnie o konszachty z demonami, jednak przywołując Niezrodzonych posmakowałem Prawdy, za którą wysoką cenę płaci teraz moje ciało, umysł oraz dusza.

Największe osiągnięcia ludzi są zaledwie rozsypującymi się chatynkami ustawionymi na suchych i ruchomych piaskach czasu. Nie przetrwają długo. Nie mogą. Połnocne wiatry są srogie, wciąż bowiem z samego serca Piekieł. Słabe fundamenty cywilizacji nie oprą się tej potędze.

Odrzucam próżność ludzkości. Płacę nad naszą wyniosłą dumą i bezdenną ignorancją. Doświadczyłem potęgi Dawnych Ras, które żyły przed nami, oraz niepojętej boskości istot pradawnych. Śniąc na jawie, byłem świadkiem początku świata, gdyż na moje życzenie przeszłość odsłoniła swe oblicze przed moimi oczami. Widziałem Wielkich, Pierwsze Istoty, które podróżowały przez wieczną noc, przynosząc chwałę na ten przerażony i żałosny świat. Obserwowałem, jak te bezlitosne stworzenia, śmiertelni bogowie i najstarsza ze wszystkich ras, tworzyli cuda z materii i myśli, niepomni różnicy pomiędzy tym, co rzeczywiste i nierzeczywiste.

Nie znali żadnych granic ani barier. Sięgali do wielkiej pustki i przemieniali to, co nie istniało, w to, co istnieć nie mogło. Stworzyli bramy do wielu miejsc i czasów, a bezkształtną pustkę pomiędzy nimi naginali wedle woli, tworząc rzeczy cudowne i straszne. Jednak kres istnienia tej wspaniałej i strasznej rasy wpisany był w jej istotę, gdyż im głębiej Pradawni sięgali w pustkę, poznając rządzące nią boskie prawa, tym bardziej przyciągali jej uwagę i nieskończony głód.

Przyczyną upadku tych nieziemskich panów wszechświata, życia i śmierci, było to, że podjęli się zmiany pomniejszych, powstałych przypadkiem stworzeń, tak układając ich ciała, umysły i dusze, aby stworzenia te przemieniły się w posłusznych i świadomych niewolników. Wtenczas do świata materialnego dotarły pierwsze wici z Pustki, zaciekawione tymi eksperymentami. Były zbyt słabe i nieliczne, żeby zagrozić Pradawnym, lecz dotknęły umysłów pomniejszych, nieboskich ras. Ich umysły były bowiem bezbronne i otwarte na podszepty Chaosu. I tak, wbrew woli Pierwszej Rasy, Pustka zdobyła przyczótek w świecie materialnym.

W końcu cywilizacja Pradawnych wymarła, a jej kręgosłup został złamany na kolanie Chaosu. Wielkie Bramy zadrżały i upadły, a myśli, koszmary, niespełnione pragnienia i sny, błakające się po Domenie Chaosu, zostały obleczone w ciało w naszym świecie. Tak narodziła się magia oraz potworni bogowie i demony. Któż teraz jest w stanie im się oprzeć?”

– o. Richter Kless, pacjent Wielkiego Hospicjum dla Obłąkanych we Frederheim.

„Eter. Immaterium. Pustka. Źródło. Teza. Antyteza. Zaswiaty. Piekło. Domena Chaosu. Podziemny Świat. Inferno. Raj. Limbo. Hades. Sheol. Różne kultury ukuły liczne nazwy tego miejsca. My – Magistrowie Kolegium Złota – ustaliliśmy, że ta metafizyczna kraina jest pierwotnym czynnikiem, wielkim katalizatorem, który uaktywnia wszystkie możliwości. Jednym z głównych zadań naszego Kolegium pozostaje zrozumienie i udokumentowanie tego, w jaki sposób istnieje i działa magia.

Skłaniam się ku pogładowi, że wszechświat jest dwojakiej natury – zarówno materialny (fizyczny i rzeczywisty), jak też niebiański (składający się z nieskończonych możliwości lub jak mówi moje Kolegium, będący ostatecznym katalizatorem). Niebiański aspekt wszechświata to nic innego jak oddziaływanie pomiędzy skończonymi i sprecyzowanymi bytami materialnymi, a nieuformowanymi potencjami czynnika pierwotnego. Rzeczywistość jest efektem zderzenia tych dwóch przeciwstawnych idei. Bez kontaktu z katalizatorem świat materialny byłby statyczną, bezczasową rzeczywistością, w której nie zachodziłyby żadne zmiany.”

– fragment „Skromnego Traktatu o Naturze Magii”, spisane go przez Gotthilfa Puchtę, Patriarchę Kolegium Złota.

Pomimo swojej boskiej mocy oraz wszechwiedzy, Pradawni w końcu wymarli lub odeszli z tego świata i chyba już na zawsze pozostanie zagadką, dlaczego oraz w jaki sposób tak się stało. Być może nie przewidzieli własnego upadku lub nie byli w stanie mu zapobiec. Możliwe też, że nie docenili rosnących w potęgę stworzonych przez siebie istot Eteru, a bogowie wymknęli im się spod kontroli. Niewykluczone, że Pradawni doszczętnie wyniszczyli się w dawno zapomnianym konflikcie lub po prostu

opuścili ten świat z własnej woli, żeby kontynuować swoją pracę gdzieś indziej. Prawda o zniknięciu Pradawnych może leżeć pogrzebana w ruinach ich niegdyś wspaniałej cywilizacji. W każdym razie, wraz z upadkiem staroświatowej kultury Pradawnych, w niebyt odeszły stworzone przez nich bariery, które rozdzielały świat materialny i transmutacyjną energię Chaosu. W annałach historii odejście Pradawnych utożsamiane jest z narodzinami potęgi Chaosu.

– Narodziny magii –

Wraz z upadkiem cywilizacji Pradawnych zapadła się olbrzymia Brama zawieszona nad północnym biegunem świata. Zniszczeniu uległy bariery powstrzymujące Eter i jego transmutacyjne energie. Przez powstałą szczelinę w osnowie rzeczywistości na świat wdarły się fale Chaosu, to jest czyste i pierwotnej magii. Energia magiczna zmieniała wszystko, czego dotknęła w świecie materialnym. Jednak każde działanie wywołuje reakcję, a zderzenie bezkształtnej i nieuporządkowanej energii z fizycznymi prawami świata materialnego zmieniło również samą istotę magii. Esencja Eteru została ograniczona przez określone prawa. Pod naciskiem materialnej rzeczywistości większość energii Chaosu skryształizowała w niezwykle niebezpieczną substancję, zwaną przez uczonych spaczeniem.

W trakcie stuleci, jakie minęły od upadku Eteryjczynej Bramy Pradawnych, na świecie pojawiło się wiele nienaturalnych i przerażających stworzeń. Krainy położone najbliższej zapadniętej Bramy zostały nasycone magią w takim stopniu, że byty Eteryjne w tych rejonach mogły przyjąć formę materialną oraz działać zgodnie ze swoimi zamierzeniami. Te niezwykle, a często koszarne byty przyjęły postać bogów, demonów oraz innych sił nadprzyrodzonych istniejących w kulturach i religiach rozumnych ras Starego Świata. Kolejne byty niematerialne oblekały się w zupełnie nowe formy, stając się obiektem nowych kultów młodszych ras, które powstały dopiero po tym, gdy magia zagościła na naszym świecie.

Ulthuan i elfy

Legendy głoszą, że wraz z upadkiem Bram Pradawnych, świat zalała transmutacyjna energia Eteru. Najwyższe szczyty gór

świata przesłoniła niezwykle mgła pierwotnej magii. Była tak silna, że dostrzegały ją nawet najbardziej prymitywne zwierzęta, pozbawione jakiegokolwiek zmysłu magicznego. Esencja snów i koszmarów kondensowała się w powietrzu i nawet słońce skryło się za przerażającą i nieziemską chmurą magicznego zmierzchu. W obszarach poddanych działaniu najsilniejszej magii czas zaczął płynąć inaczej. Wędrowcy znikali na całe lata, choć w ich odczuciu podróżowali zaledwie kilka godzin.

Jednak pomimo całej niezwykłości tego zjawiska, najbardziej mroczne lata nadeszły dopiero potem, gdy wraz z esencją magii, wlewającą się do świata przez wyrwę nad północnym biegunem, dotarło coś znacznie gorszego. Na świecie zagościły bowiem szalone i przerażające byty istniejące dotychczas wyłącznie w Krainach Demonów. Złoty Wiek elfów, który trwał od czasów, gdy Pradawni wynieśli tę prymitywną rasę do rangi swoich służących, zakończył się nagle i wyjątkowo koszmarnie.

Ukochane drzewa elfów przemieniły się w coś nie będącego ani rośliną, ani zwierzęciem, przybierając formę przepęnloną złośliwą i okrutną inteligencją. Okropnie zmutowane stworzenia, niektóre powstałe z połączenia wielu różnych gatunków, a inne całkowicie nierozpoznawalne, zalały północne terytoria elfów. Hordy demonów oraz innych, nieopisanie straszliwych bytów zebrały się, by czcić bogów Chaosu, którzy je stworzyli lub w inny sposób przyczynili się do ich powstania. W końcu potwory dotarły do Ulthuanu – królestwa elfów – i z okrutną radością rozpoczęły rzeź jego bezbronnym mieszkańcom. Chociaż elfi naród był wówczas niezwykle liczny, nie miał pojęcia o sztuce wojennej. Nie wiedział, jak prowadzić działania zbrojne



i nie miał szans w starciu z niezliczonymi rzeszami niewolników i wojowników Chaosu. Odziane w pancerze potwory palily święte gaje, obrzydliwi mutanci masakrowali wioskę za wioską, a demony wyły triumfalnie na ruinach dumnych niegdyś miast.

Aenarion i Caledor

Jednak w tych mrocznych czasach pojawił się wspaniały wojownik, który oparł się nadciągającej zagładzie i poprowadził śmiertelników do zwycięstwa nad Chaosem. Jego imię brzmiało Aenarion. Był to największy, a zarazem najgłośniej opłakiwany bohater i przywódca elfów w całej, jakże długiej historii tej rasy. Zwany również Obrońcą, Aenarion jako pierwszy z elfów pozwolił, by wstąpił w niego bóg Asuryan. W ten sposób największy z elfich wojowników stał się kimś więcej – boskim Awatarem i manifestacją woli Asuryana. Jako uosobienie elfiej dumy, kultury i wiary w wartość życia, stanął do walki z potęgą demonicznych sił Chaosu. W trakcie wojny zaprzyjaźnił się z największym elfim magiem tamtej epoki, Caledorem, który jako pierwszy oswoił i ujeździł potężną rasę smoków, zyskując przydomek Władcy Smoków. Wraz z nim, najbardziej zaufanym przyjacielem i doradcą u boku, Aenarion stoczył wiele bitew z hordami Chaosu, wypędzając je z Ulthuanu. Jednak pokój nie trwał długo. Przez północną bramę Chaosu wciąż przybywały nowe istoty Ciemności, a szczyelina w osnowie rzeczywistości coraz bardziej przypominała ropiejący wrzód na ciele świata.

Po prawie stu latach badań i eksperymentów Caledor odkrył źródło inwazji Chaosu oraz wymyślił, jak ją powstrzymać. Dowiedział się bowiem, że nad północnym biegunem istniała Brama Pradawnych, łącząca różne wymiary. Zapadając się, Brama zniszczyła bariery oddzielające świat materialny od potężnych fal niebezpiecznych energii Eteru. Energia ta rozprzestrzeniała się przez sieć pomniejszych tuneli łączących odległe rejony globu, nasycając i przeobrażając świat materialny. To właśnie dzięki tym tunelom stworzenia Chaosu mogły szybko przemieszczać się nawet do najodleglejszych krain.

Caledor zrozumiał, że jedynym sposobem pokonania stworzeń Chaosu jest odcięcie im dostępu do podtrzymujących je energii Eteru. Niestety, zamknięcie pękniętej Bramy Pradawnych leżało poza granicą możliwości połączonych sił wszystkich magów Ulthuanu. Caledor opracował zatem plan zgromadzenia tych energii w jednym potężnym wirze Eteru, który mógłby odessać magię ze świata materialnego i wyrzucić ją ponownie w Domenę Chaosu.

Jednak Aenarion sprzeciwił się temu pomysłowi, twierdząc, że jest niewykonalny. Wraz ze wzrostem nasycenia świata magią rosła potęga i wpływy bogów oraz demonów. Pomimo tężyzny fizycznej oraz niezłomnej woli, Aenarion został w końcu całkowicie opanowany przez boga, który wstąpił w jego ciało. Pomimo tego, że Asuryan uosabiał to, co piękne i dobre w elfach, był przede wszystkim bogiem. Jego dążenia oraz pragnienia przyćmiły cele śmiertelnej istoty, w której ciele przebywał. Aenarion, najbardziej oddany z elfich

.... jak mówią elfy, zapadnięcie się 'Bramy' prowadzącej do krain cienia doprowadziło do powstania świata, w którym żyjemy. Poprzez niestabilny rejon rzeczywistości do naszego świata przeniknęły z Domeny Chaosu ucieleśnione, świadome fragmenty snów i koszmarów istot żywych. Dzięki fizycznej manifestacji w naszym świecie, byty te otrzymały możliwość spełnienia własnych celów i pragnień, niezrozumiałych dla śmiertelników.

Najstarsze podania Ulthuanu głoszą, że większość wspomnianych bytów była słaba i dzika – dziś nazywamy je driadami, duchami, nimfami lub żywiołami. Jednak po zapadnięciu się Bramy Chaosu, do świata materialnego dotarły również potężniejsze byty. Te istoty, zrodzone z myśli i magii, nie posiadały fizycznego ciała, przyjęły więc postać narzuconą im przez wspólne wierzenia, lęki oraz oczekiwania śmiertelników, na których żerowały.

W podobny sposób, proste bóstwa wymyślone przez starsze rasy wiele tysięcy lat przed pojawieniem się cywilizacji ludzi, nagle przestały być teoretycznymi pojęciami, a stały się fizycznie obecnymi, niezwykle potężnymi bytami – pierwszymi bogami i demonami.

– fragment „Starszych Ras”, księgi spisanej przez Najwyższego Patriarchę Volansa.
Przetłumaczony na współczesny staroświatowy przez Patriarchę Verspasiana Kanta.

„Dusze większości ludzi są słabe i nieświeżyste. Osoby te pozostają niewrażliwe na Wiatry Magii. Jednak istnieją wyjątki – ludzie tacy jak my tu zgromadzeni, których dusze są jasne i mocne, a także z niewytłumaczalnych powodów niezwykle wrażliwe na magiczną energię. Każda osoba wrażliwa na magię jest potencjalnym czarodziejem, gdyż dzięki odpowiedniemu szkoleniu może nauczyć się splatania zaklęć i innych sztuk magicznych. Wykorzystując energię Eteru, osoby takie są w stanie wpływać lub nawet modyfikować wybrane aspekty świata materialnego, co też my – Imperialni Magistrowie Magii – stale czynimy.”

– fragment trzeciego listu Najwyższego Patriarchy Volansa do Kolegów Magii.
Przetłumaczony na współczesny staroświatowy przez Patriarchę Verspasiana Kanta.

wojowników, stał się wyłącznie boskim Awatarem. Gdyby plan Caledora powiódł się, potęga i wpływy Asuryana zostałyby ograniczone, na co samolubny bóg nie zamierzał pozwolić. To najprawdopodobniej było głównym powodem sprzeciwu Aenariona wobec odważnego planu elfich magów.

Czas mijał, a poczucie obowiązku Aenariona wobec własnego ludu zostało wypaczone. Jego rozum przyćmiły ból i smutek elfiej rasy. Ku zniszczeniu popchnęło go, oprócz cierpień elfów, niewyjaśnione morderstwo ukochanej żony i porwanie dzieci. Wbrew rozsądkowi i ostrzeżeniom Caledora, Aenarion dobył spoczywającego w jego pałacowej świątyni Miecza Khaina – boga przemocy, wojny i mordu – ofiarując mu swoją duszę. Żaden śmiertelnik, bez względu na swą potęgę, nie mógł udźwignąć brzemienia dwóch boskich istot wypełniających jedno ciało. Konflikt pomiędzy Asuryanem a Khainem zniszczył umysł Aenariona, zaprowadzając go daleko poza skraj obłąd. Kierowany podseptami boga wojny, Aenarion wraz z elfią armią ruszył na wojska Chaosu, bez opamiętania przeprowadzając coraz bardziej krwawe i brutalne ataki. Jednak Caledor Władca Smoków wiedział, że elfy nie mogą wygrać tej wojny na polu bitwy. Na miejsce każdego zgładzonego wojownika Chaosu czekało dziesięciu następnych, lecz każdy martwy elf pozostawał niezastąpiony.

Wielki Wir

Caledor nie mógł dłużej zwlekać. Wbrew woli swojego króla i przyjaciela, zgromadził największych magów Ulthuanu,

przygotowując się do odprawienia rytuału, który miał przywołać Wir Magii na Wyspie Umarłych, położonej w samym centrum królestwa elfów. Jednak w jakiś sposób siły Chaosu zostały ostrzeżone o zagrożeniu i ruszyły, aby przeszkodzić w odprawieniu rytuału. Na magiczną osłonę, którą Caledor i inni magowie wzniesli wokół Wyspy Umarłych, natarła cała potęga Chaosu. Aenarion, choć żywił urazę do Caledora za zignorowanie królewskiej woli, nie miał wyboru. Zgromadził swoje armie i ruszył bronić Wyspy.

Bitwa, którą stoczono wokół Wyspy Umarłych, była długa i straszna. Ofiary po obu stronach liczono w tysiącach. Smoki i demony ryczały i pluły ogniem. Podczas gdy wokół Wyspy Umarłych szalała bitwa, elfi magowie odprawiali długi rytuał, który miał przywołać Wir. Rzucane zaklęcie było tak potężne, że ryk Wiatrów Magii zagłuszył nawet huk bitwy. Kolorowe błyskawice przecinały płonące niebo, a świat wydawał się trząść w posadach. Gdy magiczna burza osiągnęła apogeum, nagle wszystko ucichło. Potem zatrzęsły się góry, a olbrzymie ściany energii połączyły niebo i ziemię, skupiając się na Wyspie Umarłych. Kłębiaste chmury nieziemskiego światła połączyły się i zaczęły wirować na niebie, zataczając kręgi wokół Wyspy. Tak powstał olbrzymi Wir Magii.

Zabójcza energia ściągnięta na Wyspę Umarłych zabijała elfich magów, jednego po drugim. Najpierw umarli najsłabsi i najmniej doświadczeni. Ich umysły zapłonęły żywym ogniem, a ich ciała i kości rozpuściły się w kolorową mgłę. Pozostali przy życiu magowie wypowiedzieli ostatnie słowa rytuału

i w błysku opalizującego światła Wyspa Umarłych znikła z tego świata. Rytuał zakończył się powodzeniem, choć było to gorzkie zwycięstwo. Wiatry Magii rzedły, odsysane z tego świata, pozostawiając demony i inne stworzenia Chaosu niczym

ryby na brzegu, na pastwę szybkiej śmierci z wycieńczenia. Cena, jaką zapłacili elfi magowie, była wysoka. Czar wyrzucił Wyspę Umarłych poza strumień czasu i uwięził ich na całą wieczność, zatrzymanych w ostatnim momencie rytuału.

— Imperium i wyparcie się magii —

Wiele tysięcy lat później, po krwawej wojnie elfów z krasnoludami, zwanej Wojną o Brodę (lub Mściwą), oraz wycofaniu się tych pierwszych ze Starego Świata, ziemie przyszłego Imperium dostały się w ręce dzikich plemion orków, goblinów oraz barbarzyńców. W tych dawnych czasach ludzie byli zaledwie odzianymi w skóry dzikusami i w oczach odchodzących elfów niczym nie różnili się od orków lub goblinów. Plemiona ludzi pozostały skłócone i podzielone aż do czasów Sigmara Młotodzierzcy. To on rozpoczął i poprowadził kampanię, która zjednoczyła wojujące ze sobą plemiona. Nawiązał również przyjazne stosunki z rasą krasnoludów, ratując ich króla, Kurgana Żelaznobrodego, z łap orków.

W tych wczesnych dniach ludzkiej cywilizacji, mieszkańcy Imperium Sigmara niewiele mieli do czynienia z magią. Większość wierzyła, że wszystkie sztuki magiczne są niebezpieczne, przekłete oraz najprawdopodobniej należą do domeny zła. Podejście to wynikało z faktu, że niewielu ludzi było wrażliwych na magię, a ci nieliczni nie mieli pojęcia, jak z niej bezpiecznie korzystać. Wielu czarowników z tamtych czasów padało ofiarą podszeptów Chaosu, bezpowrotnie popadając w obłęd, lub nieopatrznie przenosiło się w Domenę Chaosu.

Wpływ krasnoludów

Kolejny znaczący czynnik, który miał udział w wykształceniu nieufności, z jaką mieszkańcy Imperium podchodzili do magii, wynikał z długotrwałych kontaktów z krasnoludami. Przedstawiciele tej rasy cechuje prawie całkowita niewrażliwość na magię. Nie są oni w stanie postrzegać magii tak, jak mogą ją widzieć elfy oraz nieliczni ludzie, a tym bardziej skupiać ją w zaklęciach. Dlatego też konserwatywna rasa krasnoludów przyjęła postawę skrajnej podejrzliwości i nieufności wobec tych, którzy korzystają z magii. Postawa ta skryształizowała się podczas długiej i okrutnej wojny z elfami. Podczas tego konfliktu wiele bezbronnych wobec efektów magii krasnoludów zginęło z rąk bezlitosnych elfich magów.

Z uwagi na przyjaźń pomiędzy Sigmarem i krasnoludami, te ostatnie postawiły sobie za punkt honoru ucywilizować ludzkość. W krótkim czasie nauczyły ludzi podstaw kamieniarstwa i metalurgii, dosłownie wyprowadzając ich z epoki barbarzyństwa. Oprócz dokonania odkryć w różnych dziedzinach technologii, ludzie szybko przyswoili sobie wiele kulturalnych nawyków i tradycji swoich krasnoludzkich przyjaciół, w tym zapewne nieufność wobec magii i czarodziei. Nieufność ta najwyraźniej nie obejmowała krasnoludzkich kowali run oraz ludzkich uduchowionych mężczyzn i kobiet, którzy czasami czynili

cuda dzięki rytuałom i modlitwom. Podobnie jak ma to miejsce obecnie w Imperium, kapłani tamtej epoki uważani byli za wybrańców natchnionych przez bogów. Zaklęcia rzucane przez oddanych wierze kapłanów uznawane były za przejaw boskiej woli, a zatem coś zupełnie innego niż niebezpieczna magia praktykowana przez czarowników i czarnoksiężników, którzy mieli to szczęście (lub nieszczęście), iż urodzili się obdarzeni umiejętnością manipulacji Wiatrami Chaosu. W miarę upływu stuleci pogląd ten stale się umacniał.

Magia i kultury Imperium

Gdy postać Sigmara przeszła do legendy, nieufność wobec magii jeszcze przybrała na sile. Wielu kapłanów zaczęło wyrażać głębokie obawy dotyczące magii. Chodziło zwłaszcza o to, w jaki sposób magia wydawała się wypaczać byty materialne. W mniemaniu tych kapłanów, magia musiała być siłą nieczystą, która była bezpośrednio odpowiedzialna za narodziny mutantów, istnienie zwierzolutdi oraz wszelkiego innego nadprzyrodzonego zła. W naturze ludzi leży nieufność i podejrzliwość wobec zjawisk, których nie rozumieją. Ponadto, ponieważ większość magów owej epoki okazywała się wyznawcami Mrocznych Bóstw, zakaz stosowania magii wydawał się logiczną decyzją mającą na celu zabezpieczenie Imperium przed wpływem Chaosu.

Z upływem czasu takie nastawienie zaczęła wykazywać większość kultów działających w Imperium. Nie można było podważyć faktu, że w okolicach, które kaznodzieje Sigmara oczyścili ogniem, rodziło się zdecydowanie mniej mutantów, panoszyło mniej chorób i nie spotykano istot mroku.

W ciągu wielu następnych stuleci używanie magii było zakazane tradycją i prawem cywilnym. Przywódcy kultów religijnych regularnie i publicznie potępiali magię. Praktykujących „czarnoksięstwo” czekały srogie kary. Z biegiem czasu coraz więcej czarodziei trafiało na stos. Kapłani odkryli, że regularne zabijanie czarownic i czarnoksiężników nie tylko odsiewało od ogółu wiernych potencjalnych szaleńców i mutantów, lecz również przypominało wyznawcom praworządnych bogów o obowiązkach, jakie nakłada na nich religia. Nie można również przemilczeć innej korzyści płynącej z egzekucji czarowników, które zapewniały pospólstwu rozrywkę, odwracając uwagę od głodu i bied.

W wielu przypadkach palono również tych, którzy stawali w obronie schwytanych czarowników. Bez wątpienia, podczas wieku ognia, oprócz setek czarownic i czarnoksiężników,



spalono również tysiące niewinnych mieszkańców Imperium. Fanatyczne prześladowania czarownic trwały aż do epoki Magnusa Pobożnego.

Na wiejskich terenach Imperium zawsze można było znaleźć miejscowych zielarzy, wróżki, sprzedawców amuletów, uzdrowiaczy oraz guślarzy, którzy w mniejszym lub większym stopniu wykorzystywali ignorancję i chłopskie zabobony. Ci „czarownicy” zazwyczaj mieli z magią niewiele, lub nawet nic wspólnego, lecz i oni nie mogli spać spokojnie. Wystarczył jeden donos bojaźliwego wieśniaka, a magicy i szarlatani, skuci przez fanatyków religijnych, trafiali na tortury i stos lub od razu ginęli, rozszarpani przez rozjuszony tłum. O wielu z nich upominali się imperialni łowcy czarownic.

Ludzie, którzy studiowali sztuki magiczne lub oddawali cześć bogom Chaosu, czynili to w najgłębszej tajemnicy. Osoby te pochodziły, bez wyjątku, z rodzin bogatych lub arystokratycznych, a motywowała je nuda lub poszukiwanie korzyści majątkowych, politycznych albo militarnych. Większość z tych osób urodziła się obdarzona pewną wrażliwością na magię. Ludzie bogaci i wpływowi łatwiej mogli ukryć swoje zainteresowania (nawet jeśli zamaskowanie skutków działania magii nie było takie proste), jak również posiadali zasoby niezbędne do gromadzenia zakazanych ksiąg magicznych i innych magicznych przedmiotów niezbędnych czarodziejom.

Poszukiwacze wiedzy tajemnej

Pomimo nieustających prześladowań, niewielkie grupy ludzi wrażliwych na magię (zazwyczaj osoby te pochodziły z bogatszych klas społecznych) odnajdywały się nawzajem i w tajemnicy eksperymentowały z magią. Niektóre z tych zgromadzeń utworzyły nawet swoje własne, niezdarne i ograniczone Tradycje, czyli szkoły magii. Choć zdarzało się to bardzo rzadko, nieliczne grupy, które nie popadły w obłęd lub nie poddały się piętnu Chaosu, niekiedy ujawniały swoje istnienie w obliczu zewnętrznego zagrożenia, takiego jak zaraza lub wojna. Jednak nawet podczas wyjątkowo ciężkich czasów Wojen Trzech Imperatorów, świeckie i religijne władze niechętnie tolerowały grupy okultystyczne, bez względu na to, jak bardzo nieszkodliwe wydawały się te ugrupowania lub ile dobra uczyniły. Wcześniej czy później wszystkie osoby przyznające się do władania sztukami magicznymi lub chociaż znajomości sekretów magii trafiały na stos albo w inny sposób tragicznie kończyły żywot.

Niektóre ze skrywanych prób założenia zjednoczonej szkoły magii, pomimo niebezpieczeństw związanych z czarowaniem oraz prześladowań i krwawych poczynań łowców czarownic, przyniosły trwałe rezultaty. W szczególności, po wyzbyciu się jawnych kontaktów ze światem magii, Tradycja Alchemii zyskała pozytywną reputację, która umożliwiła alchemikom wyjście z ukrycia i prowadzenie otwartej działalności. Pomijając to drobne zwycięstwo, próby racjonalizowania sztuki czarodziejskiej były niezwykle różnorodne i nie zawsze przynosiły zamierzone efekty. W ciągu długich lat prześladowań, magowie na tyle odważni, głupi lub zdesperowani, by założyć własną szkołę, bronili jej prawa do istnienia wszystkimi dostępnymi metodami, a wielokrotnie ten właśnie cel uświęcał podjęte środki.

Pokusa mroku

Nie rozmijając się zbytnio z prawdą, można stwierdzić, że nieugięty i krwawo egzekwowany zakaz uprawiania magii wynikał z faktu, iż większość magów ówczesnych czasów podążała mroczną ścieżką Tradycji Sztuk Czarnoksięskich. Ponieważ zgodnie z literą prawa Imperialnego i poszczególnych prowincji, jak również nakazów wiary różnych kultów Imperium, praktykowanie magii oraz nauczanie wiedzy tajemnej było zakazane, powszechny stał się pogląd, że magia to siła nieczysta i przeklęta, a czarnoksiężników chronią demony i Mroczne Bóstwa. Nic dziwnego zatem, iż wychowani w takiej kulturze magowie w obliczu zagrożenia chętnie kierowali swe kroki ku ścieżce Mrocznych Sztuk, wierząc, że te zapewnią im bezpieczeństwo i spełnienie wszelkich ambicji. Wiele z nich, ściganych przez fanatyków, chyliło kark przed Mrocznymi Bóstwami w przekonaniu, że i tak nie mają już nic do stracenia. Inni na zgłębianie czarnoksiężstwa decydowali się tego samego dnia, gdy odkrywali u siebie dar wrażliwości na magię, stwierdzając, że i tak niechybnie pisany jest im stos i wieczne potępienie.

„A zatem, Eter sam w sobie jest sprzecznością. Jego istnienie i natura zaprzeczają całej wiedzy, jaką śmiertelni uczeni posiadli na temat wszechświata. Dlatego też wielu uczonych magów Imperialnych Kolegiów Magii twierdzi, że próba zdefiniowania Eteru bez użycia czysto abstrakcyjnej symboliki jest bezsensowna, gdyż w przeciwieństwie do świata materialnego, rządzonego przez przyczynę, fakt i skutek, Eter jest światem metafizycznym obejmującym wszelaką istotę rzeczy.

Eter można postrzegać jako nieskończony potencjał. To stan, w którym absolutnie wszystko jest możliwe, lecz nie zawsze prawdopodobne. Prawdopodobieństwo i potencjał to kluczowe składowe rzeczywistości. Można je znaleźć wplecione w każdy pojedynczy aspekt świata materialnego, od rzeczy najmniejszych po największe, od rzeczy nieożywionych po byty świadome, zarówno w rzeczach postrzegalnych zmysłami, jak i tych niepostrzegalnych. W rzeczy samej, słów 'prawdopodobieństwo' oraz 'potencjał' używa się, by określić coś niemierzalnego, gdyż rzeczy, które są przez te słowa określane, nie mają wymiaru i nie istnieją same w sobie, albo są prawdziwie nieskończone, a zatem poza wszelkimi miarami.

Tak więc 'potencjał' i 'prawdopodobieństwo' to nazwy, którymi ludzie obdarzyli pojęcia abstrakcyjne. Dwojakość natury Eteru – jego istnienie zarówno jako równoległego wymiaru, jak i siły istniejącej w naszym świecie – sugeruje, że potencjał i prawdopodobieństwo określają pojęcia bez wymiarów fizycznych, niezależne od czasu, nie posiadające masy ani własnej energii. Logiczne jest przypuszczenie, że podobnie jak Eter, potencjał oraz prawdopodobieństwo również istnieją w dwójnasób, służąc jako katalizator wszelkiego istnienia w świecie niematerialnym. Co więcej, można argumentować, że sam Eter jest istnieniem, źródłem wszelkiego potencjału i prawdopodobieństwa, natomiast Chaos, który my zwiemy magią i Eterem, jest w rzeczywistości typowym i czystym potencjałem obłożonym w istnienie.

Być może zatem traktowanie Eteru jako Domeny jest zbyt ograniczające. Eter z pewnością ma potencjał bycia miejscem, stanem lub rzeczą, gdyż jest przecież nieskończonym zasobem potencjału. Tym samym zawiera w sobie wszystkie możliwości (w tym możliwość, że jest miejscem lub wymiarem), jednak nie może być ograniczony do miejsca, stanu lub rzeczy. Pytać o to, gdzie leży Eter, to tak, jakby pytać o granice nieskończoności lub wieczności. Wystarczy wskazać którykolwiek kierunek, aby poprawnie odpowiedzieć na to pytanie, choć oczywiście wyłącznie w bardzo ograniczonym zakresie.

Jednak skoro Eter nie jest miejscem i nie ma stałych fizycznych wymiarów ani ustalonego położenia względem naszego świata, jak to możliwe, że Wiatry Magii docierają stamtąd do naszego świata? Czyż fakt ten nie jest przypadkiem dowodem na to, iż Eter faktycznie jest pewnego rodzaju miejscem? Chociaż pozostaje wątpliwe, by ktokolwiek mógł uczciwie stwierdzić, że rozumie Eter, wiadomo na pewno, że w jakimś sensie istnienie Eteru jest niezaprzeczalne. Wszak Imperialne Kolegia Magii korzystają z jego energii każdego dnia. Na podstawie wnikliwych badań naukowych Kolegia doszły do wniosku, że daleko na północy, za Krajem Trolli i Pustkowiami Chaosu, znajduje się szczelina w osnowie rzeczywistości bądź portal prowadzący do Eteru.

Tłumacząc to w ograniczony sposób: gdyby ktoś wpadł w tę szczelinę, nie znalazłby się w żadnym innym miejscu, lecz we wnętrzu własnego umysłu. Możliwe jest też, że wkraczając w Domenę Eteru, przenicowujemy na zewnątrz swoją duszę. Raporty niektórych uczonych stwierdzają, że przejście do Eteru oznacza znalezienie się w kolektywnym śnie na jawie całego wszechświata. Akt taki sprawia, iż podróżnik zmuszony jest porzucić wszelkie znane mu fakty i pewniki, które stają się sprzecznością lub złudnym mitem, w luźnym znaczeniu tych słów. Inni uczeni przekonują, że Eter jest najwyższym stanem niepewności – absolutnego i niespełnionego potencjału oczekującego na katalizator, który pozwoli mu się zrealizować.

Osoby, które skłaniają się ku tej ostatniej opcji, traktują Eter jako ostateczną esencję zmiany, lecz nie jako rzecz samą w sobie. Niewykluczone, że istoty ze świata materialnego, wchodzące w kontakt z Eterem, dostarczają temu teoretycznemu substratowi elementu niezbędnego do reakcji. Ponieważ jednak Eter nie ma swojej własnej, dobrze zdefiniowanej fizycznej formy, można śmiało rzec, że wszystko, co istnieje choćby ulotnie w świecie materialnym, jest lepiej 'opisane' niż natura Eteru.

Podejście to może tłumaczyć, dlaczego niektórzy uważają Eter za swoistego rodzaju 'kolektywny stan świadomości' materialnego wszechświata. Ten pogląd podzielało wielu słynnych Magistrów Kolegium Światła. Ich dłońmi spisane zostały wspaniałe traktaty rozważające możliwość, że Eter jest swoistym magazynem i jednocześnie manifestacją wszelkich myśli, emocji, wspomnień oraz wierzeń wszystkich żywych istot świata materialnego. Należy wspomnieć, że najbardziej niematerialne elementy naszego świata (takie, które w żaden sposób nie mogą zostać zmierzone, schwytane lub objęte) to myśli i emocje. Z tego powodu im właśnie najłatwiej przeniknąć do niematerialnego Eteru. Możliwe, że przeciskają się przez szczeliny w naszej dobrze zdefiniowanej i pojętej rzeczywistości, docierając tam, gdzie materia dotrzeć nie może.

Można rzec więcej na ten temat. Po pierwsze, myśli i emocje są zdecydowanie lepiej zdefiniowane niż potencjalna rzeczywistość Eteru, gdyż powstały w świecie materialnym. Po drugie, myśli i emocje to te elementy świata materialnego, które zdecydowanie najczęściej znaleźć można w świecie Eteru. Stąd wynika, że to właśnie myśli i emocje są najłatwiej dostępnymi katalizatorami realizującymi niespełniony dotąd potencjał Eteru.”

– fragment „Skromnego Traktatu o Naturze Magii”, spisane przez Gotthilfa Puchtę, Patriarchę Kolegium Złota.

– Magnus Pobożny i Wojna z Chaosem –

Przez dwa tysiąclecia po odejściu Sigmara, w Imperium rozrastały się potajemne kulty i zgromadzenia. Podczas ciemnych godzin nocnych, w niejednym większym mieście lub miasteczku zamaskowani obywatele uprawiali zarówno niebezpieczną czarną magię, jak i demonologię. W tamtych czasach sytuacja przybrała tak dramatyczny obrót, że wystarczyła ledwie plotka o czarach, aby przyciągnąć uwagę uzbrojonych w pochodnie łowców czarownic oraz ich psów gończych.

Ze wszystkich wojen i kataklizmów, jakie nawiedziły Imperium, jeden konflikt wysuwa się przed wszystko inne – Wielka Wojna z Chaosem lub jak czasami się mówi, Wielka Inwazja Chaosu, podczas której waleczni mężowie Imperium wraz ze swoimi sprzymierzeńcami odparli demoniczne hordy Asavara Kula.

W mrocznych wiekach poprzedzających koniec drugiego tysiąclecia po Sigmarze, Imperium chwiało się na krawędzi upadku. Stulecia zażartej wojny domowej wyniszczyły naród, który popadł w anarchię i rozpacz. Czterech Książąt-Elektorów, nieugiętych w swych postanowieniach, ogłosiło się Imperatorami, a armie Marienburga, Talabeklandu, Middenheim i Reiklandu maszerowały przeciwko sobie, siejąc wśród współpółstwa zniszczenie, biedę oraz głód.

Wiatry Magii

Z Północy od dawna wiały Wiatry Magii. Jednak ich siła znacznie wzrosła w trzecim wieku trzeciego tysiąclecia, a krainy ludzi nasyciły się czystą esencją Eteru. W całym Starym Świecie stwory Chaosu mnożyły się i rosły w siłę, wychodząc z niedostępnych lasów i schodząc z gór, aby najeżdżać i palić wsie oraz miasteczka. Najazdy te można było zdusić w zarodku, gdyby Elektorzy zjednoczyli się wobec wspólnego zagrożenia. Jednak z powodu ich arogancji i wzajemnej nieufności, do sojuszy nigdy nie doszło. I tak najazdy Chaosu nasilały się, w końcu przybierając formę otwartej wojny, a prowincje Ostland i Ostermark zostały obrócone w ruinę.

Wojownicy z Norski i innych północnych krain, uciekając przed nadciągającymi hordami Chaosu pustoszyli wybrzeża Imperium i Bretonii, a szalejące bandy odzianych w czarne zbroje Wybrańców Chaosu kierowały się daleko na południe, docierając nawet do Hochlandu i Middenlandu. Na domiar złego, niezgoda i głupota imperialnych władcyk umożliwiła hordom orków i goblinów płądowanie zachodnich rubieży Imperium.

Kulminacja tych wydarzeń nastąpiła latem 2301 roku KI (Kalendarza Imperium). Wtedy to wzdłuż i wszerz całego Imperium zaobserwowano najgorsze z możliwych omeny, wieszczące zagładę. Studnie, które służyły miasteczkom od pokoleń, nagle wysychały lub wypełniały się trującym szlamem. Tajemnicze zarazy i plagi owadów niszczyły zbiory. Bydło i trzoda wymierały na zarazę lub rodziły wrzeszczące potwory. Mówiło się, że rybom rosły skrzydła, na których odlatywały z rzek, a świnie stawały i chodziły na tylnych nogach. Krainy ludzi ogarnął lęk i rozpacz.

Nadchodzi koniec świata!

W obliczu tych przerażających wydarzeń oraz nieustannego rozlewu krwi, większość mieszkańców Imperium uwierzyła, że nadchodzi koniec świata. Wielu zwróciło się ku bogom, widząc w ich opiece ostatnią szansę ocalenia. Kulty religijne, a zwłaszcza wiara w Sigmara, urosły w siłę. Jednak w tym samym czasie, gdy tysiące szukały schronienia w świątyniach, wielu innych wygnańców i desperatów zwracało się ku Mrocznym Bóstwom. Pomimo edyktu zabraniającego praktykowania magii, każdego dnia coraz więcej doniesień o czarnoksięstwie trafiało na ręce lokalnych władców. Rozpalane przez łowców czarownic stosy każdej nocy oświeślały niebo, jednak nie udało się powstrzymać fali czarnoksiężników, jaka zalała Imperium.

Szaleni wyznawcy bogów Chaosu wyczuli, że nadszedł ich czas i wyszli z ukrycia, jak Imperium długie i szerokie, próbując przejąć kontrolę nad wsiami i miasteczkami. Nieprzygotowane na taką ewentualność straże miejskie i prości wiejscy strażnicy z oddziałów ochotniczych nie mieli żadnych szans w starciu z wypaczonym fanatyzmem i demonicznymi sprzymierzeńcami wyznawców Chaosu. Zdrowi i młodzi uciekali w popłochu. Ci, którzy nie zdołali wydostać się z miast ogarniętych szaleństwem, ginęli w domach lub na ulicach, zarzynani jak zwierzęta.

Fala Chaosu

Daleko na Północy, przepełniona niewyobrażalną energią Brama Chaosu wypłynęła z siebie ciemną materię Pustki. Eter zalał Pustkowia i wchłonął je w Domenę Chaosu. Przed niepowstrzymaną falą energii maszerowała olbrzymia horda. W miarę posuwania się na południe, liczebność wojsk Mrocznych Bogów szybko rosła, gdyż do hordy potworów z północnych Pustkowi dołączali najpotężniejsi Wybrańcy Chaosu ze swoimi bandami, dzikie plemiona zamieszkujące Krainę Trolli oraz całe rzesze przestępców, wygnańców i degeneratów. Głęboko w lasach Imperium mutanci i zwierzoludzie łączyli swe siły, przygotowując się do wojny.

Horda Chaosu wkroczyła do Kisleva, przechodząc pomiędzy Górą Środkowymi a Wysoką Przełęczą, wiele kilometrów na północ od Praag. Panuje przekonanie, że była to największa armia Chaosu, jaka kiedykolwiek wydała wojnę Staremu Światu. Niektórzy uważają, że liczyła sto tysięcy wojowników i demonów. Inni określają jej liczebność jako dwu- lub trzykrotnie wyższą. Straszliwa horda niepowstrzymanie kroczyła na południe, a wraz z nią nadciągała zagłada ludzkości.

Z nadejściem jesieni nawet największe miasta Imperium zaczęły popadać w anarchię. Przyległe gospodarstwa, wioski oraz miasteczka zostały porzucone na pastwę wyznawców Chaosu. Przepełnione już latem miasta stale pęczniały od nowych uchodźców. Nawet w bogatych rejonach



Reiklandu, wokół miast Nuln i Altdorf, sprawy nie miały się dobrze. Potwory swobodnie przemierzały las Reikwald, a statki na rzece Reik padały ofiarą napaści i płonęły. Na ulicach każdego miasta, fanatycy i prorocy końca świata nawoływali do ukorzenia się w obliczu zagłady. Wielu zdesperowanych obywateli uwierzyło w to, co można było usłyszeć na każdym rogu. W przekonaniu, że świat zbliża się ku końcowi, zwykli ludzie dołączali do rzesz pokutników i zmęczonych światem biczowników udręczających swoje ciała, by zadośćuczynić za grzechy.

W Nuln ujawniło się potężne zgromadzenie czarnoksiężników Tzeentcha, które prowadząc armię wyjących kultystów oraz demonów, ruszyło przeciwko siłom Imperium. Niektórzy mieszkańcy miasta, doprowadzeni do szaleństwa wizją głodu i wszechogarniającego Chaosu, dobrowolnie poddawali się najeźdźcom, dołączając do szeregów Tzeentcha i podnosząc broń przeciwko swoim rodzinom oraz sąsiadom. Łowcy czarownic oraz kapłani starali się zorganizować opór przeciwko wyznawcom Mrocznych Bóstw. Ulice miast Imperium spływały krwią.

Znak na niebie

Kryjący się w kanałach ściekowych i wypalonych domostwach przerażeni ludzie modlili się o zbawienie i o znak, że nie stoją sami przeciwko potędze ciemności. Prawie dokładnie w dwa tysiące trzysta lat po odejściu Sigmara Młotodzierzcy, ich modlitwy zostały wysłuchane. Na niebie ukazał się znak

– przecinająca nieboskłon kometa o dwóch ogonach, starożytny symbol boskiego założyciela Imperium. Jednak coś ten wspaniały płomienny omen mógł oznaczać?

Odpowiedź nadeszła w postaci młodego, pełnego zapału mężczyzny z Nuln, który tego roku miał wstąpić do seminarium duchownego Sigmara. Jego imię brzmiało Magnus. Był najmłodszym synem drobnoszlacheckiej rodziny. Dzięki swemu bystremu umysłowi, natchnionym przemówieniom, sile ramienia i nieugiętej wierze, Magnus zebrał i poprowadził do zwycięstwa mieszkańców Nuln, łamiąc potęgę czarnoksiężników i oczyszczając miasto z ich wpływów.

Jednakże w innych rejonach siły ludzkości ponosiły srogie porażki. Horda Chaosu spustoszyła północny Kislev i skierowała się na południe wzdłuż skraju Gór Krańca Świata, mierząc w sam środek krainy i bogate miasto Praag, którego przerażeni mieszkańcy oczekiwali na najgorsze. Tysiące uchodźców znalazło schronienie za murami miasta, przywodząc do stolicy trzodę i dobytek ocalały z licznych plag, jakie nawiedziły okolicę. Wkrótce jednak obrońcy Praag zaczęli głodować i wielu z nich, osłabionych ponad miarę, padło ofiarą chorób Nurgla, Pana Zarazy. Na szczęście, zanim morale miasta całkiem podupadło, do zdesperowanych Kislevczyków dotarły szeptane pogłoski o Magnusie, heroicznym przywódcy z Południa, który zebrał i prowadził na północ armię, jaka miała przełamać oblężenie Praag. Faktycznie, z upływem miesięcy armia

Magnusa urosła w siłę. Zebrały się wokół niego zarówno oddziały lojalnych rycerzy Zakonu Sigmara oraz wielu innych kultów, szaleni fanatycy, jak i zwykli obywatele. Książęta-Elektorzy Imperium, uznając Magnusa za natchnionego przywódcę lub nie mając innego wyboru, przysięgli mu wierność i poprowadzili swoje wojska pod jego rozkazy i w ten sposób do armii Magnusa dołączyli doświadczeni żołnierze armii poszczególnych prowincji.

Zwątpienie Magnusa

Jednak w owych czasach przebłyski nadziei należały do rzadkości. Pomimo swej wiary w potęgę Sigmara i siłę zjednoczonego Imperium, Magnus pozwolił, aby do jego serca zakradło się zwątpienie. Codziennie czytał raporty dostarczane przez zwiadowców lub przesyłane za pomocą gołębi pocztowych z dalszych regionów kraju. Każdy z nich opisywał straszne wydarzenia i dobitnie wyliczał potęgę zebraną przez Mrocznych Bogów przeciwko Staremu Światu. W swoim dzienniku wojennym (obecnie przechowywanym w prywatnej bibliotece Imperatora w Nuln), Magnus pisał, iż gorąco wierzy w to, że odważni obywatele Imperium są w stanie sprostać każdemu śmiertelnemu wrogowi, jednak cóż mogą poradzić przeciwko potworom i demonom Chaosu?

Magnus doskonale zdawał sobie sprawę z tego, że potrzebuje sprzymierzeńców – sojuszników, którzy zapewnią mu to, czego brakowało ludzkim armiom.



Po wielu stuleciach unikania Starego Świata, dwa tysiące lat po odejściu Sigmara i prawie trzysta przed najazdem Chaosu, elfy z Ulthuanu powróciły do krain ludzi, nawiązując stosunki dyplomatyczne z Imperium. Przez następne trzysta lat wyższe klasy społeczeństwa Imperialnego odkryły, że wiele mitów związanych z elfami jest szczerą prawdą. W szczególności, prawdą okazały się legendy o magicznej naturze tej rasy. Magnus zapisał w swoim dzienniku, że choć uczynił to z wielkimi oporami, postanowił zwrócić się o pomoc do ludu Ulthuanu.

Skrywając głęboko swoje wątpliwości przed wszystkimi, oprócz najstarszego przyjaciela i zaufanego towarzysza, Pietera Lazlo, Magnus nakazał mu pożeglować do Lothern – jedyne miasta na Ulthuanie, do którego elfy wpuszczały ludzi. Lazlo miał dostarczyć Władcy Ulthuanu – zwanemu Królem Feniksem – list od Magnusa, w którym ten nakreślił zagrożenie oraz beznadziejną sytuację Starego Świata i błagał o pomoc. Lazlo wypłynął z Marienburga na pokładzie „Nadziei Sigmara” obsadzonej najlepszą załogą (która zresztą przezwiała swój statek „Próżną Nadzieją”). Już sam początek podróży był dramatyczny. W dniu wypłynięcia szalał sztorm o niezwyklej sile i kapitanat portu błagał Lazlo, aby ten przełożył podróż, gdyż w przeciwnym razie zatopi statek u wejścia do zatoki. Jednak Lazlo wiedział, że nie ma czasu do stracenia, a życie jego oraz całej załogi jeszcze nie raz zawisnie na włosku. „Nadziei Sigmara” udało się tego dnia opuścić Marienburg.

Sztorm

Burze, jakich nikt dotąd nie widział, smagały okręt Pietera Lazlo, gdy pokonywał Morze Szponów. Po wpłynięciu na wody Morza Chaosu, pod ciosem fali wysokiej jak mury Altdorfu pękł główny maszt. Zanim załoga zdążyła naprawić takielunek, statek zdrzyfował wiele mil. Do portu Lothern dotarł zaledwie cień dumnego żaglowca. Jego załoga była wycieńczona z powodu niedożywienia i szkorbutu. Widok zabudowań portowych nie podniósł marynarzy na duchu. Statek przepłynął obok wielkiej latarni morskiej zwanej Łśniącą Wieżą, ukazując ich oczom spowijający białe mury dym i popioły po tysiącach rozbitych lamp. Ciesznina Lothern pełna była wraków niegdyś eleganckich i smukłych statków oraz wzdętych ciał topielców. Elf pilot, który pomógł załodze nawigować przez potężnie ufortyfikowaną Szmaragdową Bramę, wyjawił Lazlo, że Lothern przetrwało ciężkie oblężenie, które udało się przełamać dopiero kilka dni wcześniej. Mroczne Elfy, prowadząc hordy demonicznych sprzymierzeńców, raz jeszcze powróciły na Ulthuan i właśnie pustoszyły tereny położone w głębi wyspy.

Te wieści przepełniły serce Lazlo rozpaczą. Czy Król Feniks zaoferuje pomoc Imperium, gdy jego własny naród broni swojego kraju? Kiedy statek dobił do majestatycznego doku portu w Lothern, oczom żeglarzy ukazały się maszerujące na północ armie Ulthuanu. Jako oficjalny wysłannik Imperium, Lazlo został doprowadzony na audiencję z przedstawicielami władcy elfów. W dramatycznych słowach Pieter opowiedział im o zagrożeniach, którym Stary Świat musi stawić czoło, a potem wręczył list od Magnusa. Wysłannicy przekazali opowieść i list Finubarowi, Królowi Feniksowi, gdy ten dyskutował na naradzie wojennej z arcymagiem Teclisem i jego bratem Tyrionem.

Błagania wysłuchane

Chociaż król Finubar zdawał sobie sprawę z zagrożenia, jakie mogło zaważyć nad Ulthuanem, jeśli Stary Świat ulegnie najazdowi Chaosu i Mrocznych Bogów, wiedział też, że nie może odesłać z Lazlo nawet jednego oddziału. Mroczne Elfy zajęły prawie cały Ulthuan i jeśli nie zostałyby odparte, naród elfi uległby zagładzie. Wtedy to właśnie, przeczując swoje przeznaczenie, Teclis zgłosił się na ochotnika, pragnąc popłynąć do Starego Świata wraz z Lazlo i zaoferować swoją pomoc ludzkości. Arcymag zrozumiał, że jeśli rasa ludzi załamie się pod naciskiem Chaosu, świat elfów upadnie niedługo później. W drodze powrotnej do Starego Świata Lazlo towarzyszył Teclis i dwaj inni potężni magowie, Mistrzowie Wiedzy Yrtle i Finreir.

Lazlo zabrał arcymagów do miasta-państwa Talabheim, gdzie Magnus werbował dodatkowe oddziały. Teclis, dzięki wielu stuleciom doświadczeń w sprawach militarnych, od razu został mianowany doradcą Imperatora i w tej roli okazał się bezcenny. Chociaż Magnus był zawiedziony, że Lazlo nie przywiódł ze sobą elfich oddziałów, Teclis wyjaśnił mu, że fizyczna ciężyzna i liczebność śmiertelnych wojsk nigdy nie powstrzyma Chaosu. Teclis oraz obaj Mistrzowie Wiedzy przekonali Magnusa, że ludzie muszą nauczyć się bezpiecznego korzystania z magii, gdyż tylko siła Eteru może oprzeć się demonicznemu hordom,

które miały nadciągnąć w ciągu najbliższych miesięcy, a może nawet tygodni. Jako głęboko wierzący sigmaryta, Magnus powątpiewał w słowa elfich mędrców, jednak w końcu postanowił zaufać swojemu instynktowi, który podszeptował mu, że stojące przed nim elfy są istotami o szlachetnych sercach i nie niosą w sobie mroku. Magnus zaufał mądrości elfów, które żyły przecież o wiele stuleci dłużej od niego i roztaczały wokół siebie aurę majestatycznego dostojenia. Skoro arcymagowie twierdzili, że mogą nauczyć ludzi wrażliwych na magię, jak się nią posługiwać w celu pokonania wyznawców bogów Chaosu, Imperator nie mógł, w obliczu zagłady ludzkiego świata, odrzucić tej szansy.

Zgoda Magnusa

Magnus wyraził zgodę, lecz nakazał elfim Mistrzom Wiedzy przyrzec, że jeśli którykolwiek z ich ludzkich uczniów przejawia choćby najmniejsze oznaki mutacji lub spaczenia energią Chaosu, natychmiast pozbawią go życia. Teclis odparł głosem, który wywołał ciarki na plecach wszystkich obecnych na naradzie, że każde stworzenie Chaosu, które choćby zbliży się do elfich magów, zostanie całkowicie unicestwione w sposób, którego ludzie nie są w stanie nawet pojąć. Magnus nie wątpił w te słowa.

W ten sposób interwencja arcymagów przechyliła szalę losu na korzyść obrońców Starego Świata.

— Dar magii —

Dzięki pozwoleniu Magnusa oraz wsparciu, jakkolwiek niechętnemu, jego najbliższych poddanych, pierwszą i chyba najważniejszą decyzją Teclisa było zaoferowanie ułaskawienia wszystkim guślarzom, czarownikom oraz magikom, którzy ukrywali się podówczas na terenie Imperium. Wieści dotarły do każdego zakątka krainy niesione przez specjalnych posłańców. Oprócz amnestii, ludziom wrażliwym na magię lub zainteresowanym czarodziejstwem zaoferowano również szkolenie w sztukach magicznych. Niektórzy z nich już wcześniej doświadczali dziwnych snów, które skłoniły ich, by wyruszyli do Talabheim. Tam, po poddaniu się osądowi Teclisa i zaprzysiężeniu, że staną do walki z Chaosem, faktycznie znaleźli się pod ochroną elfich magów i Magnusa Wielkiego Zjednoczyciela.

Wielka czystka Teclisa

Niezwykłe umiejętności elfich magów oraz ich nieprzeciętna wrażliwość na poruszenia w Eterze pozwoliły im wyczuwać nawet najslabsze zaklęcia rzucane w promieniu wielu kilometrów wokół nich. Korzystając ze sztuk magicznych, elfy przemierzały krainy Imperium z niewyobrażalną prędkością, odszukując prymitywnych lub wyklętych magików, którzy od lat ukrywali swój talent. Byli też tacy, którzy z własnej woli przybywali do Talabheim, oddając się w ręce władz posłusznych Magnusowi. Teclis i dwaj pozostali magowie bez chwili namysłu unicestwiali tych, którzy pograżyli się zbyt głęboko w sztukach czarnoksięskich lub byli wypaczeni do tego stopnia, że nie było dla nich nadziei odkupienia.

Teclis zostawił w spokoju kapłanów imperialnych kultów, choć u wielu z nich wyczuwał niezwykłą wrażliwość na magię. Święci mężowie oraz panny Imperium byli nieugięci w swoim przekonaniu, że magia to siła nieczysta, i nie mieli najmniejszej ochoty uczyć się nią władać. Twierdzili, że cuda, których byli sprawcami, działy się wyłącznie z woli i łaski ich bogów. Wieść niesie, że Mistrzowie Wiedzy Yrtle i Finreir uśmiechali się rozbawieni, słysząc te wywody, lecz Teclis zrezygnował z nacisków. Większość kapłanów potrafiła rzucać zaklęcia dzięki modlitwom i rytuałom religijnym. Niektórzy z nich potrafili manipulować olbrzymimi, jak na ludzi, strumieniami Eteru. Teclis nie widział powodu, dla którego miałby poddawać kapłanów szkoleniu, skoro tak dobrze sobie radzili bez elfiej pomocy. Jego interwencja mogłaby tylko zasiać ziarno zwątpienia w dzielnych i oddanych Imperium sercach.

Teclis i pozostali dwaj Mędrcy rozpoczęli nauczanie ludzkich adeptów magii, ściągając na swoje głowy gromy. Konszachtom z magią sprzeciwiła się większość kultów Imperium, przerażonych takim rozwojem sytuacji. Choć otwartą niechęć, a nawet wrogość wobec elfich magów oraz ich uczniów, wyrażali wyłącznie łowcy czarownic, wielu mieszkańcom Imperium nie podobala się zgoda na jawne praktykowanie sztuk magicznych. Rozkaz Magnusa – Głosu Sigmara, Wielkiego Zjednoczyciela Imperium i Ostatniej Nadziei Ludzkości – był jasny. Jednak co ważniejsze, Magnusa poparł przywódca kultu Sigmara, Wielki Teogonista oraz wszyscy Elektorzy. Tym samym prawnie ograniczono działalność łowców czarownic, którzy należeli przecież do inkwizycyjnego odłamu kultu Sigmara lub administracji świeckiej.

Dar wiedzy

Doszło zatem do tego, że świeżo zwerbowani, wrażliwi na magię ludzie, ukrywający się dotychczas czarownicy oraz bardziej doświadczeni magowie, którzy swoje umiejętności zdobyli w dalekich krainach lub na drodze udanych potajemnych eksperymentów, rozpoczęli studia magiczne pod opieką Teclisa i jego towarzyszy. Czas nagiął, więc Teclis, Finreir i Yrtle uczyli ludzi względnie prostych zaklęć ofensywnych – tworzenia i rzucania ognistych kul, sprowadzania na wrogów piorunów i rozdierającego uszy huku. Przekazali swoim uczniom także podstawy wiedzy dotyczącej magii leczniczej oraz innych umiejętności przydatnych w starciu z hordą Chaosu.

Dwóch spośród wielu podopiecznych elfich magów wykazało się talentem daleko większym niż wszyscy pozostali. Ich imiona do dziś wymawiane są z szacunkiem i chwałą. Byli to zapalczywy Friedrich von Tarnus, okryty niesławą dowódca Gwardii Elektorskiej z Carroburga i jak się miało okazać, przysły pierwszy Patriarcha Kolegium Płomienia, oraz najpotężniejszy i najbardziej światły z uczniów Teclisa, mężczyzna znany jedynie jako Volans. Ci dwaj magowie oraz inni ludzie adepci magii, u boku swych elfich mentorów odegrali kluczową rolę w odparciu armii Mrocznych Bóstw oraz oczyszczeniu ziem Imperium z piętna Chaosu.

Elfi arcyomagowie oraz ich ludzcy podopieczni w licznych bitwach udowodnili, że nie uchylają się przed przelewaniem własnej krwi w obronie Imperium. Wielu z nich odniosło ciężkie rany, a sam Mistrz Wiedzy Yrtle poległ chwałebnie na polu bitwy, gdy bezimienny stwór Chaosu odrąbał mu głowę, sam ginąc od płomieni buchających z ręki elfiego arcy maga. Yrtle został pochowany w Ostermarku, ze wszystkimi honorami.

Zbawcy Imperium

Po wielkim zwycięstwie Imperium w kulminacyjnej bitwie Wojny z Chaosem u bram Praag, potęga Chaosu została złamana. Demony zniknęły, wracając do swojej Domeny. Wydatnie pomagali im w tym Teclis oraz pozostali magowie, którzy wytrwale ciskali mordercze zaklęcia. Gdy siły ciemności zostały przepędzone, Praag zrównano z ziemią, aby móc wznieść je od nowa. Jednak mówi się, że to wciąż miasto nawiedzone przez duchy zmarłych mieszkańców.

Zasluga uratowania Imperium, nie wspominając rzecz jasna o Magnusie, przypadła świeżo upieczonemu Magistrowi Magii. Magnusa ukoronowano jako Imperatora i pod jego rządami prowincje zjednoczyły się po raz pierwszy od setek lat. Jeśli nawet Elektorzy mieli kiedyś wątpliwości dotyczące kompetencji tego ciemnowłosego szlachetki i niedosłzłego kapłana, teraz byli zmuszeni zachować swoje poglądy dla siebie. Lud Imperium wybrał swojego przywódcę i nie zamierzał zmieniać zdania.

— Założenie Kolegiów Magii —

W ciągu następnych trzech stuleci, to jest podczas ery Wielkiej Odbudowy, Imperium podnosiło się ze zniszczeń spowodowanych przez wojnę domową oraz walkę z Chaosem. Chociaż późniejsi Imperatorzy stanowili zaledwie cień Magnusa, w Imperium zakorzeniło się nowe poczucie dumy i odpowiedzialności. Na rozkaz Magnusa, Altdorf zmienił prawo dotyczące osadnictwa, przyjmując na swoje łono tysiące nowych podatników. Wraz ze zwycięstwem nad Chaosem rozpoczęła się epoka pokoju i dobrobytu.

Nowy początek

Zmiana wisiała w powietrzu, lecz nikt nie był gotów na to, co miało nastąpić. Po wstąpieniu na tron, Magnus poprosił Teclisa i Finreira o pomoc w utworzeniu instytucji, której zadaniem byłoby szkolenie w sztukach magicznych obywateli Imperium, obdarzonych tym wyjątkowo rzadkim talentem. Młody Imperator na własne oczy widział skuteczność magów w walce z Chaosem i nie zamierzał rezygnować z tak potężnej i cennej broni, zwłaszcza że wciąż debatowano, czy Chaos został pokonany na zawsze, czy tylko tymczasowo wyparty z tego świata.

Z początku Finreir był przeciwny temu pomysłowi, twierdząc, że elfie sekrety magii oraz ich wiedza tajemna nie są przeznaczone dla ludzi. Ludzie i elfy walczyli ze sobą w przeszłości i z pewnością popadną w konflikt ponownie. Teclis spojrział na sprawę z szerszej perspektywy. Doszedł bowiem do wniosku, że bezpieczeństwo lub zagłada Starego Świata leży wyłącznie w rękach Imperium, gdyż właśnie to królestwo jest najliczniejsze oraz dysponuje największą armią. Nawet luźny

sojusz ludzi z elfami mógł zawazyć na losach przyszłych wojen z Chaosem. Elfy nie posiadały już zasobów, by taką wojnę wygrać samodzielnie. Co więcej, jak tłumaczył Teclis Finreierowi, ludzie są bardzo podatni na podszepty Chaosu. Jeśli pozbawi się ich magicznej obrony, ludzkość może stoczyć się w odmetę Ciemności, a wtedy los całego świata zostanie przesądzony.

Po długiej debacie na ten temat, mądrość Teclisa przeważyła i wraz z Finreirem, zgodnie z życzeniem Magnusa, elfi Mistrzowie Wiedzy założyli w Altdorfe osiem Kolegiów Magii. Powód wybrania tego właśnie miejsca był prosty. Miasto położone było na tyle blisko siedziby władzy imperialnej, Nuln, aby Magnus mógł mieć oko na rozwijające się Kolegia, ale nie na tyle blisko, żeby jakiś magiczny wypadek lub bunt bezpośrednio zagroziły administracji Imperium.

Latem 2304 roku KI Magnus publicznie ogłosił, że Altdorf staje się siedzibą Kolegiów Magii. W odpowiedzi, w mieście wybuchły zamieszki i panika. Ludzie w popłochu uciekali z miasta, gdy elfi arcyomagowie rozpoczęli rytuał, który miał zmienić rozkład ulic miasta tak, aby pomieściło budynki Kolegiów. Gdy mieszkańcy Altdorfu w końcu powrócili do miasta, zastali je w niezwykle odmienionym stanie.

Magia użyta do zmodyfikowania rozkładu miasta sprawiła, że wyrysowanie planu nowego Altdorfu okazało się niemożliwe. Jego mieszkańcy zostali skazani na błądzenie w labiryncie przesuwających się ulic. Okazało się, że mogą polegać jedynie na niewielkiej liczbie charakterystycznych punktów, a nie na wrodzonym zmyśle kierunku. Sytuacja ta doprowadziła do wybuchu kolejnych zamieszek, te jednak zostały szybko

stłumione poprzez wprowadzenie stanu wyjątkowego. Mieszkańcy w końcu pogodzili się z losem i zaakceptowali nowy, choć nieco niewygodny porządek rzeczy.

Wkrótce potem, wybrani Patriarchowie Kolegiów Magii nawiązali kontakty z przywódcami miejskich gildii. Jak można było przewidywać, czarodzieje nie tracili czasu i od razu zaangażowali się w politykę miasta. Książę Altdorfu, nieufny wobec nowego porządku, ustanowił nową klasę społeczną. Należący do niej czarodzieje zostali nazwani Magistrami Magii. Dalsze posunięcia miały na celu ukrócenie ich rosnącej potęgi. W obliczu coraz większych wpływów potężnych czarodziei, przywilejów zwykłych obywateli broniły wprowadzone w trybie nadzwyczajnym skomplikowane ustawy dotyczące handlu, prawa głosu oraz własności hipotecznej.

W kolejnych latach czarodzieje i arystokracja zażarcie walczyli o kontrolę i wpływy, angażując się w złożony taniec intryg i negocjacji. W następnych dekadach Kolegia wypracowały sobie specyficzną niszę w politycznym i ekonomicznym życiu Altdorfu. O sukcesie Kolegiów świadczy chociażby fakt, iż obecnie wśród elit władzy za przejaw rozsądku oraz dobrego smaku uchodzi posiadanie nadwornego czarodzieja. Wielu z nich piastuje wysokie stanowiska w świtach możnowładców Imperium. Magistrowie Magii są najbliższymi doradcami wielu najwyższych rangą arystokratów Imperium. Na dodatek, czarodzieje cieszą się ostrożnym szacunkiem wszystkich klas społecznych, nawet tych najniższych. Przyszłość pokaże, jaki los czeka tę imponującą siłę polityczną.

Kolegia Magii obecnie

Chociaż początkowe działania mające na celu ograniczenie wpływu Kolegiów na społeczeństwo powiodły się, czarodzieje nie zrezygnowali ze swoich politycznych ambicji z powodu kilku niewygodnych dla nich ustaw i ograniczeń. Bardzo szybko nauczyli poruszać się zgodnie z literą prawa (choć rzadko z jego duchem), realizując większość swoich celów. Wraz z upływem lat, wpływy Magistrów na każdym poziomie społeczeństwa nieustannie się umacniały.

Przez wszystkie lata, jakie upłynęły od założenia Kolegiów, oprócz wywalczenia niszy społecznej i politycznej, czarodzieje bardzo starannie pielęgowali swój wizerunek w oczach pospólstwa. Kolegia Magii zgodnie twierdzą, że służą przede wszystkim dobru Imperium, a dla przykładu stale przypominają obywatelom o swojej roli w zażeganiu strasznego zagrożenia ze strony Chaosu. Pielęgnując reputację bohaterów, czarodzieje drastycznie ograniczyli zjawisko polowania na czarowników i guślarzy, choć wiejskich zabobonów nie udało się jeszcze wykorzenić. Natomiast w dużych miastach i innych centrach kultury, akceptacja magii jest już powszechna.

W rezultacie przemysłanych działań, Kolegia Magii szybko stały się głównym graczem na politycznej scenie Altdorfu i całego Imperium. Choć wydaje się, że Magistrowie nie zniżyli się do czerpania korzyści materialnych z konfliktu na Północy, pewne jest, iż dysponują rozległą siatką wywiadowców i informatorów, która pozwala im trzymać rękę na politycznym pulsie Imperium. Czas pokaże, czy i w jaki sposób czarodzieje zechcą wykorzystać zebrane informacje.







Panuje powszechne przekonanie, że talent do władania magią objawia się u ludzi wyjątkowo rzadko. Uczeń twierdzą, że zaledwie jedna osoba na tysiąc jest wrażliwa na magię, choć ocena ta jest stale podważana przez najróżniejszych specjalistów, jako zbyt optymistyczna. Prawda jest bowiem taka, że magia jest wszechobecna, lecz jedynie nieliczni mają dość wytrwałości, talentu oraz siły woli, aby nagiąć Wiatry Magii do własnych celów.

— Źródło magii —

Czarodzieje starannie ukrywają prawdę o źródle magii. Przyczyna takiego zachowania jest prosta – otóż sami do końca nie wiedzą, co sprawia, że magia działa. Oczywiście wszyscy czarodzieje mają pojęcie o istnieniu Wiatrów Magii, lecz ich natura, pochodzenie oraz mechanizm korzystania z tej energii pozostaje tematem nieustannych debat. Przedstawiciele Kolegiów Magii, którzy zajmują się teorią sztuki magicznej, uważają, że Eterem nie rządzą żadne uniwersalne prawa. Wszystko w tym wymiarze wydaje się być nieregularnie zmienne, a przez to nieprzewidywalne. Jednak energia Eteru – magia, która trafia do materialnego świata przez szczelinę znajdującą się daleko za Północnymi Pustkowiami – zaczyna podlegać prawom naszej rzeczywistości.

Wiedza o źródłach magii pochodzi bezpośrednio z nauk Teclisa i Finreira udzielanych ludzkim adeptom tej sztuki. To oni po raz pierwszy wyjaśnili, że magia nie pochodzi ze świata materialnego, lecz jest obcą, paradoksalną materią Pustki. Elfi arcymagowie byli przekonani, że magia posiada jedno prawdziwe źródło, a jest nim inna rzeczywistość – wymiar, który najzdolniejszy z ludzkich uczniów, Volans, określał mianem Eteru. Nie aprobując ludzkich skłonności do rozgraniczania Eteru i Domeny Chaosu, elfi arcymagowie przekonywali, iż oba te wymiary są sobie tożsame. Teorii tej zawsze sprzeciwiali się teolodzy kultu Sigmara i Ulryka.

Wiedza o tym, że magia to czysta esencja Chaosu, wywołała wśród Magistrów znaczne poruszenie. Zupełnie nieoczekiwanie potwierdziły się najgorsze oskarżenia stawiane czarodziejom przez

ich prześladowców. Teclis zapewnił jednak swoich protegowanych, że chociaż przekazał im prawdę, to wierzenia kapłanów były zbyt proste w swych dogmatach i nie obejmowały całej natury rzeczy. Natura i moralność magii nie jest czarno-biała, lecz zawiera nieskończenie wiele odcieni i barw. Teclis wytłumaczył Magistrów, że skupianie energii Eteru w zaklęcia nie jest samo w sobie czynem złym, ani służącym celom Bogów Chaosu. Ostrzegali jednak, aby stale mieć na uwadze ryzyko mutacji, spaczenia lub uwiedzenia przez potęgi Chaosu adeptów magii o słabej woli, gdyż użytkownikom energii magicznej grozi pod tym względem znacznie większe niebezpieczeństwo niż zwykłym śmiertelnikom.

Elfi mentorzy ujawnili, że surowa magia trafia do materialnego świata przez szczelinę w osnowie rzeczywistości. Miała ona jakoby znajdować się daleko na północy, za Krajem Trolli i Pustkowiami Chaosu. Nie zachowały się prawie żadne dokumenty zawierające nauki Teclisa na temat owej szczeliny. Należy zatem założyć, że elfi arcymag zdecydował, iż na tym etapie rozwoju ludzkim czarodziejom powinna wystarczyć wiedza, że taka szczelina istnieje i jest jedynym źródłem magii.

Magia manifestująca się w materialnym świecie ulega podziałowi na osiem odmiennych składowych, zwanych kolorami magii. Zaobserwowano, że Wiatry Magii wieją w kierunku południowym i słabną tym bardziej, im dalej od północnego bieguna zawędrują. Choć nazywane są Wiatrami, te strumienie energii Eteru nie stanowią zaburzeń mas powietrza,

a raczej zakłócają sam Eter. Podobnie jak prądy powietrzne świata materialnego, Wiatry Magii cichną i nasilają się, czasami spokojnie, a czasami bardzo gwałtownie. Potężne Burze

Magii często zwiastują najazd Chaosu. Nikt nie jest pewny, czy Wiatrom Magii naszego świata nie odpowiadają podobne zjawiska w Domenie Chaosu.

— Wiatry Magii —

Uczni z Kolegiów Magii spierają się, przedstawiając sprzeczne teorie dotyczące tego, dlaczego rządzone przez przypadek i zmienność energii Eteru można w świecie materialnym opisać za pomocą logicznych i niezmiennych praw. Większość uczonych czarodziei zajmujących się tym zagadnieniem uważa, iż zetknięcie substancji materialnej i niematerialnej prowadzi w rezultacie do powstania zupełnie nowego zjawiska. Po przekroczeniu Bramy Chaosu i zetknięciu się z materią, surowa metafizyczna substancja Eteru nabiera ośmiu odmiennych właściwości, które mogą zostać zaobserwowane przez osoby obdarzone odpowiednim talentem.

W Kolegiach Magii ośmiu odmiennym aspektom magii przypisuje się osiem różnych kolorów, nazywając je Wiatrami Magii. Jak już wspomniano, nie są to wiatry w dosłownym znaczeniu tego słowa, a raczej strumienie niematerialnej energii magicznej, rozprzestrzeniające się z różną prędkością i w różnych kierunkach. Każdy aspekt magii inaczej reaguje na materię. Zachowanie różnych aspektów podlega pewnym prawom, specyficznym dla danego koloru. W oparciu o te różnice czarodzieje wypracowali różne techniki korzystania z poszczególnych aspektów magii.

Chociaż nazwa „Wiatry” to najbardziej popularny termin opisujący poszczególne aspekty magii, nie jest bynajmniej jedynym słusznym. Magistrowie-alechemicy Kolegium Złota mówiąc o Wiatrach Magii, stosują nazwę „Powiewy Eteru”, podczas gdy Hierofanci Kolegium Światła niekiedy wspominają o „Paradygmatach Magii”, a przedstawiciele Kolegium Bursztynu tłumaczą Wiatry jako „Sny Świata”. Czarodzieje, zarówno ci licencjonowani przez Imperialne Kolegia Magii, jak też niezależni i niewyszkoleni czarownicy ukrywający się przed prawem, postrzegają Wiatry na różne sposoby. Niektórzy odbierają je jako formujące się w świadomości koncepty, natomiast inni odbierają je w postaci nastrojów, wibracji, przepływów, fal albo manifestacji duchów, sił lub kolorów. Wrażliwi na Eter ludzie odbierają magię na różny sposób, gdyż postrzeganie nadmysłowe zależy przede wszystkim od talentu czarodzieja oraz stopnia, w jakim jest on oswojony ze swoją magiczną percepcją, jak również od tego, czy identyfikuje odbierane zjawiska Eteryjne w ramach doświadczeń osobistych lub kulturowych.

Warto jednak zauważyć, że bez względu na osobiste doświadczenia, przypisanie kolorów różnym aspektom Eteru jest stałe i takie samo we wszystkich Tradycjach magii. Chociaż osoby wrażliwe na magię postrzegają ją odmiennie, ci, którzy przeżyją wystarczająco długo, aby wyostrzyć swoją magiczną percepcję, będą w stanie zauważyć, że każdy aspekt magii posiada swój własny, odrębny kolor.

W porównaniu do podobnych prób stworzenia stałych Tradycji Magii przez niezależnych ludzkich badaczy system klasyfikacji magii przyjęty przez Imperialne Kolegia Magii jest niezwykle udany. W ciągu ostatnich kilku stuleci narzucił pewne przekonania nawet czarodziejom nie posiadającym licencji oraz

tym, którzy nielegalnie parają się magią, począwszy od guślarzy, czarowników i Mrocznych Magistrów, a skończywszy na nekromantach i czarnoksiężnikach.

Osiem Wiatrów Magii

Istnieje osiem różnych Wiatrów Magii. Każdemu z nich przypisane jest osobne Imperialne Kolegium Magii. Rzucając zaklęcia, Magistrowie korzystają wyłącznie z magii jednego koloru.

Aqshy: Czerwony Wiatr

Aqshy jest Eteryjnym połączeniem doświadczenia oraz pasji, w najszerszym znaczeniu tych słów. Esencją Czerwonego Wiatru jest ogień we wszystkich swoich postaciach. Piromanckie czary *Aqshy* – zwane Tradycją Płomienia – należą do najpotężniejszych spośród bezpośrednich czarów ofensywnych dostępnych ludzkim Magistrom. Ogniste pociski, płonące ostrza i straszliwe płomieniste podmuchy to tylko nieliczne z czarów znanych czarodziejom *Aqshy*.

Aqshy utożsamia również gorące emocje: zuchwałość, odwagę, entuzjazm, dynamikę, porywczność, agresję i podekscytowanie. Emocje te wspomagają rzucanie zaklęć oraz kształtują naturę czarodziei *Aqshy*. Magistrowie Płomienia są impulsywni, odważni i przywódcy, lecz cierpliwość i roztropność, właściwe chociażby hierofantom Światła, są im całkowicie obce.

Aqshy przepływa przez świat pod postacią ognistego wiatru, choć wyczuć go mogą jedynie osoby wrażliwe na magię. Przyciągają go żarliwe kłótnie, podniecenie, porywy serca oraz pasje ciała i ducha. Podobnie przyciąga Czerwony Wiatr rzeczywisty żar ognia, wokół którego *Aqshy* formuje gwałtowne wiry. Piromancja to płomienna magia, która rozpala serca, umysły oraz lędzwie.

Azyr: Niebieski Wiatr

Azyr stanowi manifestację Eteryjnego odbicia inspiracji i nieskończoności. Magia tego Wiatru oparta jest na zdobywaniu wiedzy o nieznanym i obserwacji nieboskłonu. Tradycja Niebios, w swoim wróżbiarskim aspekcie zwana również Astromancją, praktykowana jest przez Magistrów Kolegium Niebios w celu przewidywania przeszłości i manipulowania niemi przeznaczenia. Dzięki związkom z niebem Magistrowie Niebios sprawują też władzę nad burzami, huraganami oraz znają tajniki latania. Tradycja Niebios w aspekcie magii pogody zwana jest Meteomancją.

Azyr przekracza granice czasu, sięgając rzekomo we wszystkie możliwe warianty przyszłości z równą łatwością, jak zwykły wiatr pokonuje przestrzeń. W świecie materialnym skupia się w wyższych partiach atmosfery, objawiając się pod postacią dziwnych opalizujących chmur, widocznych tylko dla osób

„Jako ludzie wrażliwi na magię, wszyscy Magistrowie zgadzają się co do tego, że Wiatry mogą być wyczuwane na różne sposoby, od wibracji o różnych częstotliwościach odbieranych gdzieś w głębi umysłu, po wyraźne i silne emocje, dziwne zapachy, smaki i temu podobne zjawiska. Jednak dzięki niezbędnemu i żmudnemu treningowi, który pozwala bezpiecznie, a jednocześnie skutecznie kontrolować i wykorzystywać magię, większość osób wrażliwych na Eter uczy się postrzegać Wiatry pod postacią ośmiu różnych kolorów.

Zarówno doświadczenia empiryczne, jak i badania teoretyczne Kolegiów, zdają się wskazywać, że wszystkie żywe istoty posiadają szczątkową zdolność posługiwania się Wiatrami Magii. Umiejętność ta jest najczęściej nieświadoma i nie przynosi widocznych efektów. Jeśli jednak jakiś efekt zaistnieje, przypisuje się to najczęściej szczęściu lub tłumaczy przypadkiem, zbiegiem okoliczności albo interwencją sił nadprzyrodzonych.

Mistrz Wiedzy Teclis z Ulthuanu nauczył naszych przodków, jak postrzegać kolory strumieni Eteru płynące przez świat, jak w sposób kontrolowany czerpać z nich energię i jak naginać ją do własnych zamierzeń. Możliwe jest, co przypuszczał już Magister Volans, że ludzcy czarodzieje nie mogą bezpiecznie używać magii w ten sam sposób i w tym samym stopniu jak potężni magowie Ulthuanu. Przyczyną tego jest fakt, że ludzie postrzegają Wiatry pod postacią rozdzielonych kolorów. Ta wizualizacja może świadczyć o ograniczeniu ludzkich umysłów bądź percepcji. Bez względu jednak na przyczynę, Teclis w swojej mądrości zarządził, że Imperialni Magistrowie muszą ograniczyć swoją specjalizację wyłącznie do jednego z ośmiu kolorów magii. W ocenie Teclisa, żaden człowiek nie ma szans kontrolować więcej niż jednego koloru magii bez popadania w obłęd. Najwyraźniej rozdzielone Wiatry Magii niechętnie się łączą. Jeśli umysł czarodzieja nie sprostą wysiłkowi połączenia różnych Wiatrów (a żaden człowiek tego nie dokona), energia Eteru łatwo może wymknąć się spod kontroli i spowodować straszliwe zniszczenia.

Ludzie Magistrowie, którzy złamali ten zakaz i próbowali manipulować wszystkimi kolorami Wiatrów Magii, kończyli w dwojaki sposób. Tym, którzy byli za słabi, Eter wypalił doszczętnie wszelkie talenty magiczne, pozbawił zmysłów lub życia. Ci, którzy z powodzeniem nagięli do swojej woli dwa lub więcej kolorów magii, bez wyjątku kończyli jako wyznawcy Mrocznych Bóstw, gdyż ich umysł, wystawiony na działanie jakże odmiennych energii Eteru, z dziecinną łatwością ulegał podszeptom Chaosu. Magowie tacy kończyli swój żywot pogrążeni w całkowitym obłędzie lub tracili swe dusze.

Mistrz Wiedzy Teclis miał rację. Manipulowanie więcej niż jednym kolorem magii, czy splatanie zaklęć z dwóch różnych Wiatrów Magii jest dla ludzi skrajnie niebezpieczne. Ilu Magistrów na własne oczy widziało, jak czarownicy lub guslarze, w rozpaczliwej próbie ucieczki przed przedstawicielami prawa, czerpali energię z wielu kolorów magii naraz, tylko po to, aby ku swojemu niebotycznemu przerażeniu niespodziewanie ulec spontanicznej mutacji lub nieumyślnie przyzwać istotę demoniczną?

Zdecydowanie zbyt wielu.”

– fragment wprowadzenia do „Summa Magica”. Księga spisana przez różnych autorów, wydana w roku 2503.

obdarzonych wiedźmim wzrokiem (zdolnością postrzegania strumieni magii). Obserwując chmury Wiatru Azyr pochodzące z leżącego poza czasem Eteru, Magistrowie Niebios potrafią przewidywać przyszłość. Sztuka ta opiera się na badaniu zaburzeń ruchów innych ciał niebieskich, powodowanych przez lśniące niebieskim światłem chmury Azyr.

Magia Azyr sprawia, że praktykujący ją czarodzieje stają się rozkojarzeni, senni i oderwani od rzeczywistości. Łatwość, z jaką Niebieski Wiatr kształtuje się zgodnie z wolą adeptów może prowadzić do wniosku, że magia Azyr jest prosta do opanowania. Nic bardziej błędnego. Wystarczy spojrzeć w oczy Magistra Niebios, żeby dostrzec błękitny płomień potęgi Azyr i ciężący na wybrańcu straszliwy dar głoszenia przepowiedni. To właśnie zdolność widzenia przyszłości jest okrutnym wyzwaniem, z którym każdy adept Astromancji musi sobie poradzić. Zajrzeć w przyszłość, znaczy stale żyć w jej nieubłaganym cieniu.

Chamon: Żółty Wiatr

Chamon to manifestacja Eteryjnego dążenia do logiki, pragnienie ilościowego opisu rzeczywistości, potrzeby zdobywania wiedzy oraz praktycznego zastosowania informacji. Magia *Chamon* to alchemia – nauka, a zarazem sztuka transmutacji, kreacji i analizy. Czarodzieje określają ją mianem Tradycji Metalu. Efektem większości czarów splatanych z tego Wiatru jest przemiana

– na przykład korodowanie metalu, transmutacja jednego metalu w drugi lub umagicznienie broni tak, aby stała się bardziej efektywna.

Chamon rzekomo przyciągany jest przez gęste substancje, w szczególności metale. Im cięższy metal, tym silniej przyciąga ten właśnie aspekt Eteru. To po części wyjaśnia, dlaczego w magicznych eksperymentach tak często wykorzystuje się złoto i ołów – to pierwsze w roli magicznego przewodnika, natomiast drugie jako magiczny izolator.

Chamon jest Wiatrem logiki i eksperymentu. Umożliwia splatanie czarów związanych z ochroną i inspiracją – począwszy od wyostrażania zmysłów, a skończywszy na leczeniu umysłu z obłędu (bowiem to pierwsze zazwyczaj pociąga za sobą to drugie). Tak zwani Złoci Czarodzieje, korzystający z energii *Chamon*, znani są ze swojego logicznego podejścia do życia. Charakteryzuje ich ostry cynizm oraz naukowe, dedukcyjne podejście do każdego zagadnienia. Zazdrośni szepczą, że mistrzowie magii *Chamon* potrafią przemieniać w złoto nawet własne ciała.

Ghur: Brązowy Wiatr

Ghur to pierwotny, zwierzęcy aspekt Eteru. Brązowym Wiatrem manipulują dzicy czarodzieje Kolegium Bursztynu. Dzięki tajemniczemu szamańskiemu rytuałom, Magistrowie wykorzystują energię *Ghur* do przemian w wilki, kruki lub inne zwierzęta. Jej

„Sen Dzikich Ostępów znaleźć można w łowach drapieżnika i rozpaczliwej ucieczce jego ofiary. Słuchać go w wyciu Brata Wilka i krzyku Brata Orła. Jego dotyk nie sięga murów i wież cywilizacji ludzkiej, lecz pełno go w najgłębszych lasach, na najwyższych szczytach, gdzie mieszkają istoty dzikie i wolne, gdzie można usłyszeć zew najczystszej Natury, nie wypaczonej kłamstwami ludzkości.”

– słowa przypisywane Setancie Lobas, Magistrowi i Patriarsze Kolegium Bursztynu.

pierwotny charakter jest całkowitym zaprzeczeniem cywilizacji i udomowienia. *Ghur* to instynkt i natura, pozbawiona inteligencji i świadomego okrucieństwa człowieka.

Ghur przyciągają zarówno dzikie zwierzęta, jak też niedostępne zakątki. Brązowy Wiatr unika ludzkich osad i kamiennych miast. Z tego powodu czarodzieje Kolegium Bursztynu porzucają cywilizację, by przenieść się w niebosiężne góry lub na niezamieszkałe mokradła, gdzie mogą swobodnie czerpać energię Wiatru *Ghur*.

Ghyran: Zielony Wiatr

Imperialni Magistrowie Magii często opisują *Ghyran* jako aspekt Eteru dążący do wzrostu, przejawiający potrzebę troski i opiekuńczość. To Eteryczne echo płodności, urodzaju i samej istoty śmiertelnego życia. Nieprzebrana energia wzrostu tętniąca w Zielonej Magii zapewniła jej przydomek Tradycji Życia. Czarodzieje Kolegium Jadeitu, rzucający zaklęcia związane z uzdrawianiem, odnawianiem oraz wszelkim życiem roślinnym i zwierzęcym, cieszą się olbrzymim szacunkiem. Zwani przez pospólstwo Druidami, Jadeitowi Magistrowie są zmienni jak pory roku, gdyż Wiatr *Ghyran* wiąże ich ściśle z samą przyrodą.

Ghyran opada na świat na podobieństwo letniego deszczu. Ludzie obdarzeni wiedzim wzrokiem twierdzą, że zlewa się w kałuże i strumyczki zielonej magii, niekiedy płynąc przez krainy szeroką rzeką, nieograniczoną żadnymi prawami fizyki. Gdy Wiatry Magii wieją najsilniej, *Ghyran* na podobieństwo zielonej fali przypląwu zalewa krainy, wsiąkając w glebę i docierając do każdego strumienia, kanału, jeziora i źródła wody. Jego energia jest przyciągana przez wodę. Nasyca glebę życiodajną mocą, którą czerpią wszystkie

rośliny, aby wzdłuż łańcucha pokarmowego przekazywać ją dalej wszystkim żywym istotom.

Hysh: Biały Wiatr

Biały Wiatr Magii wykazuje cechy światła oraz wszystkich abstrakcyjnych idei, jakie śmiertelnicy przypisują światłu. Biała Tradycja to magia oświecenia i iluminacji. Wiatr *Hysh* jest wykorzystywany przez Magistrów Kolegium Światła (zwanych również Hierofantami) do splatania zaklęć oślepiających, leczących oraz odsyłających demony. Czarowanie przy pomocy Białego Wiatru wymaga najmocniejszego skupienia woli i pełnej determinacji. Ze wszystkich strumieni magii Wiatr *Hysh* jest być może najtrudniejszy do wykorzystania.

Wiatr *Hysh* w zdecydowanie większym stopniu niż inne Wiatry Magii jest niewyczuwalny, rozproszony oraz przenikający wszystko dookoła. Z tej właśnie przyczyny wielu czarodziei uważa, że Tradycja Światła należy do najbardziej skomplikowanych i najtrudniejszych do wyuczenia sztuk magicznych.

Magia *Hysh* nie dotyczy wiedzy i faktów, a mądrości i prawdy. Ta nieznaczna różnica jest niezwykle istotna przy definiowaniu Białej Magii. Magistrowie planujący poznanie magii *Hysh* muszą najpierw poznać tajniki ludzkiego umysłu. Z tego powodu prawie wszyscy z nich zostają filozofami. Dopiero gdy dzięki długoletnim doświadczeniom uda im się zrozumieć ludzką świadomość, będą mogli w pełni pojąć ogrom wspaniałości Białego Wiatru. *Hysh* skupia się wokół świec, latarni oraz prawych serc i charakterów. Przyciąga go również harmonijny śpiew i deklamacja, a Hierofanci nierzadko wykorzystują do swoich rytuałów rytmiczne zaśpiewy i melodyjne tony.

Rozważania nad naturą Wiatrów

To, czy postrzeganie Wiatrów jako ośmiu różnych kolorów jest związane z naturą ludzkiego umysłu, stanowi ciekawe zagadnienie. Same Wiatry mogą nie charakteryzować się jakimkolwiek kolorem, lecz umysł nalega, by interpretować je jako takie. Możliwe jest, że postrzeganie magii w ośmiu kolorach jest odruchem bezwarunkowym, wywołanym przez nauki Teclisa z Ulthuanu, który przecież musiał nauczać prawie zupełnych podstaw. Tej „kolorowej” wizji magii uczyły się kolejne pokolenia Magistrów, co umacniało tylko powszechną opinię na temat charakteru magii. Niewykluczone, że kolory powstają, gdyż Magistrowie, otwierając swą percepcję na Wiatry, spodziewają się je zobaczyć.

Wielu nowicjuszy w Kolegiach Magii pyta, jakim cudem energia Eteru może mieć przypisany na stałe jakiś kolor, skoro z natury rzeczy jest czymś zmiennym i niezdefiniowanym. Przed dwoma wiekami Magister Patriarcha Volans twierdził, że ludzie postrzegają magię w kolorach, gdyż jest to najbardziej przystępny sposób, w jaki mogą zobaczyć Eter. Być może osoby urodzone ze zmysłem Eteryčnym, lecz nie wykształcone w Kolegiach Magii, postrzegają energię transmutacji pod postacią innych kolorów? Warto się nad tym głębiej zastanowić.

Wiatry Magii



„Cóż za piękno! Absolutnie cudowna wizja! Jest tak jasna, że pali zarówno moje materialne, jak i niematerialne oczy! Świeci niczym gigantyczna perła oświetlona tysiącem słońc, obmywając mnie cudowną jasnością i wypełniając nieopisaną radością. Kusi mnie, by jej dotknąć, spróbować pochwycić i spleść w zakłęcie tak, jak czynię to z czystym Wiatrem Hysh. Jednak wiem, że czyn taki przypieczętowałby mój koniec, gdyż patrząc na to moim Eteryčnym wzrokiem czuję, że tę obecność mógłbym znieść zaledwie przez ulotny moment. Jakże bardzo bym pragnął choć na krótki czas znaleźć się w ciele naszego wielkiego nauczyciela i mentora, Mistrza Wiedzy Teclisa, i otrzymać możliwość dotknięcia jasności, jaką jest Qhaysh...”

– fragment z prywatnego dziennika Volansa, Pierwszego Wielkiego Patriarchy Kolegiów Magii.

Shyish: Fioletowy Wiatr

Shyish jest Eteryčną manifestacją upływającego czasu, śmierci oraz nieuchronnego końca wszelkiego istnienia. Można go utożsamiać z obawami w obliczu nieznanego, strachem, jaki odczuwają wszystkie istoty żywe w chwili zagrożenia, a w szczególności wobec własnej śmierci. *Shyish* to jednak również szacunek i cześć – aura, którą śmiertelnicy otaczają rzeczy uznawane za święte lub wyjątkowe.

Shyish formuje się, gdy ktoś zdaje sobie sprawę z ulotności życia, wspomina dawno minione dzieje, akceptuje swoje życie w danym

jego momencie lub tęskni za wydarzeniami, jakie dopiero mają nadejść. Wiatr *Shyish* to dziwna substancja, w której wszystkie chwile czasu współlistnieją w jednym momencie.

Fioletowy Wiatr często opisywany jest jako Wiatr Czasu, gdyż wieje z przeszłości, która już przeminęła, przez teraźniejszość, która wiedzie do wszelkich zakończeń, tych nieodłącznych składowych każdego śmiertelnego żywota, w kierunku przyszłości, która doprowadza do nieuchronnej śmierci. Niektórzy przekonują, że *Shyish* to przeznaczenie, gdyż nie kontroluje wydarzeń przeszłych, teraźniejszych i przyszłych, lecz jest ich wiernym odbiciem.

Wysoka Magia i Wieża Hoetha

Na wyspie Ulthuan w królestwie Wysokich Elfów, na wschodnim wybrzeżu Morza Snów rozciąga się kraina Saphery. W sercu tej krainy stoi słynna Biała Wieża Hoetha, świątynia wzniesiona ku czci elfiego Boga Mądrości. Wieża Hoetha to największe na świecie repozytorium wiedzy magicznej, pieczołowicie zbieranej przez tysiąclecia pracy elfich Mistrzów Wiedzy – największych magów i uczonych Ulthuanu, a tym samym całego świata. Mistrzowie zdecydowali się poświęcić swoje życie poszukiwaniu wiedzy, dokumentując wszelkie odkrycia, mądrości i prawdy dla przyszłych pokoleń. Sama wieża została wniesiona ponad dwadzieścia stuleci temu na rozkaz Króla Feniksa, Bel-Korhadrisa, zwanego Uczonym Królem. Biała, niczym wytoczona z kości słoniowej, Wieża Hoetha wznosi się ku niebu na wysokość kilometra, wyraźnie odcinając się od otaczających ją lasów. Jej zbudowanie byłoby niemożliwe bez pomocy najpotężniejszych elfich arcy magów. Wieża Hoetha została bowiem wzniesiona na bardzo silnym węźle energii magicznej. To właśnie magia, a nie kamień i zaprawa, zapewniają niezwykłą potęgę Białej Wieży.

Wieża Hoetha widoczna jest z odległości dziesiątek kilometrów. Z daleka przypomina białą igłę wymierzoną w nieboskłon. Drogi wiodące do niej chronione są przez sfery iluzji i labirynt czarów, które przepuszczają jedynie tych, których elfi Mistrzowie Wiedzy życzą sobie widzieć. Mówi się, że ci, którzy przybywają do Wieży w poszukiwaniu mądrości i nauk, zawsze odnajdą właściwą drogę, lecz ci, których pragnieniem jest zdobycie potęgi i władzy, na zawsze zagubią się w nieskończonych magicznych labiryntach otaczających tę niezwykłą świątynię.

W Białej Wieży Wysokie Elfy badają i ćwiczą posługiwanie się Wysoką Magią, jedyną domeną magii, która harmonijnie czerpie energię ze wszystkich kolorów Wiatrów Magii jednocześnie. Obecnie Najwyższym Mistrzem Wiedzy Białej Wieży jest Teclis – ten sam, który pomógł ludziom z Imperium założyć Kolegia Magii. Sprawuje on władzę nad najpotężniejszymi magami świata.

Wysokie Elfy potrafią rzucać zaklęcia oparte na pojedynczych kolorach Magii, podobnie jak to czynią Magistrowie Imperialnych Kolegiów Magii, choć uważają to za magię godną jedynie najmniej rozwiniętych uczniów. Innymi słowy, w Wieży Hoetha najpotężniejsi ludzie czarodzieje byłiby zaledwie nowicjuszami. Z tego właśnie powodu Wysoka Magia nie została opisana w „Królestwie Magii”. Jej zaklęcia są zbyt potężne, aby rozpatrywać je zgodnie z mechanizmami gry *WFRP*. Bohaterowie nigdy nie powinni zdobyć dostępu do choćby najsłabszego z czarów Wysokiej Magii. Czarodzieje, którzy jakimś cudem dostaną się do Białej Wieży, nie opuszczają jej przed upływem wielu dziesięcioleci. Chociaż niejeden adept magii marzy o pobieraniu nauk od elfich arcy magów i jest to szczytny cel w grze, osiągnięcie go zazwyczaj kończy udział danego Bohatera w kampanii.

Mistrzowie Gry, którzy planują wykorzystać Wysoką Magię w swojej kampanii, powinni wprowadzić ją w sposób fabularny, to jest przedstawić ją tak, żeby Bohaterowie zrozumieli, że stoją w obliczu czegoś niewiarygodnie potężniejszego od najsłabszych nawet dokonai Imperialnych Kolegiów Magii. Należy pamiętać, że włączenie się do walki zaledwie trzech elfich arcy magów przechyliło szalę zwycięstwa na stronę armii Magnusa Pobożnego. Można śmiało rzec, że to przede wszystkim Wysoka Magia powstrzymała inwazję Chaosu.

Wiatr *Shyish* wieje silniej, gdy ktoś stawia czoło śmierci lub coś się kończy. Przyciągają go pola bitew oraz ludzie, którzy pogodzili się z myślą o własnej śmierci. Zjawia się na miejscach egzekucji i otula milczące cmentarze, na których bliscy oplakują i wspominają swoich zmarłych. Najłatwiej Wiatr ten można zauważyć o świcie i zmierzchu – porze przemijania nocy i dnia. *Shyish* najsilniej wieje wiosną i jesienią, w porach zrównania dnia z nocą, oraz zimą i latem, podczas najkrótszego i najdłuższego dnia roku.

Ulgu: Szary Wiatr

Ulgu jest Eterycznym odpowiednikiem poczucia zagubienia lub zakłopotania. Ten wiatr jest pełen niedostrzeżonych głębi, knowań, cieni oraz iluzji. Szarzy czarodzieje splatają zaklęcia, które spowijają ich aurą tajemniczości. Tradycja Cienia to czary ciemności, niewidzialności, cichej śmierci i rozproszenia uwagi.

Ulgu ukazuje się osobom obdarzonym wiedzim wzrokiem pod postacią gęstej mgły, sunącej tuż nad ziemią. Zwykłych ludzi objętych jej wpływem ogarnia nieufność i zakłopotanie. *Ulgu* jest przyciągany przez mgły i opary świata materialnego. Szara Mgła otula je swoją zasłoną, skrywając wszystko w Eterycznym cieniu. Szary Wiatr wieje najczęściej w kierunku źródeł oszustw, zagadek oraz iluzji. O świcie, w pradawnych kamiennych kręgach zauważyć można smugi *Ulgu* uciekające przed dotykiem słońca i jasnego Wiatru *Hysh*.

Ulgu powoli, acz nieubłaganie zmienia korzystających z jego energii czarodziei. Pod dotykiem Szarego Wiatru Magistrowie stają się bardziej tajemniczy i zagadkowi. Kolegium Cienia wykorzystuje *Ulgu* do własnych, skrytych celów. Pozostaje mieć nadzieję, że służą sprawie powszechnego dobra. Nielatwo jest zapamiętać twarz Szarego Maga, a jeszcze trudniej śledzić jego kroki. Tych, którzy tego próbowali, najczęściej odnajdywano całkowicie zagubionych lub nieprzytomnych albo ludzie ci umierali w zagadkowych okolicznościach.

— Łączenie Wiatrów Magii —

Większość ludzi podejmujących próbę opanowania więcej niż jednego Wiatru Magii skazana jest na obłęd lub unicestwienie. Ludziom brakuje siły umysłu, aby mogli mieszać kolory magii i eksperymentować z Wysoką Magią. Niestety, ludzie czarodzieje nigdy nie dorównają elfim Mistrzom Wiedzy. Istnieją jednak sposoby ominięcia tych ograniczeń. Dla przykładu, magia czarnoksięska oferuje nawet niewyszkolonym adeptom olbrzymią potęgę, za jeszcze wyższą cenę.

Wysoka Magia

Wysoka Magia, zwana również Prawdziwą Magią, to sztuka korzystania ze wszystkich Wiatrów Magii. Magia ta jest wyłączną domeną Wysokich Elfów. Czary tej domeny są potężne i pozostają poza możliwościami ludzkich umysłów i talentów. Teclis próbował uczyć swoich uczniów pomniejszych czarów Wysokiej Magii, jednak okazało się, że nie są oni w stanie manipulować więcej niż jednym Wiatrem naraz. Wysokie Elfy posiadają wrodzony dar, dzięki któremu rasa ta jest znacznie bardziej wrażliwa na magię, tym samym jest w stanie wyczuć lub przewidzieć niebezpieczne zmiany strumienia magii, zanim te nastąpią.

Korzystanie z Qhaysh

Zaklęcia *Qhaysh* wykorzystują kilka lub wszystkie Wiatry Magii. Dzięki temu Wysoka Magia jest najbardziej wszechstronną domeną magii, jak również z pewnością najpotężniejszą i najtrudniejszą w użyciu. Wielcy Magowie Ulthuanu potrafią zrównoważyć napór różnych Wiatrów Magii, z których czerpią moc do swoich czarów, tak aby nie uciekała im energia Eteru. Mistrzowie Wiedzy Ulthuanu specjalizują się w splataniu różnych kolorów magicznej energii, rzucając perfekcyjne zaklęcia o niewyobrażalnej sile. Właśnie zrównoważone użycie wszystkich Wiatrów Magii

stanowi podstawę *Qhaysh*. Jest to najpotężniejsza domena magii znana śmiertelnikom.

Niestety, chociaż Wysoka Magia jest niezwykle kuszącą potęgą, pozostanie na zawsze poza zasięgiem przeważającej większości Bohaterów. Elfi Magowie podróżujący po Starym Świecie to najczęściej zaledwie uczniowie, uczący się podstaw magii kolorów. Ci z nich, którzy powrócą do Ulthuanu, będą musieli spędzić dziesiątki, jeśli nie setki lat na medytacji i nauce Prawdziwej Magii.

Magia czarnoksięska

Niewyszkoleni, nieświadomi albo nieodpowiedzialni adepci magii, którzy nie posiadają umiejętności lub wytrwałości, aby władać *Qhaysh*, mogą wybrać szybszą i bardziej bezpośrednią, a także niebezpieczniejszą drogę do zdobycia magicznej potęgi. Czarodzieje tacy w krótkim czasie stają się zdolni co wykorzystywania wszystkich Wiatrów Magii. Rzucanie takich zaklęć nie ma nic wspólnego z opanowaniem niuansów technik magicznych, gdyż opiera się wyłącznie na akcie wysiłku absolutnej woli. Czarnoksiężnicy nie splatają Wiatrów Magii w finezyjne, zrównoważone zaklęcia, lecz swą determinacją i siłą umysłu wyszarpują z otaczających ich strumieni Eteru energię potrzebną do uaktywnienia czaru. Tego typu magia nosi nazwę *Dhar* (zwana też magią czarnoksięską).

Dhar przypomina Wysoką Magię pod tym względem, że jest to sztuka łączenia różnych Wiatrów Magii, a różni się tym, że stanowi spalone i skażone odbicie *Qhaysh*. Magia kolorów i Prawdziwa Magia dają się kontrolować, podczas gdy magia czarnoksięska jest dzika i nieprzewidywalna. Jej zaklęcia czerpią energię z różnych Wiatrów Magii, często wyszarpując jej z Eteru zbyt wiele, co prowadzi do nieoczekiwanych i straszliwych efektów ubocznych.

Wysoka Magia i Dhar

Wysoka Magia w Starym Świecie nie jest osobnym rodzajem energii Eterycznej. To raczej proces korzystania ze wszystkich kolorów Wiatrów Magii w uporządkowany, zrównoważony i bezpieczny sposób.

Natomiast magia czarnoksięska *Dhar* to sztuka nieostrożnego oraz zazwyczaj instynktownego pochwycenia i wykorzystania wielu Wiatrów Magii naraz. Magię czarnoksięską najczęściej praktykują czarownicy oraz guślarze (którzy nie mają jasnego zrozumienia energii, jakimi się posługują). Ci czarownicy czerpią do zaklęć wszystkie rodzaje energii magicznej znajdującej się w najbliższej okolicy. Energia ta jest następnie, wyłącznie dzięki niezłomnej woli czarownika i jego wierze we własne umiejętności, splatana w prymitywne, choć zazwyczaj bardzo silne zaklęcie.

Jednak natura magii nie zawsze daje się opisać za pomocą logicznych reguł. Najstraszliwszym i najgroźniejszym wyjątkiem od praw magii obowiązujących w świecie materialnym jest Prawdziwa *Dhar*, zwana też Prawdziwą Magią Czarnoksięską. Ta nieczysta siła pojawia się i istnieje niezależnie od innych Wiatrów Magii. Składa się z różnych strumieni magii, zmiażdżonych w jedną wypaczoną całość pod nieubłaganim naciskiem rzeczywistości materialnej. Niektóre potężne lub opętane istoty celowo czerpią energię z Prawdziwej *Dhar*, by splatać nieprawdopodobnie groźne czary.

Zaklęcia rzucone przy użyciu *Dhar* są jak topór w rękach wojownika z Norski – straszliwy i groźny dla wszystkich w najbliższym otoczeniu. Dla porównania warto nadmienić, że zaklęcia Wysokiej Magii przypominają strzały elfich łuczników – trafiają niezwykle precyzyjnie i z olbrzymią skutecznością. Nieczyste czary pochodzące z energii Prawdziwej *Dhar* nie przypominają żadnego z dwóch rodzajów zaklęć wspomnianych powyżej. Korzystanie z Prawdziwej *Dhar* to jak porzucenie broni podczas honorowego pojedynku i wezwanie Wielkiego Demona Chaosu, aby rozszarpał przeciwnika.

Mroczne Elfy i magia czarnoksięska

Mroczne Elfy zdecydowały się wykorzystywać Prawdziwą *Dhar*, gdyż praca nad nią wymaga mniejszego wysiłku woli i płytszego zrozumienia technik czarodziejstwa niż Wysoka Magia. Na rozkaz szalonego Wiedźmiego Króla, Mroczne Elfy przemieniły Naggaroth, tak by Prawdziwa *Dhar* formowała się tam łatwiej i częściej niż w innych krainach świata. Jeśli w pobliżu brak naturalnych źródeł Prawdziwej *Dhar*, czarnoksiężnicy tacy jak Malekith lub Morathi są w stanie zmiażdżyć okoliczne Wiatry Magii, skupiając je w gęste manifestacje *Dhar* i zapewniając sobie energię niezbędną do rzucania zaklęć.

Zaklęcia *Dhar* są wyjątkowo silne, gdyż korzystają z całej dostępnej w danej okolicy magii. Niestety, nie cała energia zostaje spożytkowana i pewna część uaktywnionych substancji trafia z powrotem do świata materialnego. Ten aktywny Eter może objawić się na wiele różnych sposobów, między innymi przybrać postać któregoś z bytów Eterycznych, zmutować najbliższą istotę żywą lub wypaczyć jej umysł.

Prawdziwa Dhar

Magia czarnoksięska może powstawać z własnej woli, bez udziału ludzkich czarów. Czarny Wiatr gromadzi się w posępnych miejscach i wokół złóż spaczenia lub miejsc skażonych. Ta spontaniczna manifestacja magii czarnoksięskiej zwana jest Prawdziwą *Dhar*. To najstraszniejsza i najgroźniejsza z Eterycznych energii pojawiających się w materialnym świecie.

Na podobieństwo ośmiu kolorowych Wiatrów Magii, Prawdziwa *Dhar* jest niezależnym rodzajem energii i istnieje również poza światem materialnym. *Dhar* stanowi przypadkowe, acz permanentne połączenie innych Wiatrów i może być wykorzystana do rzucania zaklęć o największym stopniu oddziaływania i najszybszym tempie. Jednakże Prawdziwa *Dhar* nie polega jedynie na niebacznym wykorzystaniu wielu Wiatrów Magii (tak jak magia czarnoksięska), ponieważ istnieje

niezależnie od osoby rzucającej czary. Zbiera się pod postacią zatęchłych Eterycznych sadzawek uwieczonych Wiatrów Magii. To wynik połączenia oraz metafizycznej stagnacji różnych kolorów magii pod naciskiem rzeczywistości. Wewnątrz jej strumienia mocy, żaden z ośmiu kolorowych Wiatrów nie przejawia swojego niezależnego charakteru.

Teorie dotyczące powstawania Dhar

Chociaż uczeni czarodzieje, którzy badają tę ohydłą formę magii, traktują ją jako wypaczoną wersję czystej magii, nikt nie jest do końca pewien, w jaki sposób Prawdziwa *Dhar* może powstawać samoistnie. Istnieje teoria, która głosi, że prędkość, z jaką wieją Wiatry Magii w Starym Świecie, nie jest regularna. W zdecydowanej większości krain Wiatry Magii wieją silnie, jednak istnieją obszary ukryte przed wielkim Wirem Ulthuanu. W obszarach tych Wiatry Magii zwalniają lub wręcz cichną, a energia magiczna różnych kolorów zalega i „gnije”, łącząc się powoli w niematerialne sadzawki. W tych zastoiskach, na skutek procesu określanego jako „Eteryczna stagnacja”, formuje się Prawdziwa *Dhar*.

Ta najmroczniejsza z magii może być zatem opisana jako energia uwięziona w pewnym zakamarku materialnego świata. Energia, która nie jest poruszana przyciąganiem wielkiego Wiru Magii lub pędem strumieni Eteru i która

straciła kreatywną witalność. Prawdziwa *Dhar* to aspekt Eteru, który niszczy rzeczy materialne, rozkładając je na elementy składowe, a następnie budując coś zupełnie nowego. Po utworzeniu Prawdziwej Magii Czarnoksiężskiej nie sposób jej oczyścić – na zawsze pozostanie Eterycznym bajorem mroku, destrukcji i ohydy.

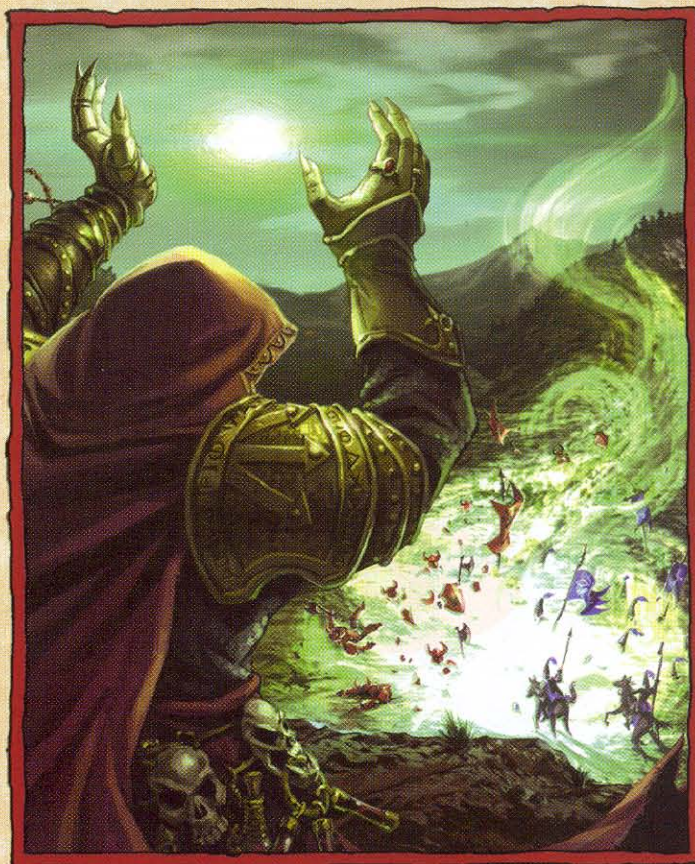
Substancja zniszczenia

O ile można argumentować, że splatana przez śmiertelników magia czarnoksiężska nie jest zła sama w sobie, podobnie jak Wysoka Magia nie jest w istocie swojej dobra, o tyle Prawdziwa *Dhar* może być postrzegana jako esencja zniszczenia, dominacji oraz wypaczania właściwości substancji materialnych. Połączenie magii czarnoksiężskiej z innymi Wiatrami Magii prowadzi do powstania Tradycji czarnoksiężskich, takich jak na przykład nekromancja, która powstaje z połączenia *Shyish* i innych Wiatrów Magii.

Prawdziwą *Dhar* przyciągają istoty nienawidzące innych stworzeń lub samego świata. Podczas gdy inne Wiatry Magii promują adaptację lub natchnione tworzenie, Prawdziwa *Dhar* urzeczywistnia marzenia o zagładzie i dominacji. Oznacza to, że z samej swojej natury Prawdziwa *Dhar* jest najbardziej destruktywną energią Eteru. Czerpią z niej tylko najbardziej spragnieni potęgą lub obłąkani czarnoksiężnicy Mrocznych Elfów oraz potężni nekromanci.

Cena Prawdziwej Dhar

Cena czerpania energii z Prawdziwej *Dhar* jest niezwykle wysoka. To moc równie trudna w użyciu jak Wysoka Magia, lecz znacznie częściej pochłaniająca korzystającego z niej adepta magii. Osobom obdarzonym wiedźmim wzrokiem, Prawdziwa *Dhar* objawia się pod postacią strumieni wolno płynącej, czarnej smoły. Umysły i dusze osób korzystających z tej energii powoli, acz nieubłagane, toną w jej czarnych i lepkich odmętach. Do posługiwania się czystą magiczną energią Wysokiej Magii potrzeba pełnej koncentracji myśli, niezwykle wyostrożonej percepcji i skupionej woli. Natomiast Prawdziwa *Dhar* wymaga od użytkownika braku jakiegokolwiek wyrafinowania i subtelności, a także obsesyjnego zaślepienia przez nadmierne przekonanie



o własnej wartości oraz pełnej determinacji w dążeniu do zaspokojenia swoich pragnień.

Zmagania z Prawdziwą *Dhar* wymagają najwyższej siły umysłu, nadludzkiej pewności siebie oraz determinacji zazwyczaj będącej, przynajmniej w przypadku ludzi, domeną szaleńców. Nawet najbardziej pogodny i uśmiechnięty czarodziej, po wystawieniu na długotrwały kontakt z Prawdziwą *Dhar* stanie się obłąkany, opętany własnymi pragnieniami i całkowicie nieczuły na troski innych istot żywych.

— Magia ziemi —

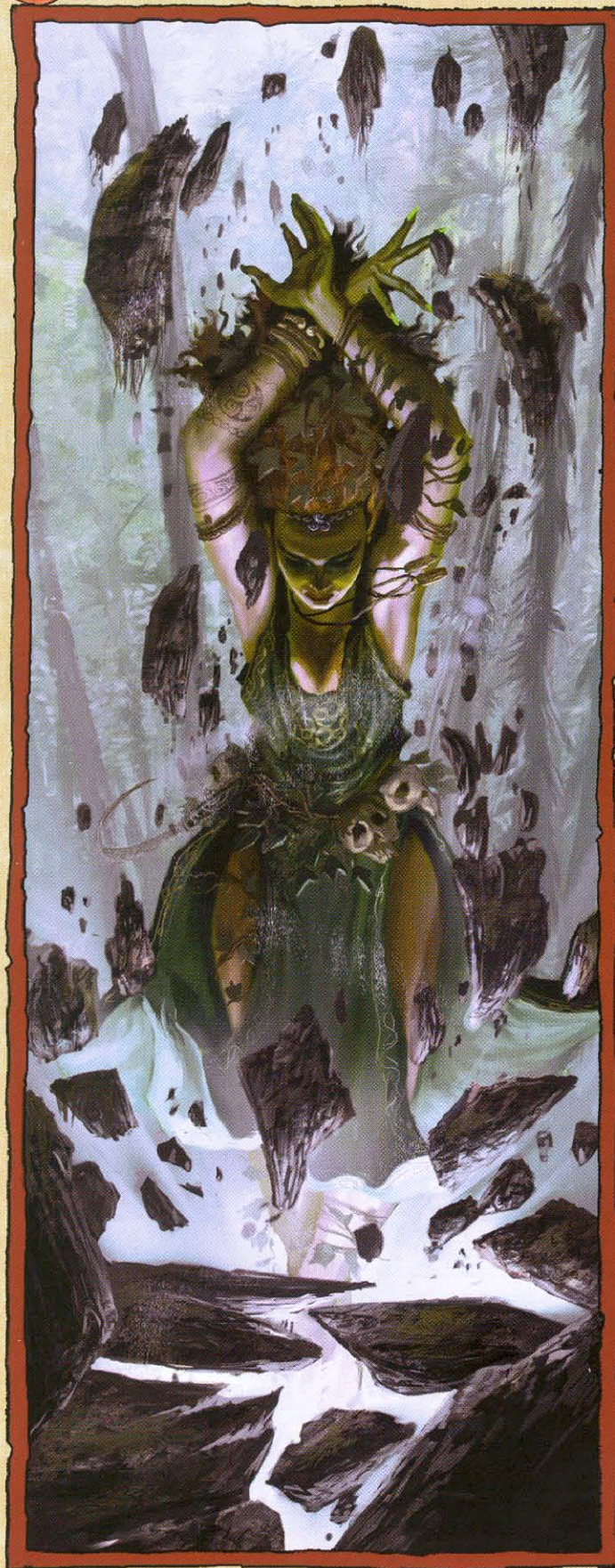
Wiatry Magii wieją wzdłuż i wszerz zamieszanego świata. Ich moce oraz wpływy rosną i maleją w zależności od tego, gdzie trafi dany Wiatr. Każdy z nich rozprzestrzenia się w odmienny sposób. Niektóre rozdziela się na wartkie, cienkie strumyki, podczas gdy inne płyną leniwie szerokimi rzekami. Wiatry są przyciągane i odpychane przez różne rzeczy, istoty i zjawiska. Niektóre miejsca lub krainy są słynnymi skupiskami energii magicznej (jak na przykład Athel Loren), z kolei inne mają opinię całkowicie pozbawionych magii.

Wiatry Magii obmywają i przenikają cały świat. Stopień nasycenia (ilości zaabsorbowanej magii) danego miejsca lub przedmiotu jest różny dla poszczególnych Wiatrów.

Żywa tkanka jest w stanie pochłoniąć znaczne ilości energii

Eterycznej, podczas gdy niektóre inne substancje (ołów, obsydian) są magicznymi izolatorami i prawie wcale nie absorbują Eteru. A zatem, z nielicznymi wyjątkami, Wiatry Magii nasycają magiczną energią wszystko wokół nas, co sprawia, że świat wibruje od tak zwanej magii tła.

Nasycenie ziemi magią zwiększa się w kierunku Pustkowi Chaosu i źródła Wiatrów Magii. Im dalej na północ, tym wyraźniejszy staje się wpływ magii na świat materialny. Na Pustkowiach Chaosu szerzą się najróżniejsze mutacje wśród życia roślinnego i zwierzęcego. Przyroda zmienia się i wypacza pod wpływem naginającej prawa natury energii Eteru. Częstotliwość i skala występowania tych manifestacji Chaosu jest wprost proporcjonalna do nasycenia magią ziemi w danym



rejonie. Szum magii tła maleje w kierunku południowym, lecz zanika dopiero w pobliżu równika.

Nie istnieje granica nasycenia danego przedmiotu magią. Drzewo może zaabsorbować pewną ilość magii bez jakiegokolwiek efektu. Jeśli jednak nasycenie zacznie się zwiększać, z pewnością wystąpią efekty nadprzyrodzone. Wspomniane drzewo może zacząć kwitnąć lub rodzić owoce, które nie mają prawa pojawić się na tym drzewie. Z czasem kwiaty te lub owoce mogą zacząć przejawiać magiczne właściwości. Jeśli poziom magii tła jeszcze wzrośnie, a drzewo będzie stale otrzymywać więcej energii magicznej niż jej tracić (na skutek odsysania magii przez Wielki Wir Ulthuanu), wówczas liczba cech nadprzyrodzonych zwiększy się, a każda z tych cech stanie się silniejsza. Drzewo może zacząć poruszać się lub nawet uzyskać świadomość. W końcu, jeśli nasycanie magią nie zostanie przerwane, drzewo straci swoją fizyczną, spójną postać i rozwieje się w różnokolorową chmurę magicznej energii.

Nie oznacza to bynajmniej, że przedmiot może w nieskończoność przetrzymywać każdą ilość magicznej energii. W naturze magii leży „wyciekanie”, gdyż wielki Wir Ulthuanu nieustannie odsysa z tego świata energię Eteru. Gdyby nie Wir Magii, świat nasyciłby się energią Eteryzną w takim stopniu, że rozplątałby się całkowicie, tracąc postać fizyczną na rzecz istnienia niematerialnego, lub zostałby wessany do Domeny Chaosu. Pustkowie Chaosu pozostają krainą spaczoną i nadprzyrodzoną, gdyż szybkość nasycania magią w tym obszarze znacznie przewyższa prędkość, z jaką Wir magię odsysa.

Jak zostało to już wspomniane, nie istnieje ścisła granica nasycenia przedmiotu materialnego magią. Nie ma jednak również gwarancji, że dany przedmiot pozostanie nasycony magią do momentu, gdy jakiś czarodziej zechce z niej skorzystać. Przedmiot może utracić magię na skutek dłuższego przebywania w pobliżu magicznych żył, obelisków lub kręgów albo Wiru Magii. Poziom nasycenia magią danego przedmiotu niechybnie spadnie, jeśli nie będzie stale owiewany Wiatrami Magii.

Przechowywać magię przez dłuższy czas mogą wyłącznie specjalnie przygotowane przedmioty, umagicznione przez uczonych Magistrów lub zdolnych kowali run. Podstawą kowalstwa runicznego, a zarazem tym, co czyni je wyjątkowym, jest zdolność stabilnego pochwylenia Wiatrów Magii na długi okres. Ze zwykłych substancji, takich jak szkło czy kamień, magia równie łatwo wypływa, jak do nich wpływa. Przeznaczeniem run jest natomiast zatrzymanie magii w przedmiocie, na którym zostały wryte. Magia ta może zostać uwolniona przez właściciela runy w kontrolowany sposób, ściśle określony prawami rządzącymi danym typem znaku.

Zwykle rzeczy, na przykład kamienie, zazwyczaj mają w sobie niewiele magii, choć wprawny czarodziej jest w stanie do cna osuszyć każdy przedmiot. Po wyczerpaniu wewnętrznej magii, potrzeba czasu, aby dany przedmiot ponownie się nią nasycił na skutek kontaktu z Wiatrami Magii.



Magiczne obeliski i żyły geomancyjne

W stuleciach po stworzeniu Wiru, mieszkańcy Ulthuanu zajęli się naprawą oraz rozszerzeniem sieci masywnych menhirów i obelisków, która opinała ich wyspę oraz wszystkie kontynenty świata. Wydaje się, że pierwsze z tych obelisków zostały ustawione wiele tysiącleci temu przez mityczną rasę Pradawnych. Służyły do natychmiastowych podróży przez cały świat oraz wspomagały kontrolę nad strumieniami magii wykorzystywanej do kształtowania planety. Te magiczne obeliski, (zwane również kamieniami elfów, czarcimi głazami i tym podobnie), stoją na skrzyżowaniach geomancyjnych żył magicznych, to jest skaz w materialnej rzeczywistości. Niektóre są pochodzenia naturalnego. Inne zostały stworzone przez Pradawnych. Po pierwszej wojnie z Chaosem i zniknięciu Aenariona oraz Caledora, elfy podjęły próbę zbadania żył energetycznych, chcąc skierować przesyłaną przez nie energię Eteru bezpośrednio na Ulthuan, do wielkiego Wiru Magii.

W swoim czasie, krasnoludy dowiedziały się od elfów o istnieniu wielkiego Wiru i o naturze żył energii Eteru przecinających świat. W tamtej epoce rasa krasnoludów próbowała odrodzić się po straszliwych stratach zadanych przez Chaos. Opanowanie techniki odsysania magii ze świata zostało uznane przez krasnoludy za zadanie priorytetowe. Niedługo potem z powodzeniem wykorzystali swoje umiejętności w zakresie tworzenia run do rozszerzenia i ulepszenia sieci żył magicznych. Elfy i krasnoludy wzniosły tysiące nowych magicznych obelisków na całym świecie, łącząc ze sobą istniejące żyły energetyczne i tworząc nowe. Z biegiem czasu połączona sieć Pradawnych, elfów i krasnoludów, zaczęła odprowadzać naprawdę imponujące ilości energii magicznej i stała się nierozłącznym elementem systemu Wiru.

Znacznie później, prymitywne plemiona ludzi rozpoczęły migrację do Starego Świata. Ci pierwotni ludzie wierzyli, że magiczne obeliski (zwane przez nich kamieniami Ogham) zostały umieszczone na świecie przez bogów i duchy. Zaczęli

wznosić własne, prymitywne odpowiedniki magicznych obelisków. Wiele z nich było zaledwie kamiennymi pomnikami ustawionymi na miejscu wielkich i pamiętnych bitew lub miejscach pochówku wielkich wodzów. Jednak niektóre, wzniesione przez osoby wrażliwe na magię, przypadkiem lub celowo stanęły nad przecięciami żył energetycznych, w obszarach nasyconych magią lub o dużej zawartości spaczenia. Większość ze wzniesionych przez ludzi obelisków i kamiennych kręgów uznawana była za ważne obiekty religijne i służyła za miejsce plemiennych spotkań, modlitw lub składania ofiar.

Do dnia dzisiejszego, na wszystkich kontynentach, większość z tych obelisków i żył energetycznych wysysa Wiatry Magii, a potem przesyła zebrany Eter w kierunku Ulthuanu i Wielkiego Wiru. Przez wszystkie lata historii, najróżniejsi magowie, świadomie lub nie, budowali swoje siedziby właśnie na przecięciach żył magicznych. W takich miejscach można wyczuć silne zaburzenia Eteryjnego pola spowijającego świat materialny. To właśnie dlatego kamienne kręgi i obeliski ustawione na przecięciach magicznych żył cieszą się złą sławą miejsc nawiedzanych i przeklętych. Największe skupiska żył znajdują się u podnóża Karak Osiem Szczytów, w Athel Loren i lesie Laurelorn, a także na mglistej wyspie Albion. Słowo „Ogham” pochodzi podobno z języka zamieszkujących ją plemion.

Zebrana w sieci żył energia jest przesyłana w kierunku Ulthuanu. Tam trafiają również Wiatry Magii, które wieją z Północnych Pustkowi. W rezultacie, na terenie Ulthuanu skupiają się ogromne ilości energii magicznej, która jest następnie odsysana przez wielki Wir Magii. Jeśli kiedykolwiek sieć żył i obelisków geomancyjnych ulegnie poważnemu uszkodzeniu, równowaga energii magicznej na całym świecie zostanie dramatycznie zakłócona, a sam Ulthuan zniknie w otchłani czystej mocy magicznej, obracając się w nową Domenę Chaosu.

Spaczone obeliski

Praktycy magii znają zalety budowania swoich świątyń, rezydencji i laboratoriów na skrzyżowaniach żył geomancyjnych. W takich miejscach czarodziejom najłatwiej

„W świecie materialnym potencjał przemiany z jednego stanu w drugi tkwi w każdym rzeczywistym obiekcie. Jednak potencjał ten jest drastycznie ograniczony przez prawa przyrody. Z żółędzia może potencjalnie wyrosnąć dąb, lecz nie wyklucza się z niego ptak. Magia potrafi to sprawić, naginając lub łamiąc wszelkie prawa. Sądzę, że magia to nieograniczony, czysty potencjał. Z żółędzia obmywanego magią, czyli nieskończonym potencjałem, może wyrosnąć cokolwiek.

Jednak świat materialny narzuca swoje prawa i ograniczenia wszystkiemu, co się w nim znajduje, nawet kipiącemu energią potencjałowi, zwanemu magią. Gdy magiczne energie Eteru przesączają się do naszego świata, nabierają formy i poddają się pewnym prawdom, rozszczepiając się na osiem kolorów Wiatrów Magii – chociaż na razie pozostaje dla mnie tajemnicą, w jaki sposób ten proces się odbywa. Osoby obdarzone darem (a zarazem przekleństwem) postrzegania Eteru, widzą magiczną energię w postaci kolorowych mgieł, pulsujących chmur oraz burz o wielu odcieniach lub rzek płynących tam, gdzie bariery pomiędzy światem materialnym a Eterem są najślabsze, w szczególności zaś daleko na Północy – na Pustkowiach Chaosu.”

– fragment „Skromnego Traktatu o Naturze Magii”,
spisanego przez Gotthilfa Puchtę, Patriarchę Kolegium Złota.



jest czerpać energię Eteru, gdyż korzystają z pewnej funkcji tego wspaniale obmyślanego systemu żył energetycznych, a mianowicie dynamicznego skupiania przepływu Wiatrów Magii. Dla przykładu, Magistrowi Kolegium Światła stojącemu nad żyłą energetyczną znacznie łatwiej będzie czerpać energię *Hysb*. Wystarczy mu bowiem wybrać ją spośród wszystkich rodzajów energii płynącej w żyłę.

Żyły energetyczne stanowią również znaczne ułatwienie dla magów wykorzystujących mieszaninę kolorowych Wiatrów do rzucania zaklęć Wyżokiej Magii lub niebezpiecznej magii czarnoksięskiej, gdyż żyła przenosi równocześnie wszystkie istniejące kolory magii, zapewniając łatwy dostęp nawet do takich energii, które w danej okolicy zazwyczaj nie występują. Niektórzy potężni czarnoksiężnicy i nekromanci odkryli sposób wypaczania żył energetycznych, które przechodzą przez kamienne kręgi. Jeśli żyła wychodząca z kręgu zostanie zablokowana lub zniszczona, magia wpływająca do kręgu nie znajdzie drogi ujęcia. Magia taka nie będzie się rozpraszać i jej akumulację będzie mógł przerwać jedynie mag, który zaczerpnie energii z kręgu. Akt niszczenia bądź blokowania żył geomancyjnych jest strasliwym przestępstwem, gdyż zagraża stabilności delikatnego Wirusu Magii. Magia gromadząca się w kręgu ulega z biegiem czasu stagnacji, mogąc potencjalnie przemienić się w najgroźniejszą energię Eteru, czyli Prawdziwą *Dhar*.

Istnieją obszary, wewnątrz których w naturalny sposób powstaje i gromadzi się Prawdziwa *Dhar*. Takie obszary należą jednak do rzadkości i istnieją najczęściej

tymczasowo. Prawdziwa *Dhar* może gromadzić się w danym miejscu przez kilka tygodni, a nawet stuleci, lecz w końcu zawsze się rozproszy. W spaczonych kręgach sytuacja wygląda inaczej. Tam akumulacja Prawdziwej *Dhar* nie kończy się w sposób naturalny. Złowroga potęga takiego kręgu będzie stale rosła i w niedługim czasie całe życie wokół niego zostanie unicestwione. Po upływie tysiącleci, energia Prawdziwej *Dhar* z całą pewnością skryształizuje się w postaci spaczenia.

Spaczony krąg to marzenie każdego nekromanty, jest to bowiem całkowicie niezależny od Wiatrów Magii czy kaprysów Eteru olbrzymi zbiornik mrocznej energii magicznej. Korzystanie ze zgromadzonej w kręgu energii jest znacznie bezpieczniejsze od korzystania z dzikiej Prawdziwej *Dhar*, bowiem krąg stanowi bufor bezpieczeństwa między kapryśną magią zniszczenia a czarnoksiężnikiem.

Licencjonowani i zdrowi na umyśle Magistrowie Magii Starego Świata zrobią wszystko, co w ich mocy, aby zapobiec deformacji sieci żył energetycznych i kamiennych kręgów, nawet jeśli nie wszyscy do końca rozumieją, na jakiej zasadzie działa ten mechanizm. Znane są przypadki Magistrów, którzy nagle przerywali wykonywanie zadania zleconego im przez Kolegium lub opuszczali wyprawę wojenną, aby zająć się napotkanym spaczonym kręgiem. Niektórzy decydują się na niszczenie spaczonych kręgów, choć elfi magowie traktują taki czyn jak przestępstwo gorsze i znacznie bardziej szkodliwe od samego wypaczenia kręgu. Żaden elfi mag nie zaprzestanie wysiłków, dopóki krąg nie zostanie oczyszczony i naprawiony.

Spaczeń

Spaczeń to skryształizowana magia. Chociaż jest ciałem stałym i ma gęstość, masę oraz wymiary, ta niezwykle niebezpieczna substancja nie składa się z żadnych naturalnych związków. Kolegia Magii żywią przekonanie, że pozostawiony samemu sobie spaczeń ulega stagnacji, na wzór magii przybierając wówczas znacznie bardziej niebezpieczną, skażoną postać. Spaczeń jest substancją występującą bardzo rzadko. Ceni się ją z uwagi na fakt, że stanowi jedyny znany most łączący światy materialny i niematerialny, ponieważ składa się z czystej energii magicznej przyobleczonej w fizyczną postać.

Niezwykła substancja spaczenia została odkryta w Imperium dawno temu. Nadano jej miano „czarciego pyłu”, gdy około pięciuset lat temu olbrzymi meteoryt z tego materiału zniszczył miasto Mordheim.

Spaczeń jest tymczasową, fizyczną manifestacją wszystkich kolorów magii. Teoretycznie każda istota – nawet ktoś niewrażliwy na magię – jest w stanie zobaczyć, dotknąć i wykorzystać tę energię, gdy dotknie spaczenia lub znajdzie się w jego pobliżu, lecz mało kto nieswyszczolony w sztuce magicznej potrafi przeżyć taki czyn. Spaczeń jest niebywale niebezpieczny, gdyż obficie wycieka z niego magia, nasycając wszystko wokół.

To nasycenie objawia się pod postacią spontanicznych mutacji, wypaczania fizycznych przedmiotów, oblekania się w ciało snów, wspomnień, lęków i różnych chorób umysłowych, jak również w formie innych zjawisk losowych i nadprzyrodzonych. Sama obecność spaczenia jest równie szkodliwa dla umysłu adepta, jak korzystanie z magii czarnoksiężskiej. Niepożądanych efektów wywołanych obecnością spaczenia można uniknąć, zamykając tę substancję wewnątrz skrzynki wykonanej z magicznego izolatora (np. obsydianu lub ołowiu).

Nie ma pewności co do tego, w jaki sposób powstał spaczeń. Mistrzowie Wiedzy z Wieży Hoetha wysuwają przypuszczenie, że spaczeń był wytwarzany przez Pradawnych i służył do zasilania magicznych urządzeń, takich jak Bramy Chaosu. Teoria ta zakłada, że wybuch północnej Bramy rozrzucił zapasy spaczenia po całym świecie materialnym.

Czysty spaczeń jest zatem fizycznym skupieniem wszystkich Wiatrów Magii. Jego niebezpieczeństwo dla istot żywych polega nie tylko na tym, że wycieka z niego groźna energia magiczna, ale również na tym, że spaczeń aktywnie przyciąga Wiatry Magii, które tworzą wokół niego niewielkie wiry. W zależności od swojego wieku, rozmiarów, natury i położenia, spaczeń może wywoływać najróżniejsze wizje u osób obdarzonych wiedźmim wzrokiem. Niektórzy czarodzieje zostali oślepieni przez spaczeń, podczas gdy inni twierdzą, że pod jego wpływem przez ich pole magicznego widzenia przebiegają zakłócenia, niczym kręgi na wodzie.

Spaczeń znajdujący się w świecie materialnym przyciąga Wiatry Magii, miażdżąc je i wysysając do środka. Im dłużej trwa ten proces, tym bardziej skażony i niebezpieczny staje się spaczeń. Kolegium Złota uważa za skażony i niebezpieczny każdy odlamek spaczenia przebywający w świecie materialnym dłużej niż dzień. Prastary, doszczętnie skażony spaczeń (jaki wiele tysięcy temu wykorzystywał do swoich mrocznych eksperymentów Nagash - największy i najsłynniejszy z nekromatów) może posłużyć wyłącznie do celów, które zakładają całkowite unicestwienie lub absolutną dominację, gdyż zawiera niewyobrażalne ilości zagęszczonej Prawdziwej *Dhar*.

Wiatry Magii, miażdżone i absorbowane przez spaczeń, zawsze przemieniają się w Prawdziwą *Dhar*, a nigdy w Wysoką Magię. Jest to godne pożałowania, gdyż prastare kawałki spaczenia zawierające skoncentrowaną energię Wysokiej Magii byłyby w stanie czynić wspaniałe i fantastyczne cuda. Zamiast tego, po skażonym spaczeniu można spodziewać się jedynie strasznych i ohydnych mutacji. Prastary spaczeń jest obiektem pożądania jedynie najbardziej potężnych i szalonych ludzkich czarnoksiężników. Spaczenia poszukują dla swoich tajemnych celów straszliwe istoty, takie jak wampiry lub Mroczne Elfy, a także podstępni szcziurołudzie. Zwykli ludzie wiedzą jedno – bez względu na to, czy spaczeń pochodzi ze starożytnych górskich złóż, czy właśnie spadł na ziemię w postaci meteorytu, najlepiej trzymać się od niego z daleka.

Dostępność spaczenia (czarciego pyłu)

Spaczeń należy do najrzadszych i najdroższych substancji na świecie. Chociaż popyt na niego jest wysoki, szanse zdobycia go są znikome. Wielu poszukiwaczy przygód poświęciło całe lata na odnalezienie choćby bryłki spaczenia, gdyż stare legendy z czasów zagłady Mordheim głoszą, że czarci pył posiada moc przemiany ołowiu w złoto. Chciwość to najpowszechniejsza motywacja poszukiwań spaczenia. Wielu skąpców wyłoży fortunę na poszukiwania, licząc na jeszcze większy zysk.

Istnieją również ci, którzy poszukują spaczenia dla użytku magicznego. Każde z Kolegiów Magii naucza, że tylko głupiec decyduje się szukać magicznej potęgi w spaczeniu, gdyż substancja ta ogłupia i ogranicza, a nawet wypala ludzkie umiejętności magiczne. Poza tym spaczeń jest czystą i nie poddającą się kontroli formą magii. Ci, którzy zdecydują się z niego korzystać, szybko uczą się, czym jest śmiertelny lęk. Przesady pospółstwa głoszą, że choć czasami spaczeń sprawia, że plony obradają w dwójnasób, to znacznie częściej wszystkie zbiory narażone na bliskość świecących bryłek spaczenia gniją lub mutują. Chociaż podobno pewien pies dotknięty spaczeniem nauczył się ludzkiej mowy, zazwyczaj większość zwierząt poddana jego mutacyjnemu wpływowi przeobraża się w straszliwe monstra, które potrafią wybić całe wsie lub miasteczka.



Wysokie Elfy i Kamienie Mocy

Od tysiącleci magowie Ulthuanu tworzą kamienie ze skryształizowanej magii. Elfie umiejętności w tej dziedzinie przewyższają najsmielsze osiągnięcia ludzkich czarodziei. Elfie Kamienie Mocy są absolutnie wolne od skaz i mogą mieć dowolne rozmiary. Magiczny miecz, który Mistrz Wiedzy Teclis wykuł w czasie ostatniej inwazji Chaosu, zawiera osiem takich kamieni, po jednym na każdy kolor magii. Tylko potężny elfi arcykocz jest w stanie władać mocami takiej broni bez unicestwienia siebie i wszystkiego dookoła w spontanicznym wybuchu niekontrolowanej energii magicznej.

Inne kamienie magiczne

Ponieważ korzystanie ze spaczenia jest zakazane zarówno prawem, jak i tradycją Kolegiów Magii, właściwie wszystkie szkoły magii podjęły eksperymenty mające na celu opracowanie innego sposobu magazynowania czystej magii na przyszły użytek. Wstępne badania zakładały wykorzystanie run do magazynowania energii magicznej. Jednak podejście to okazało się ślepy maul. Pomimo pewnej biegłości Kolegiów w posługiwaniu się runami, daleko im do mistrzostwa krasnoludów. Ludzkie runy są nietrwałe i słabe, a tym samym niezbyt nadają się do zamykania i przechowywania znacznych ilości energii magicznej.

Kolegium Złota jako pierwsze przewidziało, że energię pojedynczego magicznego wiatru można wyizolować i zmusić do nienaturalnej krystalizacji w „kamień” danego koloru magii. Taki kamień nie byłby równie groźny co spaczeń, gdyż posiadałby moc i właściwości zaledwie jednego aspektu magii. Jego moc ludzcy Magistrowie powinni być w stanie kontrolować.

Pierwszym człowiekiem, który odkrył, jak narzucić Żółtemu Wiatrowi ograniczenia fizyczne za pomocą wielokrotnego ugięcia fal energii, był trzeci Patriarcha Kolegium Złota, Magister Patriarcha Theodor Habermas. To jemu udało się skondensować energię *Chamon* w żółtą mgiełkę, lśniący

żółty płyn, a następnie w półprzezroczysty złoty kamień, który wydawał się błyszczeć własnym światłem. Kamień ten wykazywał wspaniałe właściwości. Można go było wykorzystać w charakterze czynnika reakcyjnego w dowolnym eksperymencie alchemicznym. Znakomicie służył także jako źródło zasilania aparatury alchemicznej używanej przez Magistrów-Alchemików Kolegium Złota.

Kamień filozoficzny

Patriarcha Habermas ocenił stworzony przez siebie kamień jako największą pomoc naukową dostępną Kolegium i nazwał go „kamieniem filozoficznym”. Od tamtej pory kamieniom takim przypisywano różne cudowne właściwości, między innymi zdolność transmutacji ołowiu w złoto. Według niektórych, kamień filozoficzny zapewnia również nieśmiertelność. Opowieści te są niewątpliwie przesadzone, co jednak nie powstrzymuje działających na własną rękę alchemików, nie będących czarodziejami, przed podejmowaniem prób wytworzenia kamienia filozoficznego w sposób czysto fizyczny. Zamiar ten jest oczywiście z góry skazany na niepowodzenie.

Jednak urok tej opowieści jest tak wielki, że kamienie filozoficzne nazywane są „Złotymi Kamieniami” nawet przez członków Kolegium Złota.

Tabela 2-1: Kamienie Mocy poszczególnych Kolegiów Magii

Magiczne kamienie tworzone są przez Kolegia wyjątkowo rzadko i tylko na własny użytek. Poniżej wymieniono ich najczęściej stosowane nazwy.

Nazwa kamienia	Wiatr	Kolegium
Ognisty Rubin	<i>Aqshy</i>	Płomienia
Prawdziwy Szafir	<i>Azyr</i>	Niebios
Złoty Kamień	<i>Chamon</i>	Złota
Widmowy Bursztyn	<i>Ghur</i>	Bursztynu
Vitaellum	<i>Ghyran</i>	Jadeitu
Kamień Świtu	<i>Hysb</i>	Światła
Mglisty Kryształ	<i>Ulgu</i>	Cienia
Kamień Końca	<i>Shyish</i>	Ametystu

W trakcie wielu lat, jakie minęły od tego przełomowego odkrycia, czołowi Magistrowie pozostałych Kolegiów odkryli, jak otrzymywać podobne kamienie z innych Wiatrów Magii. W szczególności Kolegium Płomienia nauczyło się koncentrować moc *Aqshy* w tak zwane Ogniste Rubiny, które razem z runami aktywnymi są umieszczane w pierścieniach, różdżkach oraz rękojeściach broni. Przedmioty z ognistymi rubinami, podobnie jak inne magiczne wynalazki Kolegiów Magii, należą do najpotężniejszych i najrzadszych broni dostępnych mieszkańcom Starego Świata.

Tworzenie Kamieni Mocy

Każde z Kolegiów posiada własne metody wytwarzania wspomnianych powyżej kamieni mocy, chociaż u podstaw

każdej z nich leży nałożenie praw fizycznych na niewielki strumyk Wiatru Magii. Należy zaznaczyć, że jedynie najpotężniejsi i najbardziej doświadczeni Magistrowie Kolegiów są w stanie tworzyć takie kamienie. Proces tworzenia kamienia mocy jest jednym z najbardziej wyczerpujących zadań, jakich może podjąć się czarodziej. Skomplikowane rytuały i sam proces kondensacji magii mogą trwać od kilku tygodni do nawet kilku miesięcy. W rezultacie niewiele przedmiotów magicznych zostaje wyposażonych w kamień mocy. Przedmioty takie prawie bez wyjątku znajdują się w posiadaniu Mistrzów Magii i Arcymagów. Więcej informacji dotyczących Kamieni Mocy można znaleźć w **Rozdziale VII: Magiczne przedmioty**.

— Nauka i posługiwanie się magią —

Od wielu tysiącleci wszystko w świecie materialnym nasycone jest magią. Rozwój gatunków i ras nie mógł pozostać obojętny wobec tego faktu. Z biegiem lat wiele istot wykształciło zmysły, które reagują na silną obecność magii w Starym Świecie.

Talent magiczny

Teoretycznie, każde żywe stworzenie utrzymuje stały kontakt z magią. Potrafią też podświadomie wykorzystywać energię Wiatrów Magii. Dla przykładu, niektórzy ludzie mają mniejszy talent magiczny niż najmarniejszy guślarz, a jednak stale wygrywają w kości lub znajdują monety na ulicy.

Ujmując sprawę prosto, każdy człowiek mógłby nauczyć się władać mieczem. Podobnie, po odpowiednio długim treningu, każdego człowieka można by wyszkolić tak, aby postrzegał Wiatry Magii wiejące z Północnych Pustkowi. Jednak nie wszyscy rodzą się z talentem do machania mieczem. Niektórzy prędzej ucieliby sobie nogę niż zagrozili przeciwnikowi. Podobnie jest z magią i czarowaniem. Powszechnie wiadomo, że jedynie niewielki odsetek ludzi posiada wrodzony talent magiczny, natomiast fakt, że każdy do pewnego stopnia postrzega i korzysta z Wiatrów Magii, nie jest szeroko znany. Z tej przyczyny do terminu magicznego trafiają prawie wyłącznie ci, którzy wykazali się nieprzeciętnym talentem bądź wrażliwością na magię, lub zostali obdarzeni jakimś nadprzyrodzonym darem.

Jedną z przyczyn, dla której w Imperium jest tak niewielu wyszkolonych Magistrów jest fakt, że rzucanie zaklęć to sztuka niewyobrażalnie skomplikowana. Większość zwykłych ludzi nawet sobie nie wyobraża, że mogliby nauczyć się czegoś tak trudnego. Osoby dostrzegające słabą poświatę Wiatrów Magii wmawiają sobie, że zwariowały, a przenikające wszystko wokół migoczące kolorowe strumyki to wyłącznie wytwór ich wyobraźni. Nawet podejrzewając odkrycie u siebie talentu magicznego, mało kto będzie skory podzielić się swoimi przypuszczeniami z innymi. Przecież nie tak dawno temu wszyscy podejrzani o czary trafiali nieodmiennie na stos (a w niektórych zacofanych miejscach, nawet obecnie tam trafiają).

Trudności w posługiwaniu się magią

Czarodziejstwo jest sztuką, podobnie jak rzeźbiarstwo lub malarstwo, a zarazem niezwykle skomplikowaną gałęzią nauki, która wymaga od adeptów magii nie tylko posiadania duszy artysty, lecz także tęgiej głowy do rozwiązywania problemów natury logicznej oraz, oczywiście, doskonałej pamięci. Tylko obdarzeni wytrwałością i bystrością umysłu, najbardziej utalentowani uczniowie mają szansę zostać Magistrami. Ci, którzy przejdą przez gęste sito procesu selekcji, zaczynają traktować magię jak powołanie, w swej skali i poświęceniu bliskie posłudze kapłańskiej.

Jeśli niezbyt rozgarniętemu człowiekowi wręczyć miecz i kazać nim wymachiwać, zazwyczaj człek ten domysli się, że broń należy trzymać za rękojeść. Z magią rzecz ma się zupełnie inaczej. Nic nie jest tu intuicyjne i na pierwszy rzut oka nie wiadomo, co jest bezpieczne, a co nie. Wszystko, co się tyczy magii lub czarowania, niesie ze sobą element zagrożenia. Uczeń studiujący sztuki magiczne rzadko kiedy jest przygotowany na to, co może się stać (w innym wypadku nie byłby przecież uczniem), musi jednak unikać popełniania błędów. Każda pomyłka może zakończyć się okaleczeniem, mutacją, obłędem lub śmiercią.

Nauka sztuki manipulowania magią jest zatem zajęciem niezwykle ryzykownym. To jak próba pochycenia gołą dłonią ostrego jak brzytwa, szaleńczo wijącego się ostrza. Choć z pewnością znaleźliby się odważni, którzy podjęliby to ryzyko, niewielu z nich zachowałoby palce na tyle długo, aby zakończyć naukę.

Zmysły Eteryczne

Oprócz zwyczajnych pięciu zmysłów, to jest wzroku, węchu, dotyku, smaku oraz słuchu, istnieją trzy inne zmysły magiczne, niezbędne czarodziejom. Zdarza się bardzo często, że zmysły magiczne posiadają także zwykli ludzie, nie zdając sobie z tego sprawy. Zmysły magiczne pozwalają czarodziejom wyczuwać zjawiska, istoty i energie niematerialne. Chociaż niewyćwiczone zmysły magiczne działają wyłącznie okazjonalnie, czasami

przekazując silne wrażenia, a czasami tylko przebłyski wizji, żaden czarodziej nie potrafi świadomie „wylączyć” postrzegania magicznego. Wraz z nabieraniem doświadczenia i umiejętności, jego magiczne zmysły stają się ostrzejsze i tym trudniej jest mu je ignorować.

Intuicja (zmysł magii)

Intuicja jest najprostszym i najpowszechniej spotykanym zmysłem magicznym. Najłatwiej jest też ją zignorować. Chociaż wszyscy odczuwają jej przebłyski, wiele osób je ignoruje, wmawiając sobie, że to głupota lub zabobony. Nie mają racji, gdyż intuicja to najbardziej dostępna człowiekowi brama do świata Eteru. Rozbudzoną postacią zmysłu intuicji jest zmysł magii. Nagłe i niewytłumaczalne przeczucia, ciarki na plecach, mrowienie uszu to tylko niektóre ze spotykanych reakcji osób o niewyszkolonej intuicji na pobliską aktywność energii Eteryecznej.

Intuicja magiczna to zdolność znacznie potężniejsza od szóstego zmysłu. Pozwala nawet na ograniczone postrzeganie Wiatrów Magii. Bez względu na to, czy jest wyćwiczona czy nie, umożliwia każdej istocie żywej wyczuwanie poruszeń, zakłóceń oraz kolorów Wiatrów Magii. Niewielu jednak potrafi interpretować odbierane wrażenia i utożsamiać je z konkretnym rodzajem Wiatru lub zachodzącym procesem Eteryecznym. Zdarza się, że odbierane magiczne wrażenia tłumaczone są brakiem snu lub niestrawnością, bądź przypisywane innym zmysłom. Może to i lepiej. Jeśli wyszłoby na jaw, że wszyscy posiadają

umiejętność postrzegania Wiatrów Magii, prości ludzie ulegliby powszechnej panice.

Osoba o wyćwiczonej intuicji może łatwiej wyczuć, że w pobliżu rzucone jest zaklęcie. Intuicja nie pozwala jednak precyzyjnie ocenić, jaki to czar, ani kto go rzuca.

Zdolność szóstego zmysłu to szczątkowy przejaw intuicji magicznej. Jest to talent często spotykany w niebezpiecznych krainach Starego Świata, jednak nie jest równoważny wrażliwości na magię. Natomiast spotykana niekiedy wyjątkowo silna intuicja magiczna, wykształcona przypadkiem, powstała z przyczyn kulturowych albo dzięki nadzwyczajnej sprawności umysłu, zwana jest zmysłem magii.

Dzięki niej, mało doświadczony czarodziej może odczuwać delikatne mrowienie, gdy w pobliżu ktoś rzuci czar lub znajdzie się przedmiot magiczny, natomiast Mistrz Magii zazwyczaj odbiera bardzo konkretne fizyczne lub psychiczne wrażenia związane z zakłóceniem w przepływie danego koloru Wiatru. Na przykład, gdy ktoś w pobliżu czerpie energię z Wiatru *Aqshy*, Bohater może stać się zirytowany, niespokojny lub agresywny. Może też zrobić mu się gorąco albo wydawać się, że czuje zapach siarki lub spalenizny.

To samo dotyczy innych Wiatrów. Ich opis (str. 32-37) zawiera informacje dotyczące wrażeń i fizycznych doznań, jakie mogą być związane z danym Wiatrem Magii.

Jeśli chodzi o wszystkie przejawy magii czarnoksięskiej, Bohaterowie posiadający zdolność **zmysł magii** będą czuli niesmak, wstręt, a nawet strach. To samo odczuwają zresztą czarnoksiężnicy władający magią czarnoksięską, lecz ich umysł jest tak przepełniony poczuciem potęgi i mocy, że z łatwością ignorują te niewygodne doznania.

Wykrywanie magii i wiedźmi wzrok

Wiedźmi wzrok, jak ludzie czasami nazywają siódmy zmysł, to zdolność prawdziwego postrzegania Wiatrów Magii. W pewnym sensie określenie to ma wydźwięk negatywny i żaden wyszkolony Magister nie pozwoliłby określać jego zdolności tym mianem. Jednak nazwa ta jest znacznie starsza od samych Kolegiów Magii i chyba już na stałe weszła do żargonu czarodziei, równoległe z terminem „oko duszy”.

Każda osoba mająca dar wiedźmiego wzroku widzi świat w postaci dwóch nałożonych na siebie obrazów. Normalnym wzrokiem, osoba wrażliwa na magię postrzega świat takim, jakim widzą go zwykli ludzie. Jednocześnie, dzięki swojemu wiedźmiemu wzrokowi, osoby wrażliwe na magię dostrzegają magiczne aury i Wiatry Magii. Obrazy te mają postać kłębiących się chmur lub strumieni migotliwej i kolorowej energii magicznej. Mogą też objawiać się pod postacią myśli, emocji, oczekiwań, wierzeń i lęków. Najczęściej spotykanym przejawem wiedźmiego wzroku u osób niewyszkolonych są tańczące światła lub błyski widziane kątem oka. Osoby wyszkolone w korzystaniu ze swojej zdolności wiedźmiego wzroku są w stanie zauważyć magiczne przedmioty i istoty



Korzystanie z wiedźmiego wzroku

Wiedźmi wzrok to zdolność, która może doskonale posłużyć w celu zwiększenia napięcia. Ponieważ każdy czarodziej posiada tę zdolność (która rozwija się wraz z doświadczeniem Bohatera), Mistrz Gry może wykorzystać ją, by zapowiedzieć przyszłe wydarzenia. Na przykład, jeśli Bohaterowie podróżują w pobliżu złoza spaczenia, czarodziej może dostrzec pełzające widmowe robaki, krew kapiącą z drzew, czerwone chmury na niebie, dziwne wzory w trawie lub nawet coś gorszego. Omeny te mogą ostrzegać przed zbliżającym się niebezpieczeństwem. Co więcej, jeśli BG borykają się z jakąś skomplikowaną zagadką, Mistrz Gry może wykorzystać wiedźmi wzrok w celu przekazania cennych wskazówek. Dla przykładu, na miejscu wyjątkowo ohydnej zbrodni Bohaterowie mogą ujrzeć zarys twarzy mordercy – oznaczonej piętnem Khorna.

Wiedźmi wzrok to przede wszystkim narzędzie MG. Może być wykorzystane do przekazania ważnej, ale przeoczonej przez BG wskazówki. Zmienny i zależny od Eteryckiej aury miejsca zmysł orientacji jest zbyt ryzykowny dla czarodzieja. MG może pozwolić Bohaterowi na wykorzystanie wiedźmiego wzroku do wykrywania magii, po wykonaniu udanego Wymagającego (-10) testu Siły Woli. Dwa lub więcej poziomów porażki oznaczają, że czarodziej zobaczył coś, czego nie powinien oglądać, co powoduje przyznanie 1 Punktu Obłądu.

nawet w całkowitej ciemności, albo z zamkniętymi lub zasłoniętymi oczami.

Niektóre osoby obdarzone wiedźmim wzrokiem są w stanie oglądać świat materialny bez otwierania oczu, postrzegając oczami duszy materię, intencje, a nawet myśli. Wiedźmiego wzroku nie da się zasłonić ani „wyłączyć”. Najpotężniejsi z Magistrów muszą stale walczyć, aby nie pochłonęły ich doznania dostarczane przez wiedźmi wzrok. Być może dlatego właśnie większość czarodziei ma reputację osób niezwykle ekscentrycznych. Tylko osoba dostrzegająca wirujące kolorowe wiatry, kłębiące się mgły i oślepiające światła, jak również ucieleśnione marzenia, sny i koszmary, przebliski czasów przeszłych i przyszłych, aury oraz wiele innych zjawisk magicznych, jest w stanie zrozumieć przyczynę tej ekscentryczności. W przeciwieństwie do szóstego zmysłu lub zmysłu magii, wiedźmi wzrok (czyli zdolność wykrywania magii) nie jest zwykłym przecuciem. Osoby urodzone ze zdolnością wiedźmiego wzroku są uważane za szaleńców, gdyż nie są w stanie odróżnić magicznych obrazów od materialnej rzeczywistości. Takie osoby traktują swoje magiczne wizje jak coś zupełnie normalnego. Dla nich, przenikające wszystko kolorowe wiatry lub kłębiąca się nieziemską mgłą to nic niezwykłego. Jednak jeśli spróbują komuś opisać, co widzą, zostaną najpewniej oskarżone o konszachty z demonami. W pewnym sensie będzie to prawdą, gdyż cała magia ma wiele wspólnego z Domeną Chaosu i tylko nieliczni są w stanie postrzegać ją bezpośrednio.

Splatanie magii

Zdolność splatania magii jest często zwana przez imperialnych Magistrów ósmym zmysłem. Pozostaje wątpliwość, czy zdolność ta jest magicznym zmysłem czy też umiejętnością wrodzoną lub wyuczoną. Jest to z pewnością najbardziej niebezpieczna z magicznych zdolności, gdyż jako jedyna umożliwia manipulowanie Wiatrami Magii. Zdolność ta może przejawiać się na wiele sposobów, począwszy od aktywności poltergeistów wokół danej osoby, poprzez opętanie przez demona, aż do samozapłonu. U osoby wykazującej zdolność

splatania magii, część umysłu lub osobowości odpowiedzialna za kontrolę nad magią jest wyjątkowo dobrze rozwinięta. Osoby takie potrafią zaczerpnąć magiczną energię z Wiatru Magii, skupić ją, a następnie spleść tak, aby wywarła określony wpływ na rzeczywistość materialną.

Osoby obdarzone zdolnością splatania magii, a pochodzące z zacofanych wiosek lub niezwykle przesądnych krain, najczęściej kończą na stosie lub pod cepami rozjuszonego tłumu. Przyczyna jest prosta – osoby niewykształcone nie umieją powstrzymać się przed nieumyślnym wywoływaniem nadprzyrodzonych zjawisk w swoim otoczeniu. Co gorsza, czarownicy często robią sobie lub innym krzywdę nieświadomie splecionym zaklęciem lub też wyręcza ich w tym przywołana groźna istota z Eteru. Trzeba pamiętać, że osoby, które mogą kontrolować magię, są z tego powodu niezwykle podatne na magiczne wpływy. Istnieje wiele opowieści o okropnych demonach i duchach, które nawiedzały obdarzoną magicznym talentem osobę, pozostając całkowicie niewidoczne dla normalnych ludzi.

Nie istnieją ograniczenia związane z liczbą posiadanych zdolności magicznych. Niewykształcony człowiek może mieć jedną, dwie, a w bardzo rzadkich przypadkach, nawet wszystkie trzy opisane zdolności. Osoby, które potrafią splatać magię, lecz nie posiadają pozostałych zdolności magicznych, mogą mówić o niebywałym pechu, gdyż nie widząc magii, nie będą nawet znały przyczyny dziwnych zdarzeń samorzutnie zachodzących wokół nich. Nieszczęśnicy, którzy nie mają szans zapanować nad swoim talentem lub choćby go zrozumieć, najczęściej trafiają w ręce sigmaryckiej Inkwizycji.

Czary i magia

W Starym Świecie istnieje wiele różnych sposobów i metod czarowania, począwszy od czarodziejstwa (uprawianego przez licencjonowanych magów Imperium), a skończywszy na czarnoksiężstwie (domenie magów Chaosu).

Magia jest siłą unikalną. Nie jest podobna do żadnej innej, przewidywalnej siły materialnego świata, gdyż w całości

pochodzi ze świata Eteru. Należy pamiętać, że Wiatry Magii postrzegane przez Magistrów to manifestacja energii Eteru w materialnym wszechświecie. Magia posiada moc przemiany zarówno materii, jak też myśli, ciała i umysłu, gdyż jako energia Eteryjna przekracza bariery pomiędzy substancją a esencją. Tak jak ogień posiada moc palenia i pochłaniania, tak wiejące z Północnych Pustkowi Wiatry Magii są potęgą, która poddaje transmutacji wszystko, z czym się zetknie.

Adepci magii zazwyczaj znają metody przeciwdziałania temu zagrożeniu. Istnieje bowiem możliwość bezpiecznego splatania zaklęć. Metoda ta wiąże się z wykorzystaniem konkretnych formuł przypisanych danemu czarowi. Pozwalają one na precyzyjne wykorzystanie zaczerpniętej energii Eteru. Niektóre osoby obdarzone zdolnością splatania magii potrafią uzyskać ten sam efekt bez stosowania formuł, wykorzystując do tego celu długie rytuały, moc wiary w któregoś z bogów, a nawet tylko swoją niezłomną siłę woli.

Język tajemny

Wiatry Magii są przyciągane przez rzeczy materialne i oddziałują na nie, jednak charakter ich wpływu jest zawsze losowy i nieprzewidywalny. Choć wola i inteligencja może

ukierunkować magię w czar, akt taki wymaga niezwyklej klarowności myśli, pojęć i kierunków. Nieudolnie kontrolowana magia potrafi wyciec z zaklęcia zakłócając czar, lub zareagować w inny nieprzewidywalny i potencjalnie groźny sposób. Jeśli potraktować zaklęcie jako naczynie, magia z natury dąży do przeciekania w jego najsłabszym punkcie. Z tego powodu każdy czar musi być doskonale spleciony. Aby posłużyć się przykładem: czar musi być niczym akt prawny – precyzyjny, bezbłędny i doskonale dopasowany do sytuacji. Błędna konstrukcja czaru umożliwia niekontrolowany wypływ energii magicznej, a tym samym nieznane i zwykle niebezpieczne efekty uboczne.

Pragnąc uniknąć wspomnianych konsekwencji, czarodzieje opracowują niesłychanie precyzyjne formuły, w ramach których czerpią i splatają magiczną energię. Formuły te dokładnie określają, jak wiele magii zostanie zaczerpnięte oraz w jaki sposób zostanie ona spleciona. Nawet kapłani i klerycy, w celu bezpiecznej manipulacji Wiatrami Magii, uciekają się do pomocy długich i skomplikowanych rytuałów i błogosławieństw. Warto zaznaczyć, że silna wiara ma pewien wpływ na magię i zachowanie istot Eteryjnych, jednak ogólna zasada bezpiecznego korzystania z magicznych energii pozostaje niezmienna.

„Widok Magistra odzianego w ciężkie szaty swojego Kolegium i recytującego sylaby w języku magii nie jest w Imperium czymś niecodziennym. Wierzę, iż liczni mieszkańcy miast, jak też nasi lojalni żołnierze, na własne oczy widzieli Magistrów rzucających czary. Zás chłopci lub obywatele dalekich prowincji na pewno znają ten widok z opowieści podróżnych oraz tysiący miejscowych podań i bajek.

Powszechność tej wiedzy w literaturze i opowieściach jest tak duża, że choć dziwi mnie to niezmiernie, nikt jej nie kwestionuje. Ludzie nie będący czarodziejami, czyli tacy jak ja, muszą przyjąć na wiarę, iż czarowanie wymaga stosowania dziwnych, magicznych języków. Jakaż jednak jest tego przyczyna? Dlaczego praktycy różnych aspektów magii prześcigają się w wymyślaniu dziwnych i okultystycznych narzeczy? Czy staroświatowy, wspólny język ludzi, nie wystarczy do rzucania zaklęć, a jeśli nie, to dlaczego? Dlaczego trzeba wypowiadać inkantacje?

Jeśli wierzyć mojemu drogiemu koledze i przyjacielowi, Magistrowi Patriarsze Verspasianowi Kantowi z Kolegium Światła, czar to proces, w trakcie którego czarodziej lub inny adept magii wiąże energię Eteru według własnej woli, kształtując ją w fizyczną formę mającą jakiś cel. Magister Kant twierdzi, że czar to nic innego jak sposób narzucenia własnej woli i zamiarów nieskończonemu potencjałowi energii Eteru (najczęściej zwanej magią). Eter i 'energia', z której się składa, są niczym innym jak istniejącym metafizycznie i w większości niezrealizowanym potencjałem.

Magister Kant rzecz dalej, że magia dociera do naszego świata właśnie z uwagi na całkowitą odmienną Eteru od rzeczywistości materialnej. Mówi się przecież, że przeciwieństwa przyciągają się nawzajem. W rzeczy samej, Magister Kant wierzy, że jedyną niezmienną właściwością Eteru jest to, że dąży do kontaktu ze swoimi przeciwieństwami, to jest z logiką, celem oraz prawdziwością, a tym samym usiłuje zrealizować drzemający w nim potencjał i wielorakie możliwości. Właściwość ta przejawia się, gdy Eter przenika do materialnej rzeczywistości i kształtuje się wokół reguł, które z całą pewnością nie obowiązują w nieskończenie zmiennym świecie niematerialnym. Kolejnym przykładem jest chociażby rozszczepienie strumienia magii na osiem kolorów Wiatrów Magii na granicy świata materialnego i niematerialnego.

Materia, na wzór energii Eteryjnej ciągnącej do fizyczności i prawdziwości materialnego świata, również dąży do kontaktu z pojęciami abstrakcyjnymi i potencjałem, chcąc nadać mu formę i cel. Gdyby nie ta wzajemna relacja materii i Eteru, rzucanie zaklęć byłoby niemożliwe. Wydaje mi się, że w pewnym sensie Magister Kant sugeruje, iż sztuka czerpania magii i splatania zaklęć jest wyłącznie umiejętnością nadawania formy bezkształtnym bytom potencjalnym podróżującym po naszym świecie na skrzydłach Wiatrów Magii, w niezwykle precyzyjnie sformułowanym celu. Cel ten musi być nieodłącznym elementem formuły czaru.”

– fragment „Liber Chaotica” pióra o. Richtera Klessa, oficjalnie uznanego za obłąkanego.

Aby móc tworzyć idealne naczynia konceptualne, wymyślono specjalne języki, które dzięki swojej specjalizacji, bogatemu słownictwu i specyficznej wymowie zmniejszają prawdopodobieństwo wycieku magii oraz ryzyko, że splecenie czaru wywoła efekt inny od zamierzonego.

Lingua Praestantia

Imperialne Kolegia Magii uczą rzucania zaklęć w języku potocznie nazywanym magicznym. Znany też pod nazwą *Lingua Praestantia*, język ten został opracowany przez samego Mistrza Wiedzy Teclisa.

Chociaż mówi się, iż jest bardziej skomplikowany od mowy dalekiego Kataju, magiczny to zaledwie uproszczona odmiana języka Wysokich Elfów. Magiczny powstał z wymieszania składni eltharinu z dialektem antycznego staroświatowego. Eltharin, choć niesamowicie skomplikowany i zasobny w pojęcia, jest podobno zdegenerowaną i bardzo uproszczoną wersją języka, którym porozumiewali się Pradawni, podobni bogom, prastarzy władcy elfiej rasy. Wysokie Elfy rzucają swoje wspaniałe i potężne zaklęcia w magicznym języku zwanym *Anoqueyan*, który pod względem budowy jest najbardziej zbliżony do mowy Pradawnych.

Wiele heretyckich ksiąg napisanych w ciągu ostatnich wieków, a nawet tysiące, stosuje słowa i gramatykę zbliżone do magicznego języka Wysokich Elfów, języków mówionych starszych ras (elfów i krasnoludów) oraz zdegenerowanej postaci plemiennych narzeczy szamanów i magicznego języka czarnoksiężników wyznających bóstwa Chaosu. Łowcy czarownic dostaliby białej gorączki, gdyby wyszło na jaw, że magiczny język używany przez licencjonowane Kolegia Magii jest spokrewniony zarówno z mową nieludzkich mieszkańców Ulthuanu, jak też z mroczną mową zaprzysiężonych sług Chaosu, czarnoksiężników i demonów.

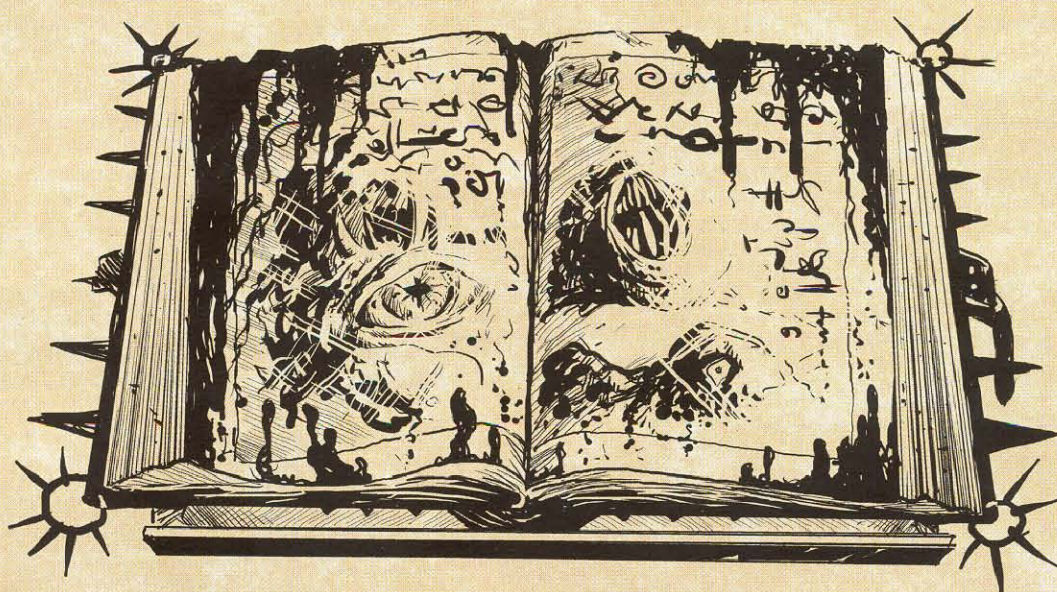
Wielu uczonych próbuje dowieść prawdziwości tezy, że wszystkie języki Starego Świata pochodzą od mowy Pradawnych.

Teoria „pierwotnego języka” zyskała szerokie poparcie, gdyż jak zauważyło wielu lingwistów, różnice pomiędzy większością języków Starego Świata są na tyle nieznaczne, iż nie można właściwie mówić o różnych językach, a raczej o odmiennych dialektach tego samego języka, zwanego powszechnie „staroświatowym”. Mieszkaniec Reiklandu dogada się bez problemu z Bretończykiem, Tileańczykiem lub Estalijczykiem. Jak na ironię, wśród uczonych Kolegiów Magii trwa gorąca debata dotycząca tego, czy Pradawni w ogóle istnieli!

Wewnętrzny krąg Kolegium Światła utrzymuje, że wielcy Pradawni byli pierwszą i jedyną rasą, która poznała całą wiedzę wszechświata, to jest skatalogowała każdą rzecz, stan i proces materialnego wszechświata, a także prawie każdą rzecz, stan oraz proces potencjalny w Eterze. Na dodatek Magistrowie uważają, że boski język Pradawnych żyje obecnie własnym życiem, rozwijając się z każdym snem i myślą istot śmiertelnych oraz nieśmiertelnych.

Wydaje się oczywiste, że jeśli pierwotny język magii istniał naprawdę, to musiał zawierać słowo lub wyrażenie określające każde pojęcie lub wszelkie możliwości zaistniałe w przeszłości, istniejące obecnie, lub mogące zaistnieć w przyszłości, w całym wszechświecie.

Oczywiście mało kto, poza mędrkami z Białej Wieży Hoetha, może kompetentnie wypowiedzieć się w tej kwestii, a ludzcy uczeni, którzy wiedzą cokolwiek na ten temat, nie przejawiają najmniejszej ochoty, aby wypowiadać się o tym publicznie. Wychodząc z założenia, że bogatszy język zwiększy ich kontrolę nad magią, a tym samym okaże się kluczem do potęgi, ludzie podejmowali próby rzucania zaklęć w języku *Anoqueyan*. Okazało się jednak, że ludzkim umysłem brakuje elastyczności i mentalnej sprawności, niezbędnych do werbalizowania koncepcji w tak abstrakcyjny sposób. Wydaje się, iż relatywnie prosty (w ocenie elfów) język magiczny pozostanie jedynym językiem urzędowym Kolegiów Magii i większości ludzkich czarodziei.





Rozdział III: Magia a społeczeństwo Imperium

Pomijając dysputy dotyczące prawdziwej natury magii, historia nauczyła mieszkańców Imperium, że magia charakteryzuje się trzema podstawowymi właściwościami. Po pierwsze, jest wymierną i wszechobecną siłą, której istnieniu nie można zaprzeczyć. Po drugie, jest skrajnie niebezpieczna. Po trzecie, stanowi potęgę w dosłownym znaczeniu tego słowa. Osoba potrafiąca spłacać czary może uczynić wiele dobra. Jednak powszechnie wiadomo, że potęga oraz wynikająca z niej władza deprawują, a władza absolutna deprawuje w sposób absolutny. Można się zatem spodziewać, że w najlepszym przypadku każdy potężny mag będzie przekładał własne dobro nad dobro ogółu, a w najgorszym, że magia uczyni z czarodzieja bezdusznego tyraństwa, który swoimi dyktatorskimi zapędami przyćmi samowolę zwyczajnych władców.

Wielu czarodziei rozpoczynało naukę żywiąc szlachetne intencje naprawy świata. Jednak, jak wiadomo, dobrymi chęciami jest wybrukowane piekło, a w tym przypadku Domena Chaosu. Olbrzymia większość osób wrażliwych na magię, które zdecydowały się eksperymentować z wrodzonymi

umiejętnościami, spędza ostatnie chwile swojego żywota w ciemnych i wilgotnych lochach, nasłuchując kroków kata lub oprawców. Albo co gorsza, kulą się wewnątrz błędnie wyrysowanego, gasnącego pentagramu, oczekując na lodowaty dotyk nieopatrznie przyzwanej, straszliwej istoty Chaosu.

Jednak w Imperium żyje wiele osób, które zawodowo parają się magią i cieszą się olbrzymim szacunkiem oraz uznaniem. Mistrzowie sztuk magicznych darzeni są również szczególnym poważaniem, podszytym znaczną podejrzliwością, przez miejski półświat. Reputacja ta wynika ze strachu, jaki wzbudzają czarodzieje, oraz ich rzekomych umiejętności czytania w myślach przestępców. Członkowie Kolegiów Magii jako jedyni czarodzieje w Imperium mogą legalnie praktykować swoje sztuki. Ich nauki otrzymały nawet dyspensę Świątyni Sigmara. Nielicencjonowani magowie są nazywani czarnoksiężnikami i po schwytaniu zazwyczaj trafiają na stos. Takie praktyki to wynik wielu lat lęków, przesądów i machinacji politycznych w kraju, w którym magia wielokrotnie była przyczyną kataklizmów i masakr.

— Pogląd społeczeństwa na magię —

Większość mieszkańców Imperium, zarówno małorolni chłopcy, właściciele ziemscy, mieszkańcy miast, kupcy, uczeni, jak też wielu przedstawicieli szlachty, a nawet arystokracji, żywi głęboką nieufność wobec wszystkiego, co ma związek z magią. W ich mniemaniu, każdy przejaw magii, nawet pozornie dobroczynny lub niegroźny, w dłuższym czasie z pewnością będzie wiązać się z czymś strasznym i szalenie niebezpiecznym.

Chociaż zaledwie nieliczni mieszkańcy Imperium mieli bezpośredni kontakt z energiami magicznymi lub

wyznawcami Chaosu (czego woleliby uniknąć), większość społeczeństwa stale karmi się opowieściami o niegodziwych czarodziejach i sprzymierzonych z nimi potęgach Ciemności. Co więcej, każdy mieszkaniec Imperium, który regularnie uczestniczy w obrzędach w świątyniach Sigmara lub Ulryka, słyszał po wielokroć natchnione kazania, w których kapłani ostrzegali przed nieczystą magią czarowników i czarnoksiężników oraz demonicznymi potęgami Chaosu.

Bez względu na to, jak bardzo uczciwy i szanowany jest czarodziej, oraz czy legalne władze duchowe i świeckie sankcjonują jego magiczną praktykę, większość mieszkańców Imperium będzie go traktować z nieufnością i ledwo skrywanym lękiem. To zastanawiający stan rzeczy, gdyż magia w Imperium, chociaż cieszy się opinią czegoś wyjątkowego i niecodziennego, odgrywa olbrzymią rolę w życiu zwyczajnych obywateli, którzy jednak pozostają tego nieświadomi. Bogowie, demony, duchy i widma są całkowicie realne. Nie są mitami. Bogata tradycja przesądów, chociaż traktowana z pogardą przez „światłych” mieszkańców wielkich miast, całkiem sensownie (a co ważniejsze, skutecznie) uczy prostych ludzi, jak uspokajać, odpędzać lub zabiegać o względy istot Eteryčných.

Mieszkańcy wsi

Większości chłopów zamieszkujących Stary Świat nawet nie przyjdzie na myśl pytanie, skąd pochodzi magia. Dla nich to naturalny, choć niebezpieczny element świata. Prości ludzie nie kwestionują praw i natury magii, podobnie jak nikomu nie przyszłoby do głowy kłócić się z prawami przyrody. Warto zauważyć, że choć w obliczu magii lub zjawisk nadprzyrodzonych wieśniacy okazują jednakowe przerażenie jak mieszkańcy miast, szybciej przechodzą do porządku dziennego nad takimi wydarzeniami, traktując je jako coś równie nieuniknionego jak zaraza lub głód. Z drugiej strony, w swej prostocie wieśniacy całkowicie ignorują związki z magią miejscowych uzdrowicieli, zielarek, sprzedawców amuletów, wróżbitów i tym podobnych osób.

Im dalej od miejskiej cywilizacji, tym silniej zacierają się granice pomiędzy magią, religią i zabobonami. Przykładowo, na terenie Imperium powszechnie wierzy się, że na polach żyją duchy, które są wypędzane lub giną pod kosami, gdy nadchodzi pora żniw. Z tego powodu, ostatni sнопek z każdego pola splatany jest w postać małego mężczyzny lub kobiety i dekorowany wstążkami. Postać ta uznawana jest za przytułek lub miejsce spoczynku wypędzonego albo zgłodzonego ducha polnego. W niektórych obszarach Imperium oddaje się niemal boską część tej słomianej figurze, nazywanej Duchem Zboża. Większość chłopów chowa figurę na zimę, a wiosną karmi nią bydło i trzodę. Ma to rzekomo zapewnić żyzność gleby, urodzaj i bogate plony w nadchodzącym roku.

Wierzenia te wydają się nieszkodliwe. W niektórych prowincjach otwarcie pomija się rytuał słomianej kukły i składa dary bezpośrednio matce przyrodzie i duchom ziemi. Mieszkańcy niejednej wsi imperialnej utrzymują bliski kontakt z siłami przyrody. Rzadko jednak ma to związek z bogami opiekującymi się naturą. Najczęściej obiektem czci jest miejscowa najada, driada, duszek, a nawet samotnie mieszkający elf. Rytuały i tradycje ofiarne praktykowane na wiejskich obszarach Imperium stanowią połączenie ustnych przekazów, religii, podań, prostej magii oraz wieloletnich doświadczeń w kontaktach z istotami magicznymi.

W Imperium popularne są oparte na zabobonach rymowanki odpędzające „złe”, ochronne gesty lub spluwanie przez lewe ramię na widok czarnego kota. Równie powszechne jest korzystanie z amuletów. Niektóre z nich mają za zadanie zapewniać właścicielowi szczęście, inne rzekomo chronią przed „złym okiem” czarownicy. Dużym zainteresowaniem cieszą się amulety na potencję i płodność oraz miłosne „gwarantujące” odwzajemnione uczucie. Na prowincji mieszka wielu uzdrowicieli oraz wróżów i wrózek. Niektórzy z nich posiadają wrodzony dar, z którego nie zdają sobie sprawy. Inni zwyczajnie oszukują prostych ludzi, wymyślając przepowiednie na poczekaniu. W niektórych obszarach Imperium lokalni wróżbici, uzdrowiciele i sprzedawcy amuletów traktowani są jako coś normalnego, bez związku z „nieczystą” magią. W innych prowincjach nawet niewinna wróżba z otwartej dłoni może skończyć się torturami i stosem.

Ludność miast

Ogólnie rzecz biorąc, im większe miasto, tym w mniejszym stopniu jego mieszkańcy związani są z naturą i tym mniej są zabobonni. Mieszkańcom kamienic nie straszne są przecież humory duchów zbóż lub sadzawek. Wierzenia mieszkańców miast w dużej mierze kształtowane są przez nauki i dogmaty głównych kultów Imperium. Opinie mieszczan na temat magii i spraw magicznych wynikają bezpośrednio z kazań kapłanów i najczęściej stanowią odbicie ich poglądów. Słyszy się, że magia jest klątwą „z dawnych dni”, siłą nieczystą objawiającą się jedynie w „złych” ludziach, przejawem aktywności demonów kuszących, by zejść z prawej ścieżki wiary, lub innym wymysłem.

W miastach o społeczności zdominowanej przez fanatycznych kapłanów lub kaznodziei nawet praworządni, licencjonowani czarodzieje mogą spotykać się z najróżniejszymi nieprzyjemnościami, a nawet z zagrożeniem życia.

Obywatele wielkich miast

Obywatele Imperium tworzą niezwykle zróżnicowane społeczeństwo. Najbardziej kosmopolityczne i światłe grupy społeczne spotkać można w największych miastach Imperium, takich jak Altdorf, Nuln, Talabheim czy Middenheim. W tych miastach widuje się najwięcej czarodziei. Mieszkańcy wielkich miast całą swoją energię poświęcają pogoni za pieniądzem, a udział w zawodowym lub społecznym wyścigu szczurów nie pozostawia wiele czasu na uprawianie prymitywnych zabobonów. Nie oznacza to, że mieszkańcy wielkich miast nie przejmują się magią. Wprost przeciwnie, społeczność w pewnej mierze

edukowana (choć jakość i dostępność szkół pozostawia wiele do życzenia) o wiele lepiej zdaje sobie sprawę z zagrożeń, jakie niesie ze sobą magia. Mieszkańcy wielkich miast wykazują tendencje do zostawiania spraw związanych z magią w rękach władz i wymiaru sprawiedliwości. Bardzo rzadko dochodzi do samosądów nad złapanym

„Mój ojciec mawiał, żeby nigdy nie przyjmować podarków od czarodziei! Choć cacka te cieszą oko, zawsze przychodzi gorzko żałować swojej decyzji, gdy nadchodzi czas zapłaty.”

– Rudel, piekarz z Altdorfu.

„Trza spalić ich wszystkich, znaczy się, prócz czarodziei ognia. Tych to potopić.”

– stary Hob, wieśniak z Averlandu.

nielicencjonowanym czarownikiem. Pomimo tej światłej postawy, miejscy obywatele Imperium rzadko z własnej woli nawiązują kontakty z Magistrami, choć należy nadmienić, że mało który czarodziej ma ważne powody, by utrzymywać prywatne znajomości z osobami spoza Kolegiów Magii.

Najinteligentniejsi obywatele Imperium, to jest odcytana i edukowana szlachta, uczeni akademicy, teologowie oraz arystokracja, mogą żywić uzasadnione przekonanie, że magia nie jest z gruntu zła, choć oczywiście jej wykorzystanie niesie ze sobą poważne ryzyko fizyczne i duchowe. Niektórzy

z tych ludzi mogą też rozumieć, że w przeciwieństwie do takich zjawisk, jak światło lub grawitacja, magia nie jest naturalnym elementem Starego Świata, gdyż pochodzi z innego wymiaru.

Można zatem uznać, że większość spośród wielu różnorodnych społeczności Imperium (a zwłaszcza wyznawcy Sigmara i Ulryka) nie widzi różnicy między groźbą płynącą z „nieczystych sztuczek” czarnoksiężników i czarowników a licencjonowaną „magią” Imperialnych Kolegiów Magii. Nielatwo rozwiązać tysiące lat przesądów, paranoi i lęków.

— Adeptci magii —

Oszacowanie liczby aktywnych czarodziejów w Imperium jest bardzo trudne. Wrażliwość na magię nie jest zdolnością dziedziczną lub objawiającą się silniej w wybranych rodzinach. Ludzie całkowicie pozbawieni talentu magicznego mogą wydać na świat potomstwo wysoce utalentowane, i odwrotnie, chociaż to przypadek rzadziej spotykany. Czarodzieje zajmują się tą problematyką od czasów założenia Imperialnych Kolegiów Magii, lecz uzyskiwane wyniki badań pozostają sprzeczne lub niezrozumiałe. Wydaje się jednak, że szacunkowo jedno dziecko na tysiąc rodzi się z darem talentu magicznego.

Niektórzy magowie zaobserwowali, że w okresach nasilenia się Wiatrów Magii, na przykład w trakcie Wojen z Chaosem, dochodzi do znacznie większej liczby przypadków spontanicznego objawienia się talentu magicznego u zwyczajnych ludzi niż ma to miejsce w innych, spokojniejszych epokach. Nagle okazują się oni zdolni do świadomego lub nieświadomego manipulowania energiami Eteru. Spory odsetek tych ludzi trafia do Kolegiów Magii. Chociaż niektórzy czarodzieje zacierają ręce, licząc na proporcjonalne do liczebności zwiększenie potęgi i wpływów Imperialnych Kolegiów Magii, inni całkiem przytomnie komentują, że w okresach nasilenia Wiatrów Magii z podobnego napływu „świeżej krwi” muszą korzystać także sekty wyznawców Chaosu.

„Zawodowi” czarodzieje

Nikt w Imperium nie przechodzi do porządku dziennego nad magią, a już zwłaszcza nie rasa ludzi, w opinii których magia jest raczej straszną klątwą niż wielkim darem. Lęk przed „wewnętrzny wrogiem” (wypaczającym wpływem Chaosu), jako integralna składowa imperialnej kultury, przejawia się także (a może głównie) w odniesieniu do osób władających magicznymi mocami. Wszyscy mieszkańcy Imperium są do pewnego stopnia przesądni, poczynając od skrajnie zabobonnych mieszkańców terenów wiejskich, a skończywszy na mniej skłonnych do nadmiernej przesądności mieszkańców wielkich miast. Przesady i poczucie zagrożenia ze strony użytkowników magii, są kulturowym dziedzictwem Imperium i stale nasilają się. Groźba mutacji jest wciąż obecna, a wiedzę o tym niebezpieczeństwie starannie pielęgnuje i rozpowszechnia Kult Sigmara. W wielkich miastach, takich jak Altdorf, rozmówcy słysząc napomknienie o niebezpieczeństwach związanych z magią, zazwyczaj wzruszają ramionami. Taka postawa nie wynika z lekceważenia ryzyka i potęgi magii, lecz ze starannie ukrywanej obawy przed publicznym drażnieniem niebezpiecznego

tematu. Nikt nie ma najmniejszej ochoty przyciągać uwagi łowców czarownic albo złych duchów. Ci, którzy w swobodnej rozmowie naprawdę lekceważą grozę tematów związanych z magią, najpewniej coś ukrywają – są ignorantami, szaleńcami albo dogłębnie zepsutymi wyznawcami Mrocznych Bóstw.

W ogólności, Imperialni użytkownicy magii dzielą się na dwie grupy: uznanych przez prawo oraz działających bezprawnie. Do tej pierwszej grupy należą licencjonowani magowie ośmiu Kolegiów Magii, natomiast do drugiej wszyscy inni adepci magii.

Guślarze

Magistrowie Kolegiów Magii pogardliwym terminem „guślarz” określają wszystkich czarodziejów-samouków, bez względu na ich stopień opanowania magicznego rzemiosła. Oczywiście,



„Dzięki mądrości naszego wielkiego wyzwoliciela, Imperatora Magnusa, który pozwolił nam jawnie rozwijać magiczny kunszt, oraz dzięki naszym wielkim nauczycielom, Mistrzom Wiedzy Teclisowi, Finreirowi i Yrtle'owi oraz ich cudownym naukom, my – Magistrowie Kolegium Światła – wiemy, że esencja Eteru, inaczej zwana magią, jest podstawową substancją, z której powstali bogowie, zarówno ci, których czcimy, jak i ci, których pragniemy powstrzymać. Magia sama w sobie nie jest ani zła, ani dobra. Ona po prostu istnieje. Można ją wykorzystać zarówno do niecných, jak i do szczytnych celów. Pozostawiona sama sobie, niekontrolowana magia jest jedynie ślepym narzędziem przemiany.

A zatem, magię i bogów, jak również ich religie i kapłanów, łączy coś fundamentalnego. Chociaż wielu poza murami tego Kolegium, w tym niektórzy z naszych sojuszników z Kultu Sigmara, nazwałoby moje słowa herezją, kapłani Imperium od wieków wykorzystują magię do swoich celów, jednocześnie potępiając jej użycie przez osoby świeckie. Cuda i uzdrowienia, które zawdzięczamy naszym kapłanom, są niczym innym jak pewnego rodzaju zaklęciami. Modlitwy manifestują się przecież dzięki wierze kapłana, który intuicyjnie, siłą własnego umysłu nagina magiczne energie do swojej woli.

Od czasów założenia Kolegium Magii wiadome jest, że Magistrowie są zdolni rozpraszać lub przeciwdziałać wielu 'modlitwom' i 'cudom' wymierzonym ze złymi intencjami w nasze osoby. Jestem dogłębnie przekonany, że żaden czarodziej nie byłby w stanie rozproszyć modlitwy kapłańskiej, gdyby nie była ona pewną odmianą czaru.

W ciągu stuleci, klerycy i kapłani Imperium utrzymywali wyłączność na praktykowanie magii. Korzystali z niej zgodnie z intencjami swoich bogów lub kultów – leczyli chorych, zapewniali bogate żniwa, lub wymuszali posłuch u wiernych. Od czasu zakończenia Wielkiej Wojny, Magistrowie zmienili dawne układy polityczne (a zarazem teologiczne), zakłócając równowagę władzy. Okazało się, że potrafimy kontrolować magię bez pomocy bogów i demonów. W naszych dłoniach formuje się niczym glina pod naciskiem dłoni garncarza. Jest to sztuka, która wymaga talentu i koncentracji, a nie modlitw albo wiary.

Chociaż błogosławieństwa i cuda kapłanów Imperium to sztuka czarodziejska odmienna od umiętności, których Magistrowie uczą się w Kolegiach Magii, mimo wszystko jest to nadal dziedzina magiczna. Wierzę, że jedyna różnica pomiędzy czarodziejem a kapłanem tkwi w ich świadomości – pierwszy z nich pokłada ufność w swoje możliwości, drugi w możliwości innej istoty. Jest to osobisty wybór, którego musi dokonać każdy człowiek wrażliwy na magię. Siła modlitwy kapłana płynie z jego żarliwej wiary i niezłomnej siły woli, natomiast moc naszych czarów to efekt stale doskonalonych umiętności splewania energii jednego z ośmiu Wiatrów Magii oraz, nie ukrywajmy, błyskotliwej inteligencji i wybitnych zdolności pamięciowych.

My, Magistrowie, uczymy się postrzegać, czerpać oraz manipulować Wiatrami Magii. Potrafimy spłacać magiczne energie w czar. Aktywnie kontrolujemy cały ten proces. Jeśli coś się nie powiedzie, staje się tak z naszej winy, na przykład na skutek utraty kontroli nad magicznymi energiami. Gdy kapłan modli się do swojego boga o pomoc, 'cud', który następuje na skutek tej modlitwy, jest wynikiem ingerencji bytu Eteryicznego. Ponieważ zarówno 'czary', jak i 'cuda' następują na skutek bezpośredniego kontaktu z energiami Eteru, efekty obu działań są bardzo często podobne do siebie. Jedyna różnica polega na tym, że Magister sam kształtuje dostępną energię magiczną, a kapłan prosi o to boga, oferując swoje ciało w charakterze mostu łączącego wymiar Eteru ze światem materialnym. Prawie żaden kapłan nie rozumie tego, co się tak naprawdę dzieje. Wiara opiera się na modlitwie i jej wysłuchaniu przez boski byt lub jego posłańca, a nie na zrozumieniu mechaniki tego procesu.

Kapłani i klerycy, którzy codziennie modlą się w konkretnych intencjach, a ich modły zostają wysłuchane, nie muszą mieć pojęcia o sztuce rzucania czarów, nie muszą też grzeszyć wysoką inteligencją. Dlatego też, w rozumieniu zwykłych ludzi, trudno jest połączyć sztuki czarodziejskie z dziedzina modlitw kapłańskich. Na pozór przecież, kapłani pokornie i żarliwie zwracają się do swojego boga o pomoc, a modlitwy te bywają wysłuchane przez siły nadprzyrodzone. Natomiast sam kapłan nie ma nic wspólnego z efektem swoich modlitw. Jednak, co jest jakby zaprzeczeniem poprzedniego stwierdzenia, wiadomo przecież, że kapłani modlący się o nadprzyrodzone 'cuda' muszą utrzymywać swój umysł w określonym, specyficznym stanie. Stan ten to połączenie całkowitego oddania, pełnego zaufania wobec wyznawanego boga, nieśtychanego zapału i wybitnej koncentracji.

Warto nadmienić, że modlitwy rzadko kiedy niosą ze sobą ryzyko związane z utratą kontroli nad energiami magicznymi, gdyż to wzywany byt Eteryiczny, a nie modlący się kapłan, manipuluje substancją Eteru. Oczywiście istnieją złośliwi bogowie, którzy mogą żądać od kapłanów większych lub mniejszych poświęceń fizycznych lub mentalnych, w zamian za swoją pomoc. Zazwyczaj jednak cud albo następuje, albo modlitwa nie przynosi żadnego efektu. Czarodzieje natomiast stale ryzykują życiem, gdyż to oni sami muszą kontrolować magiczne energie i rzadko kiedy pomagają im w tym potężny byt Eteryiczny.

Każdy, kto chciałby praktykować magię w sposób świecki, musi odebrać przeszkolenie i zdobyć tytuł Magistra. W przeciwnym razie nie będzie umiał bezpiecznie i skutecznie spłacać zaklęć. Magistrowie wykorzystują do rzucania czarów energie magiczne, przybyłe do naszego świata pod postacią Wiatrów Magii przez Bramę Chaosu. Natomiast kapłani i klerycy sprawiają 'cuda', sięgając bezpośrednio w wymiar Eteru. Cóż zatem umożliwia kapłanom, z których większość nie posiada jakiegokolwiek wrażliwości na magię, komunikować się z bytami Eteryicznymi, a co więcej, nakłaniać je do spełniania modlitw? Jak to możliwe, że prosty jak but i podпиты wiejski kapłan jest w stanie stworzyć więź z potężnym bytem Eteryicznym, skoro przygotowanie takiego rytuału zabrałoby doświadczonemu Magistrowi wiele miesięcy, a nawet lat żmudnych przygotowań? Odpowiedź na to

pytanie stanowi jedną z największych tajemnic naszego świata. To sekret, który zawiera fundamentalną informację o naturze magii, bogach oraz więzach łączących Eter i śmiertelników.

Pytacie, w jaki sposób czarodzieje czerpią i kontrolują magię? Otóż posiadamy zdolność postrzegania i dotykania Wiatrów Magii. To, że ktoś posiada ten rzadki talent, nie znaczy od razu, że umie z niego korzystać, podobnie jak posiadanie pary oczu i dłoni nie gwarantuje, że ich właściciel kiedykolwiek nauczy się czytać i pisać. Magistrowie kontrolują magię za pomocą pewnych technik i formuł opracowanych na drodze logicznej dedukcji, a następnie doskonalonych przez wiele stuleci metodą prób i błędów. Modlitwy kapłanów są często spontaniczne, nieprzemyślane bądź improwizowane, odmienne od modlitw wyznawców innych religii, a mimo to powodują zaistnienie efektów nadprzyrodzonych, wyłącznie dzięki sile woli i głębokiej wierze.

Powszechnie wiadomo, że im pobożniejszy kapłan, im głębsza i bardziej żarliwa jest jego wiara, tym znaczniejsze cuda ziszczają się na jego prośbę. Teogonista Sigmara oraz Imperator Magnus dokonywali wspaniałych i bohaterskich czynów, które ja, Wielki Patriarcha Imperialnych Kolegiów Magii, uczony przez samego Mistrza Wiedzy Teclisa, zdołałbym powtórzyć z największym trudem. Magnus siłą swojej wiary i dzięki absolutnemu zaufaniu pokładanemu w Sigmarze Młotodzierzycy odsyłał w niebyt najpotężniejsze demony, jak również rozpraszał najsilniejsze zaklęcia arcy magów Tzeentcha.

Dlaczego instynktowne wierzenia i emocje kapłanów z równym powodzeniem kontrolują magię, jak logiczne i dedukcyjne odkryte, a następnie starannie wyuczone umiejętności czarodziei? Otóż dlatego, że chociaż Eter istnieje od początków czasu, cała struktura, tożsamość oraz osobowość zawarta w tym wymiarze pochodzi od myśli i uczuć śmiertelników. Nawet bogowie zostali stworzeni przez istoty śmiertelne. Chociaż żyjemy na łasce bytów boskich i demonicznych, to one są naszym dziełem, a nie na odwrót.

Jeśli bogowie i demony są manifestacjami myśli, snów oraz uczuć mieszkańców świata materialnego, zastanawiające jest, dlaczego tak ochoczo odpowiadają na modlitwy swoich wiernych. Czyżby bogowie potrzebowali nieustannej wiary śmiertelników, by podtrzymać swoje istnienie? Znaczące demonstracje wiary, na przykład wspólne modlitwy, przyciągają te Eteryjne byty w sposób, jakiego nie jesteśmy w stanie zrozumieć. Objawione bóstwo karmi się wiarą i pasją wiernych, a jednocześnie jego objawienie pogłębia wiarę zebranych, zwiększając dostępną ilość Eteryjnej mocy, którą się żywią.

Hipoteza ta może tłumaczyć, dlaczego wyznawcy Chaosu wydają się znacznie skuteczniejsi w sztukach magicznych niż Magistrowie Imperium. Czarnoksiężnicy Chaosu nie dość, że manipulują wszystkimi Wiatrami Magii, to jeszcze korzystają ze swoich olbrzymich pokładów wiary w Mroczne Bóstwa, modlitwami zapewniając sobie stałe połączenie z najpotężniejszymi chaotycznymi bytami Eteru. Czarnoksiężnicy oddani Tzeentchowi, Mrocznemu Bogowi Magii i Przemiany, czerpią moc zarówno ze swoich magicznych umiejętności, które często przewyższają wszystkie osiągnięcia Imperialnych Kolegiów Magii, jak też składanych Tzeentchowi darów i odmawianych plugawych inwokacji.

Pomimo, iż połączenie talentu kapłana i maga wydaje się oczywistym krokiem na drodze do potęgi, nie wydaje mi się, aby Magistrzy Imperialnego Kolegium Magii powinni wybierać sobie bogów i całkowicie poświęcić się zebraniu o przysługi. Po pierwsze, nic w życiu nie przychodzi za darmo, a po drugie, wolę zaufać własnym umiejętnościom i wiedzy. Dzięki tej decyzji, ewentualny błąd nastąpi wyłącznie z mojej winy, a mój instynkt magiczny nigdy nie stępieje, jak mogłoby to mieć miejsce, gdybym biernie czekał w ufności, że jakiś byt Eteryjny wyręczy mnie w ryzykownej manipulacji energiami magicznymi. Uważam, że należy uczyć się na błędach i polegać wyłącznie na własnych umiejętnościach, a nie pokładać pełnię ufności w bóstwo, które może potrzebować mojej wiary i oddania znacznie bardziej, niż ja jego pomocy.

- „Liber Chaotica”, fragment trzeciego listu Magistra Volansa do Kolegiów Magii.
Tekst opracowany i opublikowany przez o. Richtera Klessa.

owi czarodzieje sami nigdy nie nazywają się w ten sposób, tytułując się znacznie mniej kontrowersyjnymi określeniami (np. uzdrowiciel, zielarz, wróżbita, itp.). Jeśli nie zostaną natychmiast potępieni przez lokalną społeczność, zazwyczaj zyskują sobie miano „zaklinaczy” – tak tytułuje ich plebs, jak Imperium długie i szerokie. Czarodziej-samouk, pochodzący z bogatej lub wpływowej rodziny, jest zazwyczaj tytułowany „magikiem”. Posiadane pieniądze utożsamiają go bowiem w oczach pospółstwa z wpływowymi Kolegiami Magii.

Nie istnieje Tradycja guślarzy, chociaż podobno niektóre stosowane przez nich metody splatania zaklęć wytrzymały test czasu, będąc przekazywane z pokolenia na pokolenie, pomimo wieków krwawych prześladowań. Jak na ironię, chyba najśłynniejsze są tradycje magii żywiołów, które zostały uznane

przez Imperialne Kolegia Magii za skrajnie niebezpieczne i wypaczone, a także całkowicie błędnie identyfikujące zarówno źródło, jak i naturę magii. Żadna szkoła ani kolegium magii żywiołu nie zostało usankcjonowane przez władze świeckie lub duchowe, a łowcy czarownic są zdecydowani wytępić wiedźmy „babrające się w żywiołach”.

Wydaje się, że na terenie Imperium nigdy nie istniała formalna szkoła magii żywiołów. Ukrycie takiej scentralizowanej struktury przed całym światem byłoby na dłuższą metę niemożliwe. Wcześniej czy później, nielegalna szkoła magii wywołałaby gorące (dosłownie) emocje i zainteresowanie łowców czarownic (jak również zwróciłoby to uwagę Kolegiów Magii zazdrosnych o swoją pozycję). Ponieważ czarodzieje żywiołów, tak zwani elementaliści, błędnie interpretują źródło



magii, większość z nich w końcu nieświadomie uczy się czerpać energię z przypadkowych Wiatrów Magii, a zatem wykorzystywać magię czarnoksięską.

Magistrowie uznanych Kolegiów Magii prywatnie przyznają, że słabe i proste zaklęcia mogą być z powodzeniem rzucane za pomocą energii magicznych wyssanych ze zwykłych przedmiotów, a nie zaczerpniętych z Wiatrów Magii. Wyssanie przedmiotu z zawartej w nim magii jest aktem bardzo prostym i wielu Magistrów często tak czyni, chcąc uniknąć ryzykownego kontaktu z Wiatrami Magii. Sugeruje to, że drobni magicy i zaklinacze, którzy sami nauczyli się opróżniać przedmioty ze względnie bezpiecznej „magii tła”, są idealnymi kandydatami na uczniów licencjonowanych Kolegiów. Wielu Magistrów wyprawia się na prowincję, nasłuchując pogłosek o miejscowych elementalistach, mając nadzieję, że uda się nakłonić tych guślarzy, by wstąpili do Kolegiów. Magistrowie wychodzą z założenia, że wszyscy, którym na własną rękę udało się odkryć, w jaki sposób bezpiecznie rzucać słabe zaklęcia przy pomocy magii tła ukrytej w przedmiotach, są obdarzeni talentem lub intuicją magiczną i warto ich dalej szkolić. Na dodatek, elementalisci, którzy nie zostaną odkryci na wczesnym etapie swojego rozwoju magicznego, mają sporą szansę stać się groźnymi i szalonymi czarnoksiężnikami, których dla dobra ogółu trzeba będzie za kilkanaście lat pokonać w ryzykownej walce, gdyż inaczej mogliby ulec (lub już ulegli) podszeptom Chaosu.

Odkryci elementalisci stają zazwyczaj przed wyborem. Mogą wstąpić do Kolegium Magii, oddać życie albo, co najgorsze, zostać poddani „wygaszeniu” (patrz str. 69).

Czarownicy

Terminem „czarownik” (lub „czarownica”) określa się guślarzy, którzy nie zginęli ani nie oszaleli podczas nauki magii na własną rękę. Czarownicy posiadają zazwyczaj bogaty repertuar czarów i w wielu przypadkach zajmują się mroczniejszymi dziedzinami sztuk magicznych – to jest, w swojej ignorancji nauczyli się korzystać z magii czarnoksięskiej. Ich zaklęcia, splecione z różnokolorowych Wiatrów Magii, są zazwyczaj potężniejsze niż czary innych guślarzy, a nawet pomniejszych zaklęcia nauczane w Imperialnych Kolegiach Magii. Niestety, potęga ta bywa zazwyczaj okupiona wysoką ceną, jaką jest utrata zmysłów lub znaczne pogorszenie się wyglądu czarownika. Magia czarnoksięska rzadko bywa łaskawa dla tych, którzy ją praktykują.

Czarnoksiężnicy

Czarnoksiężnicy to guślarze, którzy opanowali tajniki magii czarnoksięskiej i odmówili poddania się władzy Imperialnych Kolegiów Magii, uniknęli stosów zapalanych przez łowców czarownic, a także nie popadli w obłęd na skutek używania magii. Tym mianem określa się również Magistrów, których skusiła moc *Dhar*. Czarnoksiężnicy świadomie wykorzystują magię czarnoksięską i zazwyczaj ulegli już podszeptom lub obietnicom demonów. Czarnoksiężnicy to czarownicy, którzy są świadomi zagrożeń, jakie niesie ze sobą stosowanie Czarnej

„Bogowie wysłuchują modlitw ludzi pobożnych i karzą wszystkich innych, a kapłani są pobożniejsi od nas wszystkich.”

- typowy stosunek do wiary wieśniaków z Imperium.

„Słuchaj, chłopcze, bo gadasz głupoty i herezje. Kapłani Sigmara – niech im się szczęści, teraz i zawsze – otrzymali moce od boga, w nagrodę za swoją wiarę i dobre uczynki. To nie są czarownice, które dla kaprysu zamieniają ludzi w żaby albo inne paskudztwa. Zapamiętaj to sobie! Natomiast magia tych Magistrów ze stolicy to coś jeszcze zupełnie innego, bo to wiedza pochodząca z uczonych ksiąg. Bodajby ci język odpadł za porównywanie bożych cudów i nieczystych sztuczek magicznych!”

- nauka, jaką pewien dzierzawca ziemski z okolic Altdorfu przekazał swojemu synowi.

„Ależ skąd! W życiu nie dokonałbym tego, co potrafią nasi kapłani. Nie prowadzę świątobliwego życia i wątpię, czy Sigmar wysłuchałby moich modlitw. Znaczą się, rzecz jasna, chodzę do świątyni i składam ofiarę przed każdą podróżą, ale piję za dużo wina i spotykam zbyt wiele kobiet, jeśli wiesz, co mam na myśli. A skoro mnie pytacie, to uważam, że należy oddać bogom tyle czci, ile potrzeba, żeby pozwolili nam żyć dostatnio i ani trochę więcej, bo jeszcze się nami naprawdę zainteresują. A mnie ani się śni wstępować do klasztoru.”

- opinia bogatego żaka uniwersytetu w Talabheim, wygłoszona w gronie młodych szlachciców.

„Kapłani wzywają potęgę bogów poprzez modlitwy i suplikacje. Łaska boża charakteryzuje się celem i wolą bóstwa, które spełnia prośby kapłanów. Otrzymanie łaski bożej nie wymaga inteligencji, pobierania nauk, ani zrozumienia istoty magii. Po przygotowaniu supliki, czy to w postaci modlitwy czy rytualnej ofiary, bóg może wysłuchać prośb i odpowiedzieć w wybrany przez siebie sposób. Jeśli modlitwa zostanie wysłuchana, bóstwo sięgnie do naszego świata przez osobę swojego kapłana lub kapłanki i sprawi takie cuda, jakie uzna za słuszne oraz właściwe.”

- wykład wyjaśniający istotę cudów boskich, przygotowany przez profesora teologii w seminarium Sigmara w Nuln.

„Tak zwane ‘cuda’ opiewane przez waszych ludzkich kleryków jako boskie interwencje, to dziedzina czarów intuicyjnych, splecionych z magicznych energii przez wrażliwych na Eter kapłanów pogrążonych w specyficznym transie, zwanym przez was modlitwą rytualną. Są to akty niezwyklej siły woli oraz czystej wiary we własne możliwości, choć na wiarę tę nakłada się przekonanie, iż sprawcą cudu jest istota boska. Bogowie są wytworami umysłu śmiertelników i podobnie ma się rzecz z boskimi błogosławieństwami.”

- tekst przypisywany Mistrzowi Wiedzy Teclisowi.

Magii, lecz nie dbają o to. Najczęściej aktywnie poszukują dostępu do istot Chaosu, starając się pojąć i opanować techniki przyzywania demonów. Z tego względu nazywa się ich „demonologami”.

Ponieważ czarnoksiężnicy stale używają magii *Dhar* oraz przyzywają demoniczne istoty na świat materialny, ewidentne jest, że stanowią zagrożenie dla siebie i innych obywateli Imperium. Czarnoksiężnicy charakteryzują się niezłomną wolą, olbrzymim ego oraz szaleństwem przejawiającym się w postaci skrajnej podejrzliwości i przesadnej pewności siebie. Wielu z nich z powodzeniem uczy się panowania nad mroczną magią Chaosu.

Chociaż czarnoksiężnik może ograniczyć się do opanowania magii Chaosu i rozwijać swój kunszt magiczny, prawie wszyscy ulegają wcześniej czy później podszeptom demonicznych bogów, po czym zostają ich oddanymi wyznawcami. Czarnoksiężnicy-kapłani, którzy oddają cześć Mrocznym Bóstwom, najczęściej stają się magami kultów Chaosu lub prawdziwymi czarnoksiężnikami, dotkniętymi w nadprzyrodzony sposób przez danego boga. Z biegiem czasu skażona magia, którą władają oddani Chaosowi czarnoksiężnicy, wypacza ich umysł. Zaczynają nimi kierować dążenia konkretnego boga, który w ten sposób przejmuje kontrolę nad poczynaniami swoich wyznawców.

Nekromanci

Nieliczni ludzie adepci magii, których nie zniszczą plugawe energie magii czarnoksięskiej lub spaczenia, stają się najgroźniejszymi istotami na świecie. Niektórzy z nich podążają ścieżką wyznaczoną przez Nagasha, Wielkiego Nekromantę, który wiele tysięcy temu stworzył Tradycję nekromancji. Spośród wszystkich użytkowników magii, nikt nie jest tak znienawidzony i prześladowany jak nekromanci. Aby oszukać śmierć lub zdobyć władzę nad życiem, ignorują oni ostrzeżenia Kolegów Magii i uczą się tej zakazanej magii. Nekromanci przywołują moc *Dhar* w celu pokonania śmierci i przedłużenia własnego życia, a tym samym zakłócają naturalną równowagę świata. Większość nekromantów wykorzystuje do swojej magii specjalne rytuały, a nekromancja jest odrębną Tradycją magii czarnoksięskiej.

Dla większości mieszkańców Starego Świata, nekromanci to żywy (a raczej nieumarły) dowód na to, że nie należy ufać czarodziejom. Oczywiście bystrzejsi mieszkańcy Imperium dostrzegają pewną różnicę między uprawnionymi Magistrami a nekromantami, lecz opowieści o nieszczęśnikach, których dusze zostały skradzione przez chciwych czarnoksiężników są zbyt rozpowszechnione, by pospółstwo mogło o nich zapomnieć. Na sam widok czarodzieja, większość prostych ludzi chwyta za amulety lub wykonuje gesty mające odegnać złego. Pojawienie się nekromanty wywołuje powszechną



panikę lub wprost przeciwnie – szaleńczy atak rozjuszonego tłumu. Nekromanci muszą mieć się na baczności także dlatego, że stanowią niezmienny cel polowań łowców czarownic, fanatycznych kapłanów i rycerzy zakonnych, a także licencjonowanych Magistrów. Jeden błąd, a sen o wiecznym życiu i mrocznej potędze takiego czarnoksiężnika rozwieje się wraz z popiołami stosu.

Jednak najgorszym wrogiem nekromantów nie są inni ludzie, lecz magia czarnoksiężska, jaką władają. Z biegiem czasu, wielu nekromantów nabawia się fizycznych deformacji, takich jak trupi wygląd lub smrodliwy zapach. Te transformacje, wraz z ożywieniami, którymi otaczają się nekromanci, jeszcze bardziej odsuwają tę klasę magów od reszty społeczeństwa. Życie nekromanty jest niezwykle samotne, co często prowadzi do zaburzeń psychicznych i szaleństwa. Zastanawiające jest, dlaczego w obliczu takich zagrożeń i konsekwencji, ktokolwiek decyduje się podążać ścieżką nekromancji.

– Nauka magii i sztuk magicznych –

Niewiele dzieci marzy o nauce magii, a jeśli nawet, są to wyłącznie fantazje i marzenia, które nigdy nie zostają zrealizowane. Od tej reguły bywają jednak wyjątki, chociaż mało kto podejrzewa u siebie istnienie talentu magicznego. Co więcej, w Imperium panuje przekonanie, że oddanie dziecka w termin czarodziejowi to wyjątkowo błędna decyzja. Młody człowiek, który nalega na wysłanie go do Altdorfu, na naukę

Jedną z najczęstszych motywacji jest fakt, że śmierć to chleb powszedni dla mieszkańców Starego Świata. W obliczu chociażby zmutowanych bestii, jakie nawiedzają Drakwald, lub szalejących plag, życie ludzkie jest niezwykle kruche. Nie wszyscy ludzie są w stanie pogodzić się z własną śmiertelnością. Takie osoby próbują powstrzymać śmierć najczęściej za pomocą pancerzy, amuletów, eliksirów, albo pobożnych modlitw. Relikwie zmarłych wybrańców i religijne ikony są niezwykle wysoko cenione. Wiele osób nosi przy sobie kosmyk lub kostkę truposza, co ma rzekomo chronić przed złą magią. Nieliczni postanawiają stawiać czoła przeznaczeniu i zapanować nad własnym życiem (a raczej śmiercią).

Magistrowie Kolegiów Magii

Magistrowie Kolegiów Magii to adepci magii oraz inne wrażliwe na magię osoby, które dzięki łutowi szczęścia, pieniądzu, wpływowi lub możnym opiekunom odebrały edukację w jednym z ośmiu Kolegiów Magii. To zróżnicowana społeczność, zazwyczaj składająca się z pospół z dziwaków i wielkich indywidualności. Nauki udzielane w poszczególnych Kolegiach różnią się od siebie, jednak wszystkie oferują najbardziej zaawansowane szkolenie w zakresie umiejętności posługiwania się magią, dostępne ludziom na Starym Świecie. Magistrowie są jedynymi licencjonowanymi czarodziejami w Imperium. Tylko oni mogą w zgodzie z prawem publicznie splotać zaklęcia.

Kapłani i klerycy

Niektórzy kapłani i klerycy kultów z Imperium potrafią z powodzeniem modlić się do bogów o „cuda”. Kulty te twierdzą, że cuda są przejawem i dowodem boskich ingerencji na świecie. W powszechnej opinii mieszkańców Imperium, kapłani i klerycy nie są uważani za czarodziei.

Inni adepci magii w Starym Świecie

W Starym Świecie istnieją również inni adepci magii (np. magowie-kultyści, czarnoksiężnicy Chaosu, bretońskie czarodziejki, lodowi magowie Kisleva). Niektórzy z nich są przyjaźnie nastawieni, a inni wprost przeciwnie. Niektórzy natomiast wcale nie są ludźmi.

magii, zazwyczaj trafia do rygorystycznej szkoły dla kleru lub ojciec kijem wybija mu z głowy głupie mrzonki. Większość zacofanych wieśniaków nawet nie ma pojęcia, że istnieje jakaś szkoła magii i uważa, że jedyny Imperator, który tolerował czarodziei, to znany wyłącznie z bająć pieśniarzy Magnus Zwycięzca. Niestety, dzieci ze wsi mają niezwykle nikłą szansę trafić pod opiekę nauczycieli magii.

Potomstwo Magistrów

Imperialne Kolegia Magii uważają celibat za właściwy stan cywilny dla czarodziei. Oczywiście, istnieją Magistrowie, którzy mają na ten temat zupełnie inne poglądy i nie tylko utrzymują bliskie związki z ukochanymi, ale z radością wychowują swoje potomstwo.

Kolegia Ametystu i Światła wymagają ścisłego celibatu. Magistrom tych Kolegiów nie wolno podejmować kontaktów cielesnych z innymi kobietami lub mężczyznami. Krążą pogłoski, jakoby Wiatry Magii tych dwóch Kolegiów całkowicie odbierały swoim użytkownikom chęć i możliwość utrzymywania takich związków. Kolegia Złota i Niebios nie wysuwają podobnych zakazów, lecz Magistrowie tych Kolegiów zazwyczaj są pochłonięci prowadzonymi badaniami w stopniu wykluczającym małżeństwo czy opiekę nad dziećmi. Nikt tak naprawdę nie wie, jakie prawa w tej dziedzinie rządzą Kolegiami Bursztynu i Cienia, gdyż Kolegia te słyną ze swojej skrytości. Powszechnie wiadomo natomiast, że Magistrów Kolegiów Jadeitu i Płomienia nie obowiązują żadne wewnętrzne ani zewnętrzne zakazy dotyczące związków i kontaktów cielesnych.

Należy pamiętać, że istotą Wiatru *Ghyran* jest płodność i chęć posiadania potomstwa, a zatem zakładanie rodziny. Czarodzieje i czarodziejki Kolegium Jadeitu często ulegają podszeptom Wiatru, z którego czerpią energię, i doczekują się liczego potomstwa. Po osiągnięciu odpowiedniego wieku niemal wszystkie ich dzieci trafiają na szkolenie do Kolegium Jadeitu.

Natomiast jeśli chodzi o Kolegium Płomienia, Czerwony Wiatr *Aqshy* to esencja pasji, emocji oraz umiłowania wolności i przełamywania wszelkich barier lub ograniczeń. Nic dziwnego, że czarodzieje Płomienia mają liczne potomstwo, choć tylko niektórzy z ojców lub matek decydują się na wychowywanie swoich dzieci. Członkowie rodzin czarodziej *Aqshy* są obdarzeni gorącym temperamentem oraz nadzwyczaj kłótlivi. Z tego właśnie powodu rzadko żyją ze sobą w zgodzie i szczęściu.

Potomstwo czarowników i guślarzy

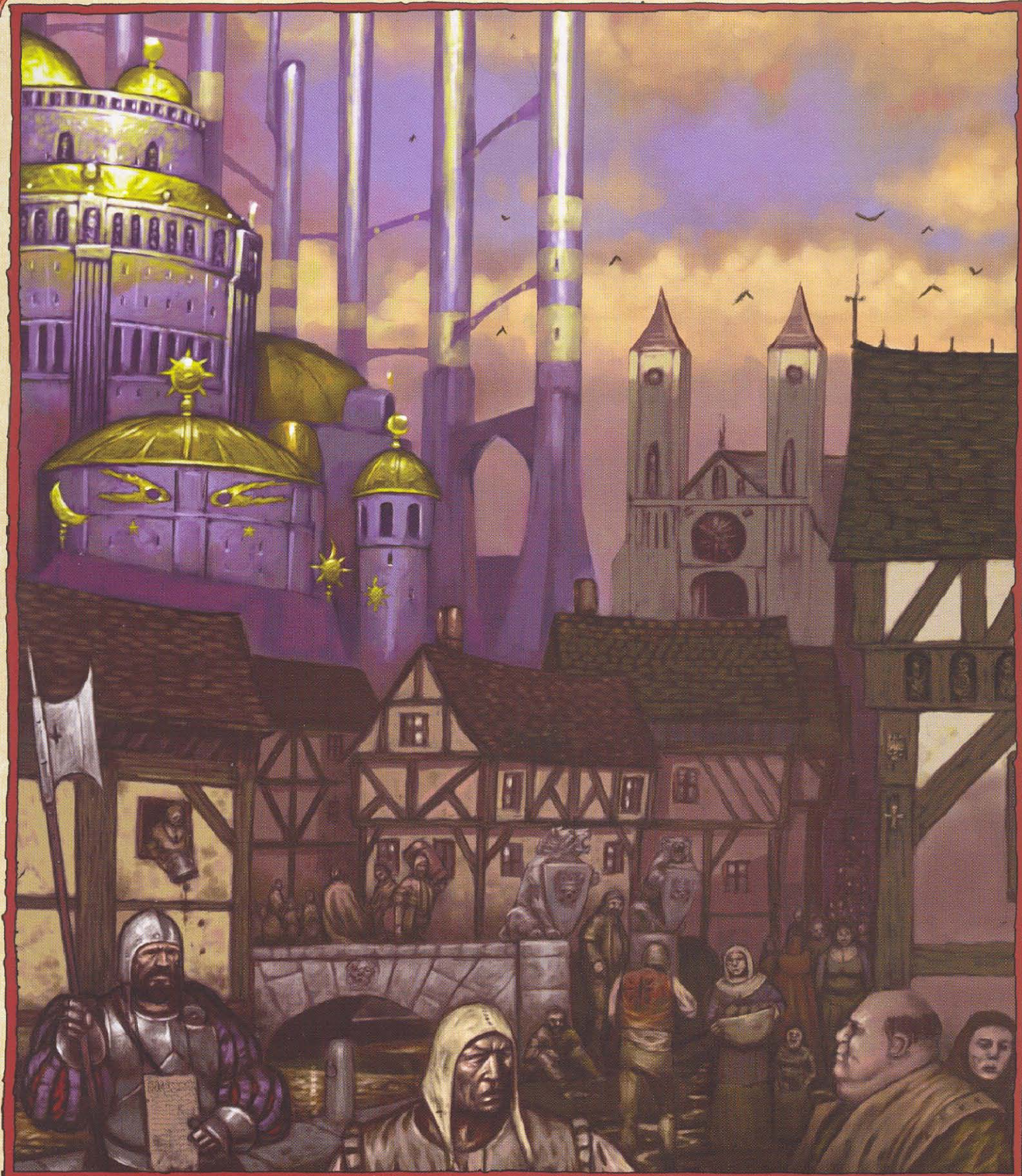
Czarownicy i guślarze doczekują się dzieci znacznie częściej niż imperialni Magistrowie. Na wsi liczne potomstwo jest czymś naturalnym, a jego brak – rzeczą mocno podejrzaną. Wiele czarownic i guślarzy przekazuje całą swoją wiedzę potomstwu. Jednak uczenie dzieci sztuk magicznych to olbrzymie ryzyko. Po pierwsze, magia opanowana domowym sposobem jest niepewna i przy braku jasnych reguł posługiwania się nią, dziecko może popełnić jakiś straszliwy błąd. Jednak dzieci, które przeżyją szkolenie, zazwyczaj wyrastają na potężniejszych czarodziej niż ich rodzice. W Imperium aż huczy od plotek o rodzinach czarowników, siostrach-czarodziejkach, czy nawet opętanych przez demony malutkich dzieciach, które gołymi rękami mordują całe wioski.

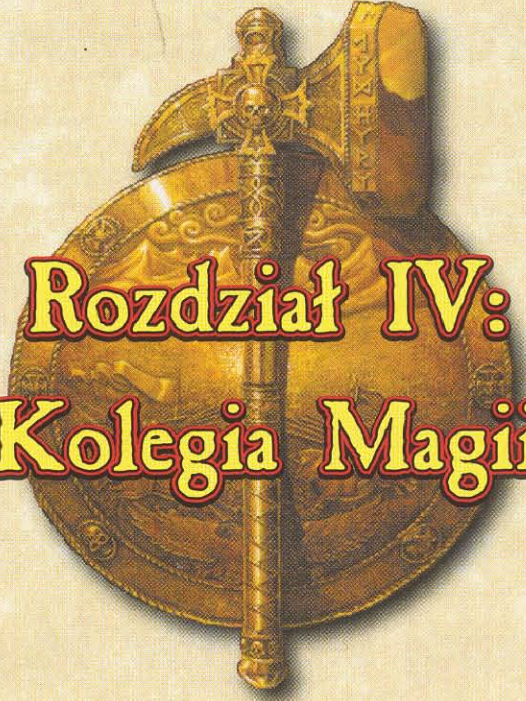


Spontaniczne przejawy talentu magicznego

Istnieją udokumentowane przypadki zwyczajnych dzieci, które nagle zaczęły objawiać talent magiczny. Zazwyczaj przesądni rodzice gotowi są podejrzewać, że ich dziecko opętał jakiś demon. Najczęściej kończy się to na bolesnych, a niekiedy śmiertelnych dla dziecka egzorcyzmach. Zdarza się też, że niektórzy obłąkani i fanatyczni kapłani lub bezduszni właściciele ziemscy nakazują natychmiastowe zgładzenie takiego dziecka, chcąc uniknąć potencjalnych kłopotów. Ponieważ religia i prawo świeckie zakazuje dzieciobójstwa, niemowlęta i małe dzieci podejrzane o „czarostwo” lub „opętanie” często zostawiane są w głębokich lasach na pastwę dzikich zwierząt.

Niektóre dzieci, od urodzenia obdarzone talentem magicznym lub przejawiające go w późniejszych latach życia, mają to szczęście, że trafiają do któregoś z Kolegiów Magii. Tam otrzymują pełne i legalne wykształcenie w zakresie postrzegania i manipulowania magią, a także uczą się bezpieczny sposób spłacać proste zaklęcia. Mówi się jednak, że dzieci porzucone w lasach czeka lepszy los niż młodzińców i dziewczęta, którzy codziennie będą ryzykować utratę zmysłów lub mutacje stykając się z najbardziej niebezpieczną energią świata.





Rozdział IV: Kolegia Magii

Jedynymi licencjonowanymi szkołami magii w Imperium są Kolegia Magii. Istnieje zasadnicza różnica pomiędzy Kolegiami Magii a Tradycjami Magii, choć większość mieszkańców Imperium używa tych określeń zamiennie.

Tradycje a Kolegia Magii

Kolegia Magii to zarazem ośrodki naukowe i organizacje polityczne. Kolegium to nic innego jak zespół kilku budynków oraz zamieszkujący tam uczniowie, Magistrowie (pełnoprawni członkowie Kolegiów, czyli magowie uprawnieni do publicznego rzucania czarów) oraz służba. W skład budynków każdego Kolegium wchodzi budynek główny, wzniesiony na życzenie Imperatora, w którym rezyduje Patriarcha lub inni wysocy rangą czarodzieje. Umożliwia to władzom Imperium szybki kontakt z przedstawicielami danego Kolegium.

Tradycje Magii to natomiast wiedza, osobowość, filozofia, ideały, rytuały, zwyczaje oraz cele, które Kolegia Magii przekazują swoim uczniom. Tradycje Magii to również tajne organizacje o ściśle sprecyzowanych motywacjach i dążeniach. Imperialni Magistrowie twierdzą, że charakter ich Tradycji nie wynika z imponujących budynków czy wiedzy zgromadzonej w zakurzonych bibliotekach, lecz jest tworzony poprzez aktywną manipulację magią i ucieleśnianie założeń oraz istoty Wiatru Magii, na którym opiera się dana Tradycja.

Nauka magii

Chociaż Kolegia w Altdorfie są oficjalnymi ośrodkami nauczania sztuk magicznych, ich organizacja nie przypomina struktury zwyczajnych uniwersytetów. Uczniowie czarodziei nie mieszkają w akademikach, nie uczęszczają na wykłady,

kiedy najdzie ich na to ochota, a wieczorami nie chodzą do karczmy, by pić i tańczyć. Zamiast tego poznają tajniki wiedzy Kolegiów i z tego powodu rzadko opuszczają teren szkoły bez ścisłego nadzoru.

Kolegia to miejsca, w których osoby o podobnych doświadczeniach (posiadanie talentu magicznego w świecie, który nienawidzi czarodziei, skutecznie zbliża ludzi) i podobnych zainteresowaniach, spotykają się, aby poszerzać swoją wiedzę i ćwiczyć umiejętności. W Kolegiach znaleźć można laboratoria i sale spotkań, w których najbystrzejsi uczeni czarodzieje dyskutują o poważnych i trudnych zagadnieniach, oraz rozwiązują najtrudniejsze zagadki, jakie stawia przed ludźmi fizyczna i magiczna rzeczywistość. Do Kolegium trafiają też nieszczęśnicy, u których magiczny talent objawił się późno. Władze Imperium dają tym pechowcom jasny wybór – albo nauczą się oni kontrolować swój dar pod nadzorem Magistrów, albo zostaną spaleni na stosie. Tak czy inaczej, do Kolegium Magii wstąpić mogą jedynie osoby wykazujące jakiś magiczny talent. Zwykły ciekawy magii żak lub uczony, choćby był bogaty i wpływowy, nie uzyska dostępu do wiedzy zgromadzonej przez Magistrów jakiegokolwiek licencjonowanej Tradycji Magii.

Z dala od Kolegium

Imperialni Magistrowie nie mieszkają wyłącznie w budynkach swojego Kolegium – wprost przeciwnie, większość z nich rozsiana jest po całym znanym świecie. Z tej przyczyny, wielu czarodziei dobiera i szkoli uczniów poza Kolegium. Większość Magistrów koresponduje często ze swoimi Kolegiami, dbając o regularną wymianę wiedzy i informacji, a co najważniejsze, o jedność organizacji.

– Położenie Kolegiów –

Wszystkie osiem Kolegiów Magii znajduje się w Altdorfie. Miasto leży u zbiegu wielkich rzek Reik i Talabek, które po połączeniu swych wód wpadają do Morza Szponów. Niezwykle korzystna lokalizacja sprawia, że Altdorf stanowi dogodny ośrodek handlu z trzema innymi wielkimi miastami: Nuln, Talabheim i Marienburgiem. Altdorf jest najbogatszym i najgęściej zaludnionym miastem Imperium. Jest również administracyjną stolicą kraju i siedzibą wielu zamożnych, arystokratycznych rodów. W Altdorfie znajduje się także Wielka Świątynia Sigmara oraz słynna Imperialna Akademia Inżynierii.

Ponieważ Kolegia Magii mieszczą się właśnie w Altdorfie, w mieście tym żyje więcej Magistrów i innych użytkowników magii niż w jakimkolwiek innym mieście Starego Świata. Naturalne jest więc, że mieszkańcy stolicy są nieco bardziej oswojeni z obecnością magii niż inni obywatele Imperium.

Chociaż mieszkańcy wielu miast nie są przychylnie nastawieni do czarodziei, w Altdorfie zwykli ludzie za punkt honoru stawiają sobie zachowanie całkowitego spokoju w obliczu zjawisk nadprzyrodzonych, nawet tych, które innych ludzi skłoniłyby do panicznej ucieczki. Wstydem jest przecież okazać zaskoczenie lub strach na widok kolorowych iskier sypiących się z dłoni roześmianego maga. Pomimo pozorowanej wyrozumiałości wobec działań czarodziei, Altdorfczycy doskonale zdają sobie sprawę z faktu, że magia to niezwykle groźna siła. Weterani niedawnej bitwy o Middenheim doskonale pamiętają płonące miecze w dłoniach walczących w pierwszym szeregu Magistrów Kolegium Płomienia, lecz widok podobnej broni niesionej bez wyraźnego powodu przez maga ulicami miasta natychmiast wzbudzi podejrzenia i z pewnością przyciągnie uwagę straży miejskiej. Pomijając niuanse, Altdorf to przede wszystkim dom czarodziei i zwykli mieszkańcy muszą się z tym pogodzić.

– Rozwój Kolegiów Magii –

Przez kilka pierwszych dziesięcioleci swojego istnienia, Kolegia Magii wyłącznie uczyły i pomagały opanowywać sztuki magiczne. W tym okresie Kolegia Magii winne były posłuszeństwo jedynie Imperatorowi Magnusowi, choć czarodzieje czuli się też lojalni wobec Teclisa. Daleko posunięta autonomia prawna Kolegiów została zagwarantowana przez samego Magnusa, który obawiał się, że inni możnowładcy Imperium będą negatywnie nastawieni do świeżo założonej szkoły magii i będą próbowali jej szkodzić. Należy jednak zaznaczyć, że w pierwszych latach istnienia Kolegiów nikt oprócz Magnusa nie chciał mieć nic wspólnego z czarodziejami oraz ich „nieczystą” magią.

Chociaż Inwazja Chaosu doprowadziła do zjednoczenia wszystkich prowincji, wciąż żywe były krwawe zatargi i rodowe waśnie. Ludzie nadal lekko wspominali brutalne czasy Trzech Imperatorów. Magnus całkiem słusznie obawiał się, że może nadejść dzień, w którym Książęta-Elektorzy wykorzystają czarodziei do ataku na wrogie im prowincje i rozpoczną straszliwą magiczną wojnę domową. Z tego powodu kontakt zwykłych ludzi z Kolegiami został drastycznie ograniczony. Magistrowie zostali zobowiązani do przebywania przez większość czasu na terenie swojego Kolegium, a mieszkańcy Imperium otrzymali zakaz wstępu na teren szkół magii.

Wraz z upływem lat uchwalano nowe ustawy i prawa, które precyzowały, w jakich okolicznościach Książę-Elektor może zwrócić się do Kolegium Magii o pomoc w prowadzeniu działań militarnych. Była to najtrudniejsza do uchwalenia regulacja prawna w historii Imperium, gdyż każdy Elektor życzył sobie swobodnego dostępu do usług imperialnych czarodziei. W końcu zadecydowano, że Elektorzy mogą podpisywać z Kolegiami prywatne traktaty, pod warunkiem, iż nie będą one stały w sprzeczności z tak zwanym „Imperialnym Dekretem o Magii” spisany przez Imperatora Magnusa i jego doradców. Edykt ten miał zagwarantować pełną neutralność Magistrów w przypadku wybuchu kolejnej wojny domowej. Pierwszym obowiązkiem

Kolegiów miało być bowiem stanie na straży jedności i dobrobytu Imperium, które w tamtym okresie wcale nie chciało pozostać zjednoczone. Na Magistrów został nałożony obowiązek wycofania się z każdego traktatu czy zobowiązania, które mogłyby doprowadzić do zamieszania ich w konflikt wewnętrzny podsycany przez żadnych władzy Elektorów.

Dzięki przyjętym regulacjom prawnym, Magistrowie mogli pojawiać się na polu bitew tylko reprezentując interesy całego Imperium, a nie jego poszczególnych prowincji. Oczywiście, nie zawsze udawało się to prawo egzekwować. Szkolenie w Kolegium kończyli członkowie rodzin lub wasale niektórych Elektorów. Pomimo przysięg złożonych Kolegiom, nadal okazywali lojalność wobec dawnego pana. Warto jednak zauważyć, że do dnia dzisiejszego żaden imperialny Magister nie wziął udziału w wojnie domowej, ani nie doprowadził swoimi czynami do wybuchu takiego konfliktu.

Dla uczonych żyjących obecnie w Imperium jasne jest, że Magnus był Imperatorem o niezwykle szerokich horyzontach. Spisany przez niego „Imperialny Dekret o Magii” wyprzedzał swoje czasy, bowiem gdy powstawał, Magistrowie byli jedynie prostymi wiejskimi guślarzami wytrenowanymi w sztuce magicznej walki przez elfich arcymagów. Żadnemu z ówczesnych arystokratów czy możnowładców przez myśl nawet nie przeszło, że kiedyś ci dziwacy ze wsi staną się zapraszany na salony, najbardziej zaufanymi doradcami elit władzy.

Jednak Magnus rozumiał, że szkolenie, jakie otrzymywali Magistrowie w Kolegiach, czyni z nich ludzi wykształconych, odczytanych, a przede wszystkim świadomych sytuacji politycznej, a tym samym tworzących zupełnie nową klasę społeczną i polityczną. W rozumieniu Magnusa, obowiązkiem każdej rodziny, czy to bogatej czy biednej, żyjącej na wsi lub w mieście, wykształconej lub prostej, było oddawanie dzieci wykazujących talent magiczny do imperialnej szkoły magii. Bardzo szybko okazało się jednak, że do Kolegiów trafiają

głównie dzieci pochodzące z bogatszych miejskich rodzin szlacheckich, kupieckich, czy uczonych. Powód był prosty. W wykształconym i światowym środowisku trudniej było ukryć magiczny talent swojego potomstwa. Co więcej, odesłanie takiego dziecka do Kolegium wydawało się znacznie mniejszym ryzykiem niż ukrywanie go, a w rezultacie narażanie się na oskarżenia o bezprawne praktykowanie sztuk magicznych bądź pomoc w praktykowaniu „nieczystej” magii. Oskarżenie takie mogło łatwo doprowadzić do egzekucji całej rodziny lub konfiskaty majątku. Rodziny biedne lub mieszkające na wsi miały znacznie mniej do stracenia i chętniej ukrywały swoje obdarzone magicznym darem potomstwo.

A zatem do Kolegiów trafiały przede wszystkim wrażliwe na magię dzieci szlachty, kupców i światłych uczonych. Kształcone od małego, znające języki obce, piśmienne i odcytane dzieci przyniosły ze sobą do Kolegiów zrozumienie polityki, dyplomacji, sztuki militarnej, a nawet etykiety, czyli wiedzę, która oficjalnie w Kolegiach wykładana nie była. Gdy pierwsze pokolenie uzdolnionych magicznie i wykształconych na poziomie akademickim dzieci dorosło, ta szersza świadomość

świata objęła wykładowców Kolegiów i była przekazywana razem z naukami magicznymi następnym pokoleniom uczniów.

Jak już wspomniano, tylko Kolegia otrzymała imperialne przyzwolenie na badanie tajników magii. Choć niechętnie, Kult Sigmara przychylił się do decyzji Imperatora, udzielając Magistrom dyspensy na publiczne czarowanie. Ponieważ Kolegia istnieją legalnie oraz wprowadzono obowiązek oddawania utalentowanych magicznie dzieci do terminu, wiele imperialnych kultów religijnych ze zdwojoną energią prowadzi poszukiwania nielicencjonowanych czarodziei oskarżanych o używanie magii czarnoksiężskiej.

Dla wielu ekstremistów, takich jak dla przykład Inkwizycja Świętego Zakonu Rycerzy Sigmara (zwana powszechnie łowcami czarownic), nikt nie ma prawa korzystać z magii bez nadzoru Kolegiów. Lojalni poddani Imperium z pewnością udają się na szkolenie i zaprzysiężenie do Kolegiów w Altdorfie, natomiast wszyscy inni powinni być potępieni jako użytkownicy „nieczystych” mocy, a w konsekwencji spaleni za konszachty z demonami.

— Kolegia w czasach obecnych —

Od założenia Kolegiów Magii przez Imperatora Magnusa minęło dwa i pół wieku. Kolegia rozkwitły, zwiększając swoją wiedzę i umiejętności posługiwania się magią, jak również zdobywając coraz większe wpływy na arenie politycznej. Obecnie, pomimo swoich względnie niewielkich rozmiarów, Kolegia Magii stanowią jedną z największych potęg politycznych Imperium. Niewiele osób jednak zdaje sobie z tego sprawę – z oczywistych względów Kolegia wolą nie afiszować się ze swoimi wpływami.

Kolegia i ich Magistrowie zazdrośnie strzegą swojego prawa do praktykowania magii. Powszechnie wiadome jest, że Kolegia podpisały traktaty z prawie wszystkimi znaczącymi rodami szlacheckimi i kupieckimi w Imperium. Pomimo tego, pozostają pod stałą obserwacją przedstawicieli Kultu Sigmara, a w szczególności łowców czarownic. Mieszkańcy Imperium wciąż wykazują skrajną nieufność wobec magii i czarodziei. Wielu prowincjonalnych władcy nadal wierzy w „nieczysty” charakter magii. Powszechne są też spiskowe teorie, zarzucające czarodziejom najróżniejsze knowania.

Chociaż Magnusem nie kierowała chęć kształcenia wyłącznie czarodziei bitewnych, nauki Teclisa i Finreira zwracały pierwszych legalnych adeptów magii w tym właśnie kierunku. Chociaż od początku Kolegia dysponowały sporym zasobem pomniejszych, acz użytecznych zaklęć nie będących czarami bojowymi, prawie sto lat zajęły badania wypełniające dotkliwe luki w ogólnej wiedzy magicznej Magistrów.

Dzisiaj zasięg i wpływy Kolegiów rozciągają się na teren całego Imperium. Czarodzieje, ich uczniowie, posiadłości i filie Kolegiów, a także partnerzy związani kontraktami lub traktatami, rozrzucony są po najdalszych zakątkach Starego Świata. Imperator Karl Franz osobiście czuwa nad rozwojem i umocnieniem potęgi Kolegiów Magii – jest ich najbardziej hojnym patronem i orędownikiem od czasów Magnusa. Choć jest Imperatorem oraz Księciem-Elektorem bogatej prowincji

Reiklandu, stale umacnia więzy pomiędzy swoim urzędem a najbardziej wpływowymi organizacjami w kraju, a zwłaszcza w stolicy. Chociaż pod względem znaczenia Kolegia Magii nie dorównują Kultowi Sigmara, wielu przyznaje im zaszczytne drugie miejsce. Warto zaznaczyć, że Kolegia odpowiadają za swoje poczynania wyłącznie przed urzędem Imperatora, mogą więc (prawie) swobodnie ignorować pozostałe władze administracyjne lub religijne kraju.

Ciekawostką jest fakt, że Kolegia podlegają Imperatorowi w trójnasób. Po pierwsze, za wyjątkiem Kolegium Bursztynu, wszystkie imperialne szkoły magii znajdują się na terenie Altdorfu, a zatem mieszkańcy Kolegiów oficjalnie podlegają prawom miejskim oraz władzy księcia miasta – Karla Franza. Magistrowie Wiatru *Ghur* założyli swoją siedzibę poza granicami Altdorfu, na dzikich Bursztynowych Wzgórzach, a zatem oficjalnie należą do mieszkańców prowincji Reikland i podlegają władzy Księcia-Elektora prowincji, którym również jest Karl Franz.

Po drugie, Kolegia obowiązują „Imperialny Dekret o Magii”. Ustawa ta narzuca Kolegiom całkowitą lojalność wobec Imperatora, bez względu na to, gdzie tenże rezyduje. Od kilku pokoleń berło Imperatora spoczywa pewnie w rękach Książąt Altdorfu, a obecnym Imperatorem jest właśnie Karl Franz.

Po trzecie, Imperator jest największym darczyńcą Kolegiów Magii, których istnienie i funkcjonowanie, oczywiście z licznymi wyjątkami, w olbrzymim stopniu zależy od państwowych dotacji. W rezultacie, Kolegia Magii dbają o to, aby zapewnić Karlowi Franzowi natychmiastowe wsparcie we wszelkich sprawach, w których mogą być pomocne. Czy postawa taka wynika bardziej z poczucia lojalności wobec Imperatora, czy z uzależnienia od jego pieniędzy, pozostaje tematem dysput. Wielu innych Elektorów protestuje przeciwko tak ścisłym kontaktom pomiędzy Imperatorem a Kolegiami Magii. Ze szczególną niechęcią komentują preferencyjny sposób traktowania Książąt Altdorfu przez Magistrów.

Oczywiście, komentarze te w żaden sposób nie wpływają na zachowanie się Kolegiów, ani na decyzje podejmowane wewnątrz ich murów.

Za czasów urzędowania poprzedniego Najwyższego Patriarchy, Thyrusa Gormanna, Radę Elektorów Imperium poddano pewnym delikatnym naciskom, w wyniku których Najwyższy Patriarcha miał uzyskać miejsce w radzie oraz prawo głosu w przyszłych wyborach Imperatorów. Pomysł ten spotkał się z gwałtownym sprzeciwem wszystkich Elektorów oprócz Karla Franza i tradycyjnie neutralnego Starszego Krainy Zgromadzenia. Sprzeciw wynikał z przekonania, że Najwyższy Patriarcha zawsze wykorzysta swój głos, by wesprzeć kandydującego Księcia Altdorfu. W tym momencie mógłby on liczyć na pięć pewnych głosów (swoją jako Elektora Reiklandu, głos Najwyższego Patriarchy oraz głosy trzech dostojników Świętyni Sigmara).

Rzecz jasna, sigmacyci również sprzeciwili się przyznaniu prawa głosu czarodziejowi. Inni Elektorzy argumentowali, że głos ten zakłóci równowagę władzy, przechylając szalę zdecydowanie na korzyść Książąt Altdorfu. Starszy Krainy Zgromadzenia przyznał, iż faktycznie głos Najwyższego Patriarchy zaburzy dotychczasowy rozkład sił, lecz w jego opinii Patriarsze taki głos się należy, skoro głosy otrzymali też Teogonista i dwóch Arcyelektorów Kultu Sigmara oraz Ar-Ulryk. Do otwartego starcia w radzie jeszcze nie doszło, lecz od plotek na ten temat huczy już na każdym szlacheckim dworze w Imperium.

Chociaż obecnie Najwyższy Patriarcha nie posiada prawa głosu w Radzie Elektorów, przyznano mu stały urząd przedstawiciela Imperialnych Kolegiów Magii na dworze Imperatora. Najwyższy Patriarcha jest doradcą Imperatora w sprawach związanych z magią i nauką oraz we wszystkich innych kwestiach, na temat których uzna za stosowne wyrazić swoją opinię szeroko pojęta społeczność czarodziei.

„Imperialny Dekret o Magii”

Dzięki rozmowom z Mistrzami Wiedzy Teclisem i Finreirem, Imperator Magnus zrozumiał, że nauki, które odebrał od sigmaryckich teologów były słuszne – cała magia pochodzi z tej samej Pustki, z której narodzili się bogowie Chaosu. Jednak ludzcy czarodzieje stawili opór potędze Zła, przyczyniając się do odparcia Inwazji. Magnus wierzył, że w przyszłych starciach z Chaosem czarodzieje mogą okazać się jeszcze bardziej przydatni, zwłaszcza jeśli zapewni się im odpowiednie szkolenie oraz staranny nadzór.

Kilka miesięcy po zwycięskim powrocie z Kisleva do Nuln, Imperator Magnus w obecności wszystkich pozostających przy życiu Elektorów, zniósł zakaz praktykowania i uczenia magii. Projekt ustawy spotkał się z gorącym sprzeciwem, zwłaszcza Teogonisty Kultu Sigmara i arcykapłana Kultu Ulryka. Jednak Magnus, dzięki swojej sile woli, umiejętnościom perswazji oraz politycznym wpływom, jakie zapewniło mu spektakularne zwycięstwo nad armią Chaosu, doprowadził do przegłosowania spornego dekretu.

Imperialne Kolegia Magii zostały formalnie założone w roku 2304, w ramach wprowadzanych przez Magnusa poprawek do

prawa imperialnego. Aby zapewnić Kolegiom prawo i swobodę w nauczaniu i praktykowaniu magii, kierując się radami Teclisa, Finreira, Teogonisty Kultu Sigmara, Ar-Ulryka oraz wielu szanowanych arystokratów i generałów, Magnus sporządził i rok później ogłosił „Imperialny Dekret o Magii”. Jego postanowienia definiowały prawny aspekt funkcjonowania Kolegiów Magii oraz gwarantowały Imperium stały napływ wyszkolonych, a przede wszystkim godnych zaufania Magistrów, którzy przysięgali bronić swojego kraju, jeśli zajdzie taka potrzeba. „Imperialny Dekret o Magii” wprowadzał także ograniczenia w posługiwaniu się magią. Zakaz dotyczył każdego, kto nie jest członkiem Kolegium, i takie osoby mogły zostać uznane winnymi uprawiania magii czarnoksięskiej. Karą za nielegalne praktykowanie i uczenie magii miały być, zależnie od okoliczności, wygnanie lub egzekucja.

„Imperialny Dekret o Magii” nadawał Magistrów nowo utworzonych Kolegiów Magii „prawo do prowadzenia badań magicznych oraz praktykowania Taumaturgii (magii) dla dobra Imperium, wyłącznie na jego terenie, czyli w obrębie jego obecnych i przyszłych granic”. Zapisy Dekretu są wiążące dla wszystkich władz administracyjnych Imperium. Każdy nielegalny lub nieuzasadniony atak na Kolegia (choć niekoniecznie na pojedynczego czarodzieja) musi być traktowany przez lokalne władze jak atak na osobę Imperatora i rozumiany w kategoriach zdrady stanu. Zapisy Dekretu w odniesieniu do adeptów Imperialnych Kolegiów Magii są równie surowe. Złamanie zapisanych w nim postanowień najczęściej karane jest śmiercią. W przypadku, gdy całe Kolegium zostanie uznane winnym łamania zapisów Dekretu, traci prawo istnienia i praktykowania magii.

Poza wymienionymi powyżej postanowieniami, „Imperialny Dekret o Magii” reguluje inne sprawy, między innymi wprowadza restrykcje dotyczące sprawowania władzy politycznej przez Magistrów, ogranicza listę urzędów, które może objąć Magister i tym podobne. Definiuje również właściwe dla Magistrów normy zachowania w życiu codziennym.

Dekret nie rozpatruje oczywiście wszystkich możliwości, pozostawiając sporo niedomówień, które od dwustu lat są skrzętnie wykorzystywane zarówno przez Magistrów, jak i łowców czarownic. Dla przykładu, toczące się obecnie publiczne debaty dotyczą dokładnego znaczenia terminu „słuszna potrzeba” w odniesieniu do postanowienia szóstego i terminu „odpowiednie wsparcie” w odniesieniu do postanowienia ósmego. To tylko nieliczne z przykładów swobodnej interpretacji zapisów prawnych Dekretu. Niektórzy Magowie wpadali w poważne tarapaty z powodu publicznego zapalenia świeczki przy użyciu magii, natomiast innym odrzucenie prośby Elektora o udział w kampanii wojennej uchodziło na sucho, ponieważ zaoferowali władcy „wsparcie” innego rodzaju, z którego nie zdecydował się skorzystać.

Nie wydaje się możliwe, aby błyskotliwy i zaangażowany politycznie przywódca, jakim był Magnus Pobożny, nie dostrzegł niejednoznaczności w przygotowywanych zapisach prawnych. Debata się, że być może nieścisłości wkradły się w tekst Dekretu na skutek starć i negocjacji różnych zaangażowanych w sprawę stronniectw. Istnieje również teoria głosząca, że sam Magnus chciał, aby po jego śmierci prawo

„I. Magister musi być nasamprzód lojalny wobec prawa i ideałów Imperium Świętego Sigmara, którego tenże Dekret jest nicodzącym prawem. Magister lojalność winien jest następnie praworządnie wybranemu Imperatorowi Imperium Świętego Sigmara. Dalej Magister podporządkowany jest Najwyższemu Patriarsze Kolegiów Magii, prawom i ideałom swojego Kolegium, woli Patriarchy swojego Kolegium i władzom administracyjnym, którym przyjdzie mu służyć w trakcie pełnienia swoich obowiązków wobec Imperium. Na koniec, Magister na uwadze musi mieć wolę czarodziei własnego Kolegium, którzy rangą go przewyższają.

II. Żadnemu Magistrowi nie wolno, w imię własnych korzyści finansowych lub politycznych, świadomie działać na szkodę Imperium lub utrudniać wprowadzania w życie postanowień Imperatora. W żadnych wypadku Magistrom nie wolno dążyć do obalenia Imperatora.

III. Magistrowie, podobnie jak inni lojalni obywatele, zobowiązani są przestrzegać prawa Imperium Świętego Sigmara, bez względu na to, w której prowincji, regionie lub mieście przebywają. Ponadto, Magistrowie otrzymują przyzwolenie na prowadzenie badań magicznych i rzucanie czarów dla dobra Imperium.

IV. Kolegia otrzymują przyzwolenie na badanie, dokumentowanie, praktykowanie oraz eksperymentowanie z magicznymi siłami obecnymi na tym świecie, pod warunkiem, że przestrzegać będą zasad ustanowionych przez Teclisa z Ulthuanu oraz reguł zapisanych w niniejszym Dekrecie, a w sercach i umysłach dochowają wiary Imperium Świętego Sigmara.

V. Kolegia mają prawo przyjmować do terminu uczniów oraz udzielać im przyzwolenia na badanie, dokumentowanie, praktykowanie oraz eksperymentowanie z magicznymi siłami obecnymi na tym świecie, pod warunkiem, iż wspomniana wiedza i umiejętności zostaną przez tychże wykorzystane wyłącznie dla dobra Imperium.

VI. Magistrom nie wolno rzucać czarów poza polami bitew, a w szczególności w miejscach publicznych, bez wyraźnego zezwolenia Imperatora, Elektorów Imperium Świętego Sigmara, lub innych upoważnionych przez niniejszy dekret osobistości, chyba że zachodzi słuszna potrzeba rzucenia pewnych czarów lub zaklęć.

VII. Magistrom zakazuje się studiować przeklętych Tradycji magii demonologicznej, nieczystych Tradycji nekromanckich oraz wszelkich innych sztuk czarnoksięskich. Magistrowie, którzy złamią tenże zakaz, winni są zdrady wobec osoby Imperatora, a tym samym jako heretycy mają ponieść śmierć na stosie.

VIII. Na życzenie Elektora, Kolegia zobowiązane są udzielić mu odpowiedniego wsparcia w każdej sprawie.

IX. Kolegia muszą być zawsze gotowe wesprzeć armie Imperium lub Elektorów, chyba że taki akt prowadziłby do secesji prowincji imperialnej, zaszkodziłby systemowi elektorskiemu lub władzy Imperatora, który rządzi w imieniu Sigmara, lub zaprzeczałby ideałom i charakterowi Imperium Świętego Sigmara.

X. Na życzenie Imperatora, Kolegia zobowiązane są do ochrony misji dyplomatycznych oraz innych przedsięwzięć, również militarnych, mających na celu dobro Imperium Świętego Sigmara.

XI. Podczas ich służby u Elektorów Imperium Świętego Sigmara, Magistrów oczekiwać winno uczciwe traktowanie, szacunek oraz wygody należne szlachcie.

XII. Magistrowie mogą zatrudniać się u wszelkich osób prywatnych i duchownych, rodów szlacheckich i kupieckich gildii, pod warunkiem, że pracodawca ten nie jest wrogiem Imperium Świętego Sigmara oraz że kontrakt ten nie naruszy postanowień niniejszego Dekretu.

XIII. Na Magistrach ciąży też obowiązek poszukiwania użytkowników magii żyjących na terenie Imperium Świętego Sigmara, w celu oceny, czy osoba ta nadaje się do wstąpienia do terminu Kolegium. Jeśli szkolenie odnalezionego czarodzieja okaże się niemożliwe, Magistrowie mają obowiązek powiadomić Zakon Rycerski Najświętszego Sigmara, lub jeśli odnaleziony czarodziej stanowi bezpośrednie zagrożenie dla ludu Imperium, osobiście dopilnować jego zgładzenia.

XIV. Magistrowie mają przykazane udzielić wszelkiego wsparcia Zakonowi Rycerskiemu Najświętszego Sigmara, jeśli zakon ten przedstawi zadawalające dowody wskazujące na to, że jakiś czarodziej na tyle zaprzedał duszę potęgom nieczystym, że bez magicznego wsparcia nie sposób go schwytać lub pokonać.

XV. Magistrowie mają obowiązek dołożyć wszelkich starań, aby wykryć oraz uniemożliwić spiski i skierowane przeciwko Imperium intrygi, jak również ukroić poczynania zdrajców, wrogów oraz istot nadprzyrodzonych, z którymi walka przekracza możliwości władz Imperium i Zakonu Najświętszego Sigmara. W szczególności Magistrowie przyczynią się do zniszczenia wszelkich magicznych i heretyckich kultów oraz wyznawców demonicznych bogów Chaosu, które czarnoksięskimi lub piekielnymi metodami osłabiają siłę mieszkańców Imperium lub zagrażają jedności kraju. Walka z Chaosem to nadrzędny cel stanowiący o poczynaniach wszystkich Kolegiów Magii oraz przynależnych im Magistrów. Niedopełnienie tego obowiązku przekreśla postanowienia niniejszego Dekretu i cofa Kolegiom przyzwolenie na praktykowanie i badanie magii.”

– Postanowienia I-XV „Imperialnego Dekretu o Magii”, wydanego przez Imperatora Magnusa w 2305 roku KI.

dotyczące Magów mogło być traktowane elastycznie, tak aby żadne ze stronnictw nie było w stanie przejąć całości władzy i stłamsić przeciwnika politycznego.

Ta druga hipoteza wydaje się bardziej prawdopodobna, gdyż w roku 2304 (a więc nieco wcześniej) Magnus wydał akt prawny zwany „Obsydianowym Edyktem”. Edykt ten nakładał na Kult Sigmara prawo i obowiązek ścigania oraz likwidowania wszelkich przejawów nekromancji, demonologii, czarnoksięstwa i oddawania czci Chaosowi. Łowcy czarownic zostali publicznie uznani za praworządną siłę Imperium mającą zezwolenie na tropienie, sądzenie, a nawet egzekucję wiedźm, czarowników, czarnoksiężników, nekromantów, mutantów, wyznawców Chaosu oraz innych renegatów i heretyków. Co niezwykle istotne, Edykt zakazywał łowcom naprzykrzania się sankcjonowanym

Magistrom Kolegiów Magii oraz ich uczniom. Zakaz ten nie dotyczył czarodziejów, którzy złamali postanowienia „Imperialnego Dekretu o Magii” i zostali wydeleni z Kolegium przez właściwe organy. Ponadto, łowcy czarownic otrzymali prawo interwencji zawsze wtedy, gdy byli bezpośrednimi świadkami popełnienia przestępstwa przez licencjonowanego czarodzieja.

Łowcy czarownic zobowiązani zostali do przekazania Kolegium Magii każdej wrażliwej na magię osoby, która nie skończyła dwudziestego piątego roku życia i nie była winna oddawania czci demonom, parania się magią czarnoksięską lub innych magicznych przestępstw.

Pomimo istnienia aktów prawnych regulujących postępowanie zarówno czarodziejów, jak i łowców czarownic, te dwie organizacje nie słyną z układowej współpracy.

— Imperialni Magistrowie —

Niemal każdy czarodziej w Starym Świecie może być uznawany za obłąkanego, w mniejszym lub większym stopniu. Nawet Magistrowie Kolegiów Magii, specjalnie szkoleni w zakresie bezpiecznej manipulacji Wiatrami Magii, są niezwykle ekscentryczni i „dziwni”, przykładając miarę zwyczajnych ludzi.

„Magister” to tytuł nadawany czarodziejom w celu ograniczenia możliwości posiadania przez nich majątków i sprawowania urzędów państwowych. Licencjonowany czarodziej pozostaje bowiem oficjalnie w służbie swojego Kolegium i nie może prowadzić żadnej działalności gospodarczej ani posiadać nadmiernej ilości dóbr materialnych. Kolegia funkcjonują na

wzór seniora, a Magistrowie są ich dożywotnimi wasalami. Wraz z upływem czasu tytuł „Magister” nabrał jednak pozytywnego wydźwięku. Oznacza bowiem osobę, która opanowała niebezpieczną sztukę magii, a zatem pod wieloma względami jest bardziej uczona i potężniejsza od innych. Tytuł ten znamionuje również osobę, która posiada imperialną licencję i przyzwoleń Kolegium na rzucanie czarów i uczenie sztuk magicznych. Każdy, komu nadano tytuł Magistra, uważany jest za pełnoprawnego członka Kolegium, ze wszystkimi wynikającymi z tego prawami i obowiązkami.

Pomimo szacunku, jakim z uwagi na posiadany tytuł darzeni są Magistrowie, sama magia nadal traktowana jest jako siła skrajnie niebezpieczna, nienaturalna, a w oczach fanatyków większości wyznawanych w Starym Świecie religii – nieczysta. Chociaż niewielu odważa się jawnie wypowiadać przeciwko sankcjonowanym Magistrom, równie niewielu miałoby ochotę dzielić z czarodziejem pokój w zajeździe.

Nie wszyscy Magistrowie muszą pozostawać w budynkach Kolegiów w Altdorfe. Wprost przeciwnie, większość z nich pełni swoje obowiązki w dalekich zakątkach Imperium. Niektórzy prowadzą badania w odległych od stolicy laboratoriach lub bibliotekach. Inni wypełniają warunki prywatnych kontraktów lub na podstawie traktatów i innych porozumień, odbywają służbę na dworach Elektorów i magnatów. Magistrowie najczęściej zatrudniani są w charakterze doradców, wysłanników i dyplomatów, ochroniarzy strzegących przed wrogą magią lub domowych nauczycieli potomstwa obdarzonego magicznym talentem.

Należy nadmienić, że kontrakty zawierane z czarodziejami nie są tanie. Na usługi Magistrów mogą sobie pozwolić jedynie najbogatsi kupcy i szlachta (chyba że dany Magister z uwagi na pokrewieństwo, dawne przysługi lub z innego powodu gotów jest obniżyć swoje stawki). Istnieją również Magistrowie, którzy za nic mają sobie fortuny zarabiane na kontraktach i odmawiają płatnej służby. Ma to najczęściej miejsce wśród czarodziejów Kolegiów Bursztynu i Jadeitu. Magistrowie Kolegium Bursztynu często zawierają kontrakty z mniejszymi miasteczkami lub wsiami, otrzymując pieniądze, które wystarczą im na zaspokojenie podstawowych potrzeb życiowych. Niektórzy Magistrowie stale podróżują w służbie Imperium i są dobrze



znani na traktach, natomiast inni przepadają gdzieś bez wieści, pojawiając się publicznie raz na dwadzieścia lat.

Wielu Magistrów służy na stałe w Armii Imperium, zwykle w konkretnej jednostce wojskowej (na przykład w Gwardii Reiklandu, doborowym regimencie tej prowincji). Nadzorują szkolenie w oddziale, ucząc żołnierzy i oficerów tajników taktyki oraz strategii.

Czarodzieje bitewni

Niektórzy czarodzieje poświęcają swój czas szkoleniu wojskowemu, wstępując na służbę słynnych regimentów lub nawet zakonów rycerzy świątynnych. Z jednej strony układ taki umożliwia czarodziejowi poznanie ludzi i organizacji, którym Kolegia przyrzekły wsparcie w czasach wojen i rozruchów. Z drugiej strony, szkolenie czarodzieja w jednostce wojskowej umożliwia oficerom Imperium poznanie taktyk i możliwości czarodzieja. Jest to niezwykle przydatne doświadczenie, gdyż zdarza się, że na polu bitwy niektórzy niedoświadczeni dowódcy żądają od swoich przybocznych Magistrów czynów fizycznie i magicznie niemożliwych. Z kolei dla Magistrów najtrudniejsze okazuje się opanowanie metod walki z dużą liczbą przeciwników jednocześnie. Jest to sztuka wymagająca zupełnie innego podejścia niż klasyczne magiczne pojedynki, do jakich Magistrowie przygotowują się w trakcie szkolenia w Kolegiach. Równie trudna jest nauka skoordynowanego magicznego wspierania działań wojskowych towarzyszy z oddziału.

Od większości starszych rangą i doświadczonych Magistrów, którzy poznali tajniki magii bitewnej, oczekuje się, że będą regularnie pełnić służbę w armii Imperium. Magistrowie ci nie ograniczają się jedynie do wspierania działań własnych żołnierzy, lecz sami w sobie stanowią potęgę, z którą należy się liczyć na polu bitwy. Chociaż niewątpliwie starają się ściśle współpracować z jednostką, do której dołączyli, ich motywacja i cele często bywają odmienne od planów imperialnych dowódców. Pomimo tego, oraz mimo strachu, jaki zwykli żołnierze odczuwają w stosunku do tego rodzaju sojuszników, w czasach wojen wsparcie wybitnych Magistrów nigdy nie jest odrzucane.

Bywa, że ponad szeregi czarodziei utalentowanych w zakresie działań wojskowych wybija się kilku Magistrów o nerwach ze stali i niedoścignionym talencie. Przechodzą specjalne szkolenie, które czyni z nich czarodziei bitewnych. Szkolenie skupia się na poznaniu szczególnie destrukcyjnych zaklęć, które wolno mu rzucać wyłącznie na polach bitew. Magistrowie szkoleni w zakresie magii bitewnej potrafią wzniesić straszliwe wichury, sprowadzać deszcze płynnego ognia, a nawet ściągać z nieba gwiazdy, aby spadły na głowy wrogów Imperium. Sztuka magii bitewnej stanowi odpowiedź cywilizacji ludzi na zagrożenie Chaosu i jest jedną z najpilniej skrywanych tajemnic Imperium.

Czarodzieje bitewni zajmują dosyć specyficzną pozycję w hierarchii Kolegiów Magii. Rzadko otrzymują pozwolenie na kontakt ze społeczeństwem Imperium, krążą więc plotki, że wszyscy są szaleni i skrajnie niebezpieczni, a w czasach pokoju muszą być przetrzymywani w wykładanych ołowiem celach. Pomijając te w większości wyssane z palca opowieści, prawdą jest, że bitewni czarodzieje należą do rzadkości. Moce i

„Czarodzieje bitewni to ślepa broń. Są znacznie potężniejsi od innych magów, jednak na szczęście, dzięki niech będą Sigmariowi, należą do rzadkości. Dla naszego dobra i z szacunku dla Słowa Sigmara, te potępione stworzenia powinny być trzymane w lochach budynków swoich Kolegiów. Wypuszczać pod ścisłą kontrolą należy je jedynie wtedy, gdy czysta stal i uczciwy pot wybrańców Sigmara nie wystarczą do pokonania Mrocznych Potęg. Śmierć każdego obywatela, który był wiernym wyznawcą Młotodzierzcy, to dla Imperium niepowetowana strata, natomiast śmierć jednego z nieczystych magów to powód do radości. Niechaj potępieni wyróżnią się nawzajem, tak aby lud Sigmara nie doświadczył zatrucia Chaosem.”

– Johann Nider, rycerz Zakonu Sigmara.

„Zgodnie z powszechną opinią większości uczonych i akademików, wszyscy czarodzieje są szaleni. Ci, którzy poświęcają swoje życia bitwom, muszą być najbardziej obłąkani z nich wszystkich. Jestem przekonany, że w czasach pokoju są więzieni gdzieś z dala od ludzi i wyprowadzani na światło dzienne wyłącznie wtedy, gdy jakiś możnowładca pragnie potrząsnąć swoją szabelką. Sugeruje to w sposób nadzwyczaj jasny, że czarodzieje pochodzący z lepszych rodzin lub obdarzeni większym intelektem, unikają nauki magii bitewnej, koncentrując się raczej na bardziej ezoterycznych dziedzinach badań.”

– dr Randolph Kuhlpeper, wykładowca historii współczesnej na Uniwersytecie w Talabheim.

„Pomysł, że czarodzieje bitewni są więzieni z uwagi na ich porywczosć, jest idiotyczny! Wszyscy czarodzieje są z natury rzeczy czarodziejami bitewnymi. Każdy z nich, czy przechadza się ulicami Altdorfu, czy urzęduje w budynkach Kolegium, to beczka prochu czekająca na iskrę. Patronowanie tym przeklętym 'Magistrom' jest najgorszym pomysłem, na jaki wpadli nasi żyjący i dawno umarli Imperatorzy. Czego? Że okna są otwarte? To zamknij je, ty durniu! Zamykaj! Nigdy nie wiadomo, kto nas podsłuchuje!”

– książę Melched Eisener z Altdorfu.

„Uczniowie, którym brak pełnej kontroli nad swoimi sercami i umysłami, nie są dopuszczani do szkolenia w zakresie sztuki magii bitewnej, bez względu na to, jak sprawnie potrafili manipulować Wiatrami Magii. Jedynie w pełni uznani Magistrowie, którzy wykazali się wybitnymi zdolnościami koncentracji oraz umiejętnościami czerpania w bezpieczny sposób olbrzymich ilości energii Eterycznej, mogą dostąpić zaszczytu szkolenia w zakresie zaawansowanej magii bitewnej. Co najważniejsze jednak, wyłącznie najmądrzejsi, najbardziej inteligentni, zrównoważeni oraz lojalni Magistrowie zostaną oficjalnie mianowani czarodziejami bitewnymi lub wybrani starszymi członkami Kolegium.

Kolegia to organizacje nadzwyczaj rozsądne i skłonne powierzać tak olbrzymią moc wyłącznie osobom o najczystszych charakterach i najświatlejszych umysłach. Przejęcie tej potęgi przez osoby jej niegodne lub pragnące ją wykorzystać do prywatnych celów, oznajmiłoby koniec Kolegiów Magii...”

– Paulo Elias, członek Drugiego Kręgu Kolegium Światła.

„Proszę mi wierzyć, istnieją solidne zabezpieczenia głęboko wpojone podczas szkolenia i nauczania czarodziei bitewnych. Oni nigdy nie zdradzą.”

– Dietmar Gulonsson, Magister Kolegium Niebios.

„Uważam, że rację mają jedni i drudzy. Z jednej strony istnieją zaprzysiężeni Armii Imperium bitewni Magistrowie, którzy władają niezwykle potężnymi mocami, lecz charakteryzują się nadzwyczaj wybuchowym temperamentem. Na własne oczy widziałem potężnego czarodzieja Piromantę, przydzielonego do mojego regimentu, który musiał być stale bacznie pilnowany przez swojego przełożonego z Kolegium. Z drugiej strony poznałem innych Magistrów, również władających olbrzymią i potężną magią, którzy udowodnili, iż są osobami o wielkiej mądrości i nieskazitelnym honorze, którymi kierowało przede wszystkim poczucie obowiązku wobec Imperium. Czarodziejom tym pisana jest wielka sława i zaszczytna pozycja w Kolegium.”

– Kurt Helborg, dowódca Gwardii Reiklandu.

specjalizacje Magistrów bitewnych różnią się od siebie, w dużej mierze będąc zależne od talentu czarodzieja. Cechami wspólnymi wszystkich magów bitewnych jest niezwykle potężny potencjał destrukcyjny używanych zaklęć, umiejętność niezwykle skupienia uwagi, a także lojalność i oddanie sprawie dobra Imperium. Trzeba bowiem być niezwykle człowiekiem, aby dla własnych korzyści nie nadużywać mocy umożliwiających jednym skinieniem dłoni zabicie setek, a nawet tysięcy ludzi.

Magistrowie, którzy wykazują wszystkie niezbędne cechy charakteru i zostaną wybrani na szkolenie w zakresie magii bitewnej, muszą wpięrować opanować trudną sztukę rzucania zaklęć w ekstremalnie niesprzyjających i rozpraszających uwagę warunkach symulujących bezpośrednie starcie na polu bitwy.

Czarni Magistrowie

Termin „Czarny Magister” stosują Kolegia Magii oraz łowcy czarownic, określając czarodzieja, który złamał postanowienia „Imperialnego Dekretu o Magii” i świadomie lub nieświadomie para się magią czarnoksięską. Czarni Magistrowie nie pojawiają się często, jednak kilku z nich zdążyło już niechlubnie zasłynąć w Imperium. Aby zostać napiętnowanym tym tytułem, czarodziej

Kolegium nie musi oddawać cześci bogom Chaosu, ani rozpoczynać badań nad magią demonologiczną lub nekromancką. Wystarczy, że porzuci swoje Kolegium i odmówi poszanowania jego tradycji oraz postanowień Dekretu, lub zacznie eksperymentować z więcej niż jednym kolorem magii. Czyny takie zazwyczaj gwarantują Magistrowi wyklęcie i wrogość dawnego Kolegium.

Czarni Magistrowie doskonale zdają sobie sprawę z konsekwencji swoich czynów. Wiedzą, że złamali postanowienia „Imperialnego Dekretu o Magii” oraz sprzeniewierzyli się ideałom Kolegium. Przed występkiem takim są przecież ostrzegani od pierwszych dni terminu. Uczniom od samego początku nauki tłumaczy się, że sprzeniewierzenie się Kolegium to najstraszliwsze przestępstwo, jakie popełnić może Magister. Drugim w kolejności wykroczeniem jest szaleństwo posługiwania się magią czarnoksięską. Oba te czyny są przestępstwami zarówno przeciwko obowiązującemu prawu, jak i ludzkiej moralności. Świadomy rangi przestępstwa Magister zazwyczaj bez sprzeciwu przyjmuje przydomek „Czarny” lub odmawia sobie jakiegokolwiek tytułu.

Czarni Magistrowie zazwyczaj traktują swoich dawnych towarzyszy jako bandę ograniczonych i potulnych głupców, którzy pozwalają sobą manipulować, gdyż nie mają odwagi zgłębić tajników prawdziwej magii. Czarni Magistrowie jeszcze mniej cenią czarodziei-samouków i wiejskie czarownice,

Czarodzieje bitewni w świecie Warhammera

W grze fabularnej *Warhammer*, profesja czarodzieja bitewnego leży daleko poza możliwościami graczy. Czarodzieje bitewni władają niewyobrażalnymi mocami i cieszą się olbrzymim szacunkiem. Z tego powodu na liście profesji nie ma tej pozycji. Oczywiście, MG może samodzielnie ją stworzyć i rozpisać zaklęcia Tradycji Bitewnej. Należy jednak pamiętać, że przeważająca większość czarodziei bitewnych prowadzi bardzo intensywne, acz nadzwyczaj krótkie życie.

Czarni Magistrowie w grze

Czarni Magistrowie to czarodzieje, którzy eksperymentują z różnokolorową magią lub świadomie wykorzystują magię czarnoksięską. Należy założyć, że z czasem każdy Czarny Magister w końcu ulegnie pokusie korzystania z magii *Dhar*. W tym aspekcie Czarni Magistrowie podobni są do czarowników, jednak charakteryzują się znacznie większymi umiejętnościami i bogatszym repertuarem zaklęć (mogą wykonywać profesję wędrownego czarodzieja, mistrza magii, a nawet arcy maga).

uważając ich za prostaczków niezdolnych pojąć istoty wyższych sztuk magicznych.

Należy założyć, że Czarni Magistrowie, którzy nie uciekają ze swojego Kolegium, lecz z powodzeniem potajemnie praktykują magię czarnoksięską, są wyjątkowo niebezpiecznymi

i potężnymi wrogami Imperium. Ukrycie zdrady pod samym nosem najpotężniejszych czarodziei lojalnych wobec Imperatora wydaje się niemożliwe bez wsparcia sił nadprzyrodzonych i z pewnością demonicznych. Jednym z takich podstępnych Czarnych Magistrów był niesławny zdrajca Egrimm van Horstmann.

— Prawo karne —

Każdy, kto praktykuje sztuki magiczne bez zezwolenia Kolegiów Magii, w świetle prawa jest winny co najmniej czarnoksięstwa. Karą wymierzaną przez łowców czarownic za bezprawne stosowanie sztuk magicznych jest śmierć przez spalenie. Inkwizycja naucza, że jedynie oczyszczające płomienie niszczą skażę Chaosu. Przed spaleniem, skazańca boleśnie „przygotowuje” się do egzekucji, uniemożliwiając mu czarowanie, ucieczkę i przeklęcie swoich oprawców. Na północy Imperium – w krainach, gdzie mieszkają prości i bezpośredni ludzie – czarownika przybija się gwoździami do drzewa i pali bez żadnych ceregieli. Na bardziej cywilizowanym Południu, przed egzekucją nieszczęśnika poddaje się bolesnym i wyrafinowanym torturom.

Magiczna sprawiedliwość

Chociaż teoretycznie każdy strażnik miejski lub urzędnik państwowy może zaaresztować kogoś oskarżonego o nielegalne (nielicencjonowane przez Kolegia) rzucanie czarów, wielu z nich uznałoby to za niezwykle ryzykowną decyzję. Strażnicy miejscy otrzymują mizerne zarobki, a nikt rozsądny nie zwykł za pensy ryzykować klątwy lub innej przykrej przypadłości. Poza tym, magika i tak jest łatwiej zastrzelić z kuszy niż arestować, a jeszcze łatwiej donieść na niego łowcom czarownic, miejscowemu kapłanowi albo innym władzom. W Imperium każdy oskarżony o czary ma prawo do uczciwego procesu, choć dochodzi do nich wyłącznie w cywilizowanych miastach. Jeśli oskarżony stawia opór przy arestowaniu, udowadnia swym postępowaniem, że jest wyznawcą Chaosu, używa magii przy świadkach lub usiłuje skrzywdzić łowców czarownic albo innego przedstawiciela kultu religijnego, Inkwizycja najczęściej nie zwraca sobie głowy pojmaniem podejrzanego, lecz od razu wykonuje egzekucję, a potem dla pewności pali zwłoki.

Prości guślarze i czarownicy regularnie trafiają na stosy w Imperium. Jednak mało kto odważy się wysunąć oskarżenie wobec Magistra Kolegium. Samo podejrzenie nie jest dowodem, a zgodnie z prawem Imperium (a zwłaszcza w wielkich miastach), oskarżenie musi być przedłożone oficjalnie oraz zawierać niepodważalne dowody winy i nieskazitelne rozumowanie. Imperialni Magistrowie są chronieni prawem Imperatora, a Kolegia dysponują kolosalnymi wpływami politycznymi, zarówno tymi jawnymi, jak i tymi, o których nie wspomina się głośno. Oskarżenie Magistra o jakieś przestępstwo na terenach wiejskich jest niezwykle niebezpieczne. Na prowincji, wpływy polityczne liczą się znacznie mniej, co stawia czarodzieja prawie na równi ze zwykłymi ludźmi. Jednak bez względu na posiadane dowody winy, oskarżyciel musi zapewnić sobie zabezpieczenie przed magiczną potęgą rozgniewanego Magistra Kolegium, gdyż wątpliwe jest, by lokalny szlachcic albo sołtys taką ochronę mu zagwarantował.

Wygazzenie

Karę dla Magistra, który złamał prawo Kolegium lub postanowienia „Imperialnego Dekretu o Magii”, ustala zwierzchnik jego Kolegium, chociaż zazwyczaj łowcy czarownic usiłują wyręczyć w tej decyzji radę czarodziei. Kolegia traktują sądzenie Magistrów bardzo poważnie. Zignorowanie zdrajcy w swoich szeregach mogłoby doprowadzić do utraty przez Kolegia prawa do praktykowania i nauczania magii.

Nakładane kary mogą ograniczać się do publicznej chłosty, choć w przypadku poważnych wykroczeń najczęściej przybierają postać wygnania lub egzekucji. Jedynie w najbardziej poważnych sytuacjach stosuje się straszną karę wygaszenia.

Wygazenie to kara przewidziana dla Magistrów, którym udowodniono poważne wykroczenie przeciwko postanowieniom „Imperialnego Dekretu o Magii”, zdradę stanu lub przestępstwo przeciwko dobremu imieniu i reputacji Kolegiów. Władze Kolegium z całych sił dążyć będą do ujęcia żywcem Magistra, który zacznie korzystać z magii czarnoksięskiej, porzuci ideały Tradycji, stanie się zagrożeniem dla ludności Imperium albo popełni czyn oczerniający Kolegia w oczach opinii publicznej, a tym samym zagrozi istnieniu szkół magii. Śmierć jest karą zbyt łaskawą dla takich zbrodniarzy. Mieszkańcy Imperium są w większości przekonani o tym, że Kolegia bardzo pobłażliwie traktują poczynania swoich członków. Pokazowy, publiczny proces zakończony straszną karą dla winnego czarodzieja czasami wystarczy, aby podbudować reputację i zaufanie do Kolegiów.

Wygazenie to najgorsza ze wszystkich kar, jakie mogą spotkać Magistra. Wykonanie tej kary wymaga olbrzymiego nakładu pracy. Wygaszeniem straszy się młodych uczniów, a sam proces wygaszenia skrywany jest w ścisłej tajemnicy. Jedyne, co wiadomo, to fakt, że jest to swoistego rodzaju magiczna kastracja, która odcina część duszy odpowiedzialną za wrażliwość na magię, czyli dar postrzegania substancji Eteru. Nie wiadomo, czy proces ten wiąże się z pozbawianiem skazańca jakichkolwiek fizycznych części ciała, jednak sama wzmianka o okaleczeniu duszy wystarczy, aby najbardziej fanatycznym zwolennikom kar cielesnych zasychało w ustach.

W miarę postępów szkolenia, czarodzieje dowiadują się coraz więcej o wygaszaniu. Okazuje się, że w każdym Kolegium krążą odmienne plotki o tej drastycznej karze. Nie jest również jasne, jaki jest dalszy los skazańców, na których wykonano wyrok wygaszenia. Przedstawiciele Kolegium Ametystu utrzymują, że skazańcowi pozwala się umrzeć w spokoju, zgodnie z jego życzeniem. Po innych Kolegiach krążą plotki o Magistrach uwięzionych przez resztę życia wewnątrz własnych czaszek

Krzyki Mistrza Reichtharda

W ciągu całego istnienia Kolegiów Magii, tylko sześciu głupców popełniło przestępstwa na tyle poważne, aby zostać ukaranych wygaszeniem. Pierwszym ze skazańców był Mistrz Reichthard – uczony i szanowany członek Kolegium Płomienia. Do dnia dzisiejszego nie zachowały się żadne zapiski dotyczące popełnionego przestępstwa, jednak opowieść o karze, jaką poniósł, nadal pozostaje żywa.

Szczegóły tej opowieści są zbyt krwawe i straszliwe, żeby je przytaczać, jednak wystarczy powiedzieć, że krzyki Mistrza Reichtharda przez szesnaście dni odbijały się echem od ścian Kolegium. Niektórzy uczniowie twierdzą, że widzieli przemijającego korytarzem cień płaczącego Mistrza Reichtharda, lecz doniesienia te składa się zazwyczaj na karb nadpobudliwej wyobraźni młodzieńców.

Uczniowie przyłapani przez Magistra na płataniu komuś figli związanych z duchem Mistrza Reichtharda są zwykle prowadzeni do najgłębszego lochu Kolegium, gdzie muszą przeprosić pewien dziwnie wyglądający kamień. Dowcipnisie z reguły wracają z lochów całkowicie odmienieni i z kategorięcznym postanowieniem przestrzegania magicznego prawa.

lub rzucających na pożarcie demonom, którym w ten sposób Kolegium Światła płaci za usługi. Niektórzy wierzą, że ognie nieustannie płonących dachów wież Kolegium Płomienia podsypane są czymś więcej niż tylko Wiatrem *Aqshy*.

W całej historii Kolegiów Magii wygaszenie przeprowadzono zaledwie sześć razy. Jeśli to tylko możliwe, Kolegia próbują zachować sprawę w tajemnicy, aby nie umacniać złych opinii o adeptach magii. Większość zdrajców w ten czy w inny sposób zginie, nim ich zbrodnia stanie się publicznie znana. Bardzo często mieszkańcy Imperium nawet nie zdają sobie sprawy, że zły czarnoksiężnik, który składał ich dzieci w ofierze demonom, był kiedyś Magistrem Kolegiów Magii. Czarni Magistrowie ukrywają swoją obecność jeszcze skrzętniej niż czarnoksiężnicy czy czarownicy. Ułatwia to Kolegiom załatwienie całej sprawy nie przyciągając niechcianego zainteresowania, a tym samym bez konieczności prowadzenia pokazowych procesów dla ulagodzenia żądzy krwi łowców czarownic i zwykłych obywateli. Jednak w razie konieczności, taki proces może być jedyną metodą powstrzymania oskarżeń pod adresem ogółu czarodziei.

Pogoń za renegatami

Jeśli chodzi o pogoń i pojmanie Magistrów-zdrajców, Kolegia starają się rozwiązywać te problemy we własnym zakresie. Jeżeli jest to możliwe, Kolegia nie ujawniają faktu, iż jeden z ich Magistrów zdradził. Poza tym, oprócz samych czarodziei, niewiele osób posiada umiejętności i moc wystarczające do schwytania renegata.

Gdy okazuje się, że któryś z Magistrów oddaje cześć bogom Chaosu albo praktykuje magię czarnoksiężską, jego dawne Kolegium mobilizuje wszystkie dostępne siły, aby schwycić lub zgładzić zdrajcę. Jeśli zadanie to przekroczy możliwości jednego Kolegium (co zdarza się niezwykle rzadko, przeważnie taką petycję przedkładają Kolegia Światła, Złota i Niebios), o pomoc proszone bywa inne Kolegium. Jednak najczęściej szkoły magii są zbyt potężne, dumne, skryte lub cynicznie nastawione do świata, aby prosić o pomoc z zewnątrz.

Powodem, dla którego Kolegia pomagają sobie nawzajem w chwytywaniu zdrajców, jest powszechna niechęć mieszkańców Imperium wobec czarodziei. Za każdym razem, gdy zwykli obywatele dowiadują się, że w pełni wyszkolony Magister

zdradził swoich towarzyszy, reputacja czarodziei Imperium otrzymuje potężny cios. Wiele organizacji politycznych i religijnych tylko czeka na okazję oczernienia Kolegiów, żeby doprowadzić do ich rozwiązania.

Wygnańcy i Magistrowie tułacze

Magistrowie są odpowiedzialni za postępowanie wszystkich swoich uczniów, także tych dawnych. Jeśli czarodziej zboczy z drogi prawa, jego mentor (oczywiście, o ile żyje) zostanie również osądzony i ukarany, chyba że przedstawi dowód swej niewinności.

Wybór kary dla mentora to wewnętrzna sprawa Kolegium i bardzo rzadko włączane są w to władze administracyjne Imperium. Ścisłe egzekwowane prawo karania mentora zostało ustanowione z dwóch powodów. Po pierwsze, jeśli uczeń lub Magister w oczywisty sposób złamie prawo lub zejdzie na ścieżkę zła, ukaranie jego mistrza to jedyne wyjście spełniające postanowienia „Imperialnego Dekretu o Magii”. Jeśli mentor zdrajcy nie zostanie ukarany, wina przechodzi na całe Kolegium Magii, a zatem – zgodnie z postanowieniami Dekretu – traci ono prawo praktykowania i uczenia magii. Po drugie, surowe kary sprawiają, że czarodzieje bardzo starannie dobierają uczniów, a tym samym ograniczają liczbę zdrajców w swoich szeregach. Gdy członek Kolegium zdradzi, jego mentor ma obowiązek zadbać o ukaranie zdrajcy. Jeśli to mu się powiedzie, ma szansę na łaskę i uniknięcie najwyższego wymiaru kary za zdradę podopiecznego.

Niektórzy szanowani Magistrowie, których uczniowie złamali prawo i zostali wyklęci, są traktowani ulgowo i skazywani zaledwie na wygnanie z Kolegium, Altdorfu, prowincji Reikland lub całego Imperium. Wygnanie to kara lżejsza niż egzekucja lub wygaszenie. Wygnaniec nadal pozostaje członkiem Kolegium i najczęściej utrzymuje ścisłe kontakty ze swoimi towarzyszami z uczelni. Niestety, nie może już nigdy publicznie reprezentować swojej Tradycji. Wygnańcy zazwyczaj udają się do niezależnego miasta Marienburga, do Tilei lub Estalii, a nawet do Bretonii (choć jest to ryzykowna decyzja). Wygnańcom wolno brać udział w magicznych eksperymentach Kolegiów i prowadzić badania na własną rękę. Wygnańcy mają również swobodny dostęp do księgozbiorów i wiedzy swojego Kolegium. To ulgowe traktowanie

niezwykle irytuje łowców czarownic. Nie mogą jednak nic na to poradzić. Wygnani Magistrowie, chociaż ich uczniowie dopuścili się zdrady, nadal służą swoim Kolegiom, a przez to Imperium. Magiczne umiejętności wygnańców często zapewniają im lukratywne kontrakty i posady u wpływowych ludzi, co jest wręcz wymarzoną miejscem operacji dla szpiegów. Nic dziwnego, że wygnani Magistrowie często przysyłają Kolegiom interesujące raporty z krain, w których zamieszkują.

Inni wygnani Magistrowie decydują się podróżować po świecie w poszukiwaniu mądrości, doskonalić swoje umiejętności i poszerzając zakres wiedzy własnego Kolegium. Niektórzy Magistrowie zawędrowali aż do Kisleva, Norski, na Albion, do Księstw Granicznych, Arabii, a nawet jak głoszą plotki, do dalekiego Kataju i Nipponu. Podróżnicy prowadzą dokładne dzienniki wypraw, tak aby zdobyta wiedza wcześniej czy później zasilila biblioteki spragnionych wieści Kolegiów w Altdorfie.

— Magistrowie a religia —

Magistrowie podchodzą do religii w sposób bardzo praktyczny i niezbyt natchniony. Chociaż poszczególne Kolegia różnią się między sobą podejściem do spraw wiary, wszystkie pozostają pod silnym wpływem nauk Teclisa i Finreira.

Naturalnie, Magistrowie są świadomi faktu istnienia bogów oraz demonów i nie lekceważą niezwykle silnego wpływu, jakie owe byty wywierają na świat. Magistrowie starają się nie obrażać bogów i składają im ofiary równie często jak zwykli mieszkańcy Imperium (a nawet częściej, szczególnie Kolegium Ametystu, ze względu na więzi z kultem Morra). Jednak czarodzieje nie są osobami mocno wierzącymi i traktują religię w kategoriach zwyczaju. Istnieje bowiem delikatna granica pomiędzy szacunkiem a oddawaniem czci, i większość Magistrów nigdy jej nie przekracza, co budzi zrozumiałe zdziwienie lub niechęć kapłanów oraz wyznawców bogów czczonych w Imperium.

W trudnych czasach wiele kultów religijnych Imperium zwracało się o pomoc do danego Kolegium Magii – oczywiście całkowicie nieoficjalnie. Wzajemna pomoc stworzyła pomiędzy świątyniami a niektórymi Kolegiami pewne więzi, które Bohaterowie mogą wykorzystać, aby uzyskać pomoc w trudnej sprawie.

- **Kolegium Ametystu.** Bardzo silne, wręcz oczywiste więzi z kultem Morra.
- **Kolegium Bursztynu.** Utrzymuje sporadyczne kontakty z kultem Taala oraz w mniejszym stopniu, z kultem Rhyi. Magistrowie Bursztynu często pomagają chronić dzikie zakątki przyrody i stąd wynikają ich kontakty z tymi leśnymi kultami.
- **Kolegium Cienia.** Żadnych jawnych związków z jakimkolwiek kultem religijnym.
- **Kolegium Jadeitu.** Bliskie kontakty z kultem Taala i Rhyi, a także z wiejskimi świątyniami kultu Shallyi. Także wyznawcy Mananna zazwyczaj czują się niezwykle dobrze w towarzystwie Magistrów Jadeitu, lecz pomiędzy tymi dwoma organizacjami nigdy nie podpisano formalnych porozumień.
- **Kolegium Niebios.** Pogłoski dotyczące konsultacji uczonych Vereny i czarodziejów Kolegium Niebios nigdy nie zostały potwierdzone ani zaprzeczone. Kontakty z Astromantami utrzymują również odłamy kultu Morra (w jego aspekcie boga snów).
- **Kolegium Płomienia.** Kolegium to często wspiera armie imperialne, jednak z tego powodu nie zdobyło

szczególnych względów żadnego kultu, nawet Zakonu Sigmara. Relacje z kultem Mananna również nie układają się najlepiej, gdyż Patriarcha Kolegium Płomienia raczył opisać kiedyś dziedzinę boga mórz jako „brudną sadzawkę, po której w cuchnących baliach pływają jakieś przygłupy”.

- **Kolegium Światła.** Posiada pewne powiązania ze świątynią Shallyi, zwłaszcza w zakresie przypadków opętania przez demony i zwalczania demonologii.
- **Kolegium Złota.** Kolegium próbowało nawiązać bliższe kontakty z krasnoludzkimi kowalami run, jednak bez większych rezultatów. Krasnoludy zazdrośnie strzegą swoich tajemnic. Altdorfscy plotkarze insynuują, iż w sprawie znikającego z Kolegium cennego kruszcza zamieszani są kapłani podstępного Randalda, lecz z całą pewnością plotki te są zwykłym oszczerstwem.



— Zdobyć licencji na czarowanie —

Imperialni Magistrowie nie muszą nosić ze sobą żadnego dokumentu zezwalającego im na czarowanie. Zgodnie z zapisami „Imperialnego Dekretu o Magii” wystarczy fakt, że zostali przyjęci do któregoś z Kolegium i uzyskali tytuł Magistra. Nie oznacza to oczywiście, że uczniowie i pełnoprawni Magistrowie nie noszą symboli, sygnetów, tatuaży lub innych przedmiotów potwierdzających ich przynależność do danego Kolegium. W większych miastach symbole ułatwiają uzyskanie aprobaty władz świeckich i religijnych, a także pozwalają uniknąć natychmiastowego samosądu. Na dalekiej prowincji symbole Kolegiów zazwyczaj nie są rozpoznawane.

Ponieważ Kolegia samodzielnie zarządzają funduszami i dyktują prawa ograniczające poczynania Magistrów, w ich najlepszym interesie leży ścisła kontrola nad tym, gdzie w danej chwili przebywa każdy z czarodziei i ocena czy pozostaje lojalny wobec Kolegium, a także czy regularnie przysyła „podatek od czarowania” (zazwyczaj jest to 10% dochodu, pomijając arcymagów). Zebrane w ten sposób fundusze przeznaczone są na utrzymanie i wyżywienie uczniów pobierających nauki w Kolegiach (choć nie tych, którzy mieszkają poza terenem szkoły magii, na przykład w domu mentora). Pieniądze czarodziei są również wykorzystywane do opłacenia imperialnych cel i podatków oraz finansują inne zamierzenia Kolegiów.

Członek każdego z Kolegiów musi informować przełożonych o zmianie miejsca pobytu. Jeśli w trakcie podróży czarodziej

dotrze do miasta, w którym znajduje się oddział jego Kolegium lub przebywa tam inny Magister tego samego Kolegium, przybywszy obowiązują pewne zasady zachowania. Mianowicie, przybyły czarodziej powinien okazać szacunek rezydentowi, czyli przedstawić się i wyjawić swoje zamiary. Kolegia dysponują magicznymi sposobami śledzenia podróży swoich członków, lecz szczegóły tego rytuału stanowią tajemnicę.

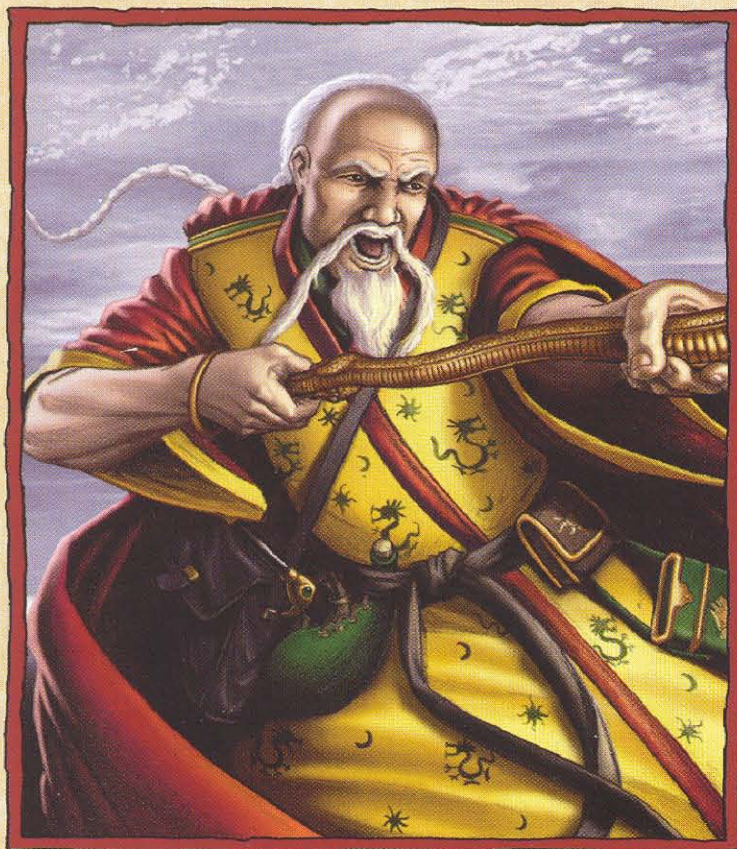
Cudzoziemscy adepci magii

Podróżujący po Imperium praworządni użytkownicy magii z Kisleva i innych obcych krajów stanowią pewien problem dla władz administracyjnych, gdyż „Imperialny Dekret o Magii” nie obowiązuje obcokrajowców. Przybysze powinni jednak przestrzegać prawa świeckiego i religijnego kraju, w którym się znaleźli. Oznacza to, że łowcy czarownic zainteresują się wyłącznie tymi obcokrajowcami, którzy czarują przy świadkach lub w ewidentny sposób nie panują nad swoimi umiejętnościami. Przyjezdni czarodzieje, którzy nie ujawnią swojego talentu magicznego, nie powinni mieć żadnych kłopotów.

Należy pamiętać, że czarowanie w Imperium jest ściśle zabronione, bez względu na okoliczności. Jedyne wyjątki czynione są dla osób związanych z którymś z Kolegiów Magii lub posiadających specjalne pozwolenie na czarowanie (a pozwolenia takie udzielane są niezwykle rzadko). Na szczęście, w krajach ościennych czarodziejstwo nie jest rozwinięte. Nieliczni cudzoziemscy magowie są w Imperium tolerowani, gdyż bywają błędnie uznawani za kapłanów, na przykład kislewscy magowie lodu lub bretońskie czarodziejki Pani Jeziora.

Pod względem prawa magicznego, wyjątek w skali całego Imperium stanowi Marienburg. W tym portowym mieście nie obowiązuje prawo imperialne, a jego burmistrzowie aktywnie zachęcają rezydujących tam magów do eksperymentowania i czarowania. Motywem tych zachęt jest zazwyczaj chęć zysku, choć wyniki magicznych innowacji bywają różne. Zdarzało się, że nieudane bądź pozorowane eksperymenty (najczęściej alchemiczne) pochłaniały znaczną część budżetu miasta, zanim sprawa wyszła na jaw. Bywało też, że w mieście szalały magiczne pożary lub wpływowi urzędnicy ulegali opętaniu przez nieopatrznie przyzwanego demona. Niechlubna stała się aktywność magicznie przywołanych chowańców i poltergeistów, które przez wiele lat zatrwały życie mieszkańcom. Mimo to Marienburg cieszy się opinią najbardziej tolerancyjnego miasta w Starym Świecie, choć ma to swoje wady. W mieście istnieje największa chyba liczba nielegalnych kultów i organizacji. Marienburg jest teatrem działań szpiegów i agentów wywiadów Bretonii, Tilei, Estalii oraz samego Imperium, a także Kolegiów Magii, które przede wszystkim usiłują ukrócić działania heretyckich kultów magicznych oraz przejąć kontrolę nad zorganizowaną działalnością czarodziejską.

Kolegia Magii bardzo niechętnie podchodzą do niezależnych czarodziei, a nawet całych szkół magii działających tak blisko Altdorfu. Mówi się, że w Marienburgu operuje rozwinięta



siatka szpiegów i agentów Kolegiów. Głównym zadaniem tych ludzi jest utrudnianie działań niezrzeszonych czarodziei (na przykład, nie dopuszczanie do tego, aby niewyszkolonym w

Kolegiach czarodziejom przypadały lukratywne kontrakty lub patronat bogatych kupców i arystokratów). Do siatki rzekomo należy wielu czarodziei wygnanych niegdyś z Kolegium.

Nauczanie magii –

Większość uczniów czarodziei zaczyna naukę w bardzo młodym wieku. Dzieje się tak z dwóch powodów. Po pierwsze, większość uczniów oddawanych jest do terminu w chwili, gdy ujawnia się ich talent magiczny (a to zazwyczaj ma miejsce w dzieciństwie), a po drugie, szkolenie magiczne jest powolne i trwa bardzo długo. Im wcześniej rozpocznie się nauka, tym lepiej. W przypadku dzieci Magistrów, są odsyłane one daleko od Altdorfu, albo od razu zaczynają naukę w Kolegium.

Niektórzy wrażliwi na magię ludzie rozpoczynają szkolenie w późniejszym etapie swojego życia, chociaż mało który Magister zgadza się szkolić osobę mającą więcej niż dwa krzyżyki na karku, chyba że uczeń wykazuje nadzwyczajny talent, oddanie nauce lub lojalność. Uczniowie czarodziei sporo czasu spędzają na prostych pracach fizycznych, takich jak sprzątanie i posługiwanie, na przygotowywaniu magicznych komponentów oraz oczywiście, na poznawaniu inkantacji i reguł języka magicznego. Osoby dorosłe mają zazwyczaj zbyt hardy i ukształtowany charakter, aby na dłuższą metę wytrzymać rygor szkolnego życia przy braku jakiegokolwiek wynagrodzenia pieniężnego. Młodzieży natomiast wystarcza miejsce do spania, darmowe posiłki i obietnica nauki zaklęć. Wielu mieszkańców Imperium wydaje się, że rozsądni uczniowie odchodzą z altdorfskiej szkoły magii, gdy tylko dowiedzą się, że do końca życia będą musieli oddawać Kolegium dziesiątą część swoich dochodów. Mając jednak do wyboru wspomniany podatek lub splugawienie duszy na skutek używania mocy, nad którymi się nie panuje, albo okrutne tortury i śmierć na stosie z rąk łowców czarownic, tylko nieliczni decydują się zrezygnować z nauki.

Chociaż prawie wszyscy uczniowie pobierają indywidualne nauki od swoich mentorów – pełnoprawnych Magistrów Magii – większość żaków mieszka wspólnie w dormitoriach Kolegiów. W salach wykładowych większości Kolegiów prowadzone są wykłady dla całych grup uczniów. Są to w szczególności nauki dotyczące historii Kolegium, jego obowiązków i ograniczeń oraz zagadnień związanych z naturą magii. Umiejętności bezpośrednio związane z czarowaniem przekazywane są uczniowi wyłącznie przez jego mistrza, zwłaszcza w Kolegiach Bursztynu i Jadeitu, w których wiedza o wszystkich znanych czarach przekazywana jest ustnie, w drodze pokazów oraz wspólnych eksperymentów.

Większość Magistrów szkoli zaledwie kilku uczniów w ciągu całego życia, chociaż niektórzy mistrzowie, osiadli na stałe w budynkach Kolegium, za swoje powołanie uznali szkolenie młodzieży w zakresie nauk magicznych. Na wiejskiej prowincji, jeden Magister często odpowiedzialny jest za wiele okręgów, więc rzadko ma czas, aby opiekować się choćby jednym uczniem.

Każdy Magister ma jednak obowiązek wziąć do terminu osoby obdarzone wyjątkowym talentem magicznym. Jeśli uczniowie spełnią kryteria ustalone osobno przez każde z Kolegiów, przekazana zostanie im wiedza, którą dany Magister sam otrzymał od swojego mistrza.

Kryteria przyjęcia do magicznego terminu

Nie istnieje jeden usankcjonowany sposób ubiegania się o miejsce w magicznym terminie. Każde z Kolegiów w różny

„Jeśli dopiero rozpoczynacie swoje studia magiczne i tajemnice ośmiu Wiatrów są wam obce, nadstawcie uszu i weźcie do serca moje słowa. Ci z was, którzy posmakowali już magicznych Wiatrów, lub co gorsze, wyrobili sobie na ich temat jakąś opinię, muszą zapomnieć o wszystkim, czego się nauczyli. W przeciwnym razie skazują się na nieuchronną zagładę! Rozważcie moje słowa, gdyż wiem, co mówię.

Kiedys byłem taki jak wy. Urodziłem się daleko stąd, na południowym wschodzie, w krainie, którą w Imperium nazywacie Arabią. Podobnie jak inni uczeni mężowie w moim kraju, pobierałem nauki alchemiczne i matematyczne. Dzięki swoim umiejętnościom, zastąpiłem jako uzdrowiciel i zielarz. Przez wiele lat nieświadom byłem faktu, że los obdarzył mnie jeszcze jednym talentem – wrażliwością na kolorowe wiatry Eteru. Nie opowiem wam o dniu, kiedy mój dar – a zarazem przekleństwo – objawił się na oczach moich towarzyszy, gdyż był to dzień, o którym od dawna próbuję zapomnieć. Niedługo później zainteresował się moją osobą jeden z Magistrów–alchemików wspaniałej instytucji – Kolegium Złota. Jak się później dowiedziałem, Magister ów przybył do mojej ojczyzny, aby poznać tajemnice naszych nauk i przekonać się, czy zgromadzona przez nas wiedza uzupełni braki w poznaniu świata materialnego przez Kolegium Alchemiczne. Po rozmowie, która trwała cały dzień i całą noc, postanowiłem wybrać się w podróż do wielkiego miasta Altdorf, aby prosić Magistrów Złota o szansę udowodnienia, iż godzien jestem zostać ich uczniem.

Dzisiaj – czterdzieści mroźnych zim później – stoję tu, aby nauczać was wiedzy, którą będziecie musieli przyswoić, jeśli chcecie przeżyć i nie popaść w obłąd. Chociaż życzę wam owocnej służby wielkiemu i szlachetnemu Imperatorowi, oraz uniknięcia ognia Inkwizycji Sigmara przez czas równie długi, jak ten, który był mi dany, nie wierzę, aby ta sztuka udała się więcej niż kilkorgu z was.”

– Haqiqah al-Hikmah, arcyomag Kolegium Złota.

Wybór Kolegium

Mówiąc ogólnie, kandydaci zazwyczaj sami decydują, które Kolegium jest najbliższe ich osobowości lub zainteresowaniom. Zdecydowana większość uczniów nie ma wątpliwości, w którym Kolegium powinni się znaleźć – przynajmniej ci, którzy obdarzeni zostali zdolnością postrzegania kolorów Wiatrów Magii. Zapalczywy temperament, aktywność fizyczna i skłonność do oddawania się pasjom będzie przyciągać Czerwony Wiatr Eteru, ułatwiając danemu uczniowi posługiwanie się magią *Aqshy*. Zjawisko to zachodzi również w drugą stronę – intensywny kontakt z Czerwonym Wiatrem nawet z największego flegmatyka uczyni żywego, pełnego pasji, wybuchowego optymistę. Czasami trudno ocenić, czy to uczeń przyciąga dany Wiatr, czy też Wiatr przyciąga i odmienia ucznia. W końcowym rozrachunku zazwyczaj nie ma to znaczenia.

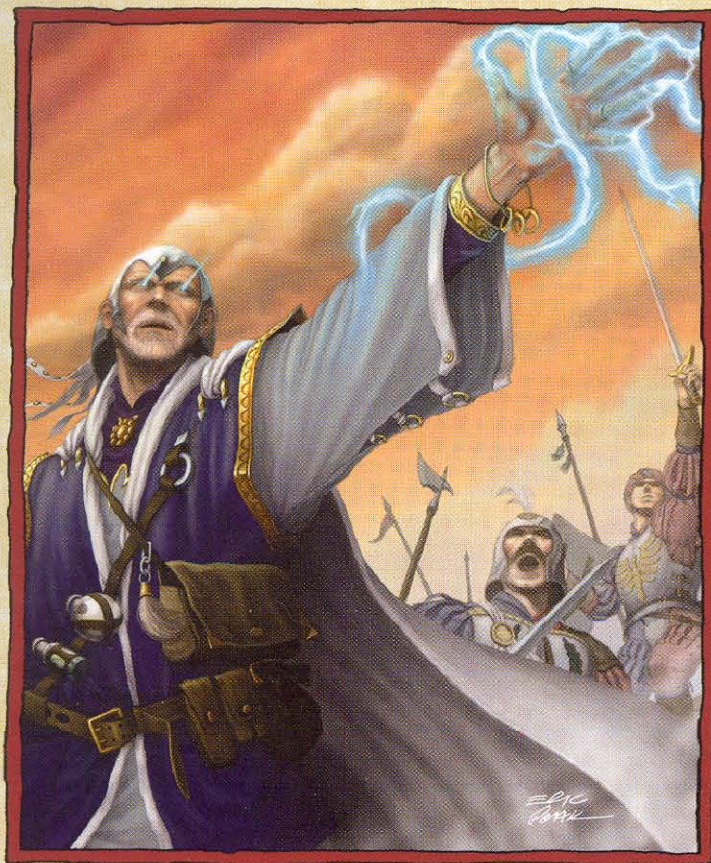
Zdarza się, że Magistrowie odnajdują niewinnych i uzdolnionych kandydatów, którzy jednak nie nadają się do terminu w Kolegium tego czarodzieja. Zgodnie z prawem imperialnym, w takich sytuacjach Kolegia nakazują, aby odnalezione go kandydata doprowadzić przed oblicze przedstawiciela tej Tradycji, do której uczeń ma predyspozycje. Zwyczaj każe, by kandydata przedstawiać nowemu Kolegium wraz z listem informującym o szczegółach jego dotychczasowego życia.

Kandydat zaakceptowany przez Kolegium otrzymuje oficjalny status ucznia. Przyjęcie do magicznego terminu zazwyczaj oznacza obowiązek wpłacenia przez rodzinę wybranego kandydata sporej sumy pieniędzy na rzecz Kolegium. Wpłata ta ma zostać przeznaczona na wyżywienie i utrzymanie ucznia przez cały okres jego nauki w Kolegium. Jeśli rodziny kandydata nie stać na uiszczenie czesnego, Kolegia oczekują od niej, że odda cały swój dobytek materialny. Darowizna ta ma wymiar psychologicznego podporządkowania się Kolegium, gdyż wartość pieniężna uzyskanego w ten sposób dobytku jest zwykle znikoma. Uczniowie, którzy nie mogą uiścić czesnego i nie mają rodziny, która ich wesprze, nadal będą otrzymywać nauki, lecz równocześnie zostaną zmuszeni do pracy w charakterze służącego. Do ich obowiązków będzie należało gotowanie, pranie oraz sprzątanie, czyli prace, których nikt nie zwykł podejmować się za darmo. Los biednych lub osieroconych uczniów jest znacznie cięższy od losu ich bogatszych lub lepiej urodzonych kolegów.

Każdy uczeń przysięga na kodeks prawa, wszystkich bogów oraz swoją nieśmiertelną duszę, ślubując absolutną lojalność wobec Kolegium i swojego mentora. Niektórzy twierdzą, że wspomniana przysięga to coś więcej niż tylko słowa. Wieść niesie, iż w nadprzyrodzony sposób wiąże ona ucznia z mistrzem. Biorąc pod uwagę sposób funkcjonowania i zwyczaje Kolegiów, jest to całkiem prawdopodobne.

Stopnie wtajemniczenia magicznego

Chociaż Kolegia w różny sposób organizują naukę, istnieje kilka etapów wtajemniczenia, wspólnych dla wszystkich czarodziei. Pełna lista tychże została zamieszczona poniżej, wraz z tytułami przysługującymi czarodziejowi po zakończeniu



sposób wyszukuje i dobiera sobie uczniów. Istnieją jednak pewne powszechnie obowiązujące uzgodnienia dotyczące procedur poszukiwania oraz kryteriów rozdzielania uczniów pomiędzy Kolegia. Kandydaci na uczniów dzielą się na: ochotników, którzy sami zgłosili się do altdorfskich Kolegiów, osoby odnalezione przez podróżujących Magistrów, oraz nieszczęśników doprowadzonych do Kolegiów przez łowców lub strażników.

Jedno z postanowień „Imperialnego Dekretu o Magii” zobowiązuje wszystkich pełnoprawnych Magistrów oraz wędrownych czarodziei do zajęcia się każdym przypadkiem nielicencjonowanego lub bezprawnego użycia magii. Kolegia mają również obowiązek ocenić zdolności osoby, która w sposób świadomy lub nie, splata zaklęcia albo w inny sposób manipuluje magicznymi energiami. Głównym zadaniem Magistrów jest ocena psychologicznej, fizycznej oraz duchowej przydatności kandydata do nauki w Kolegium. Jeśli dany kandydat nie został spaczony magią czarnoksięską i jest w pełni władz umysłowych, zadaniem Magistra jest doprowadzenie go do najbliższego oddziału któregośkolwiek z Kolegiów lub wzięcie pod własną opiekę do momentu, gdy dostarczenie go do Kolegium stanie się możliwe. Jeśli dany kandydat nie spełnia wymagań Kolegiów, Magister powinien powiadomić najbliższy posterunek Inkwizycji. Naturalnie, większość czarodziei stara się za wszelką cenę uniknąć tej ewentualności.

Jeśli odkryta przez Magistra osoba obdarzona talentem magicznym jest niebezpiecznym czarownikiem lub czarnoksiężnikiem, Magister musi w każdy dostępny mu sposób wyeliminować to zagrożenie.

każdego z etapów szkolenia oraz nieformalnymi epitetami używanymi wobec nich przez starszych rangą czarodziei.

- **Uczeń czarodzieja.** To wspólny tytuł dla uczniów na każdym etapie wtajemniczenia, zarówno osób, których nauka dopiero zaczyna się od lekcji szorowania podłóg, jak również tych, którzy są o krok od zakończenia szkolenia. Uczniowie zazwyczaj nie są jeszcze przydzieleni do żadnego Kolegium. Uczniów zwie się narybkiem, żakami, starszymi uczniami lub po prostu woła się na nich „Hej ty!”.*
- **Wędrowni czarodziej.** Ci młodzi czarodzieje dopiero zostali przydzieleni do któregoś z Kolegiów. Chociaż uczą się już sztuki czarowania i poznają tajniki wiedzy magicznej, brak im doświadczenia w zakresie bezpiecznego splatania zaklęć. Wędrowni czarodzieje nazywani są zazwyczaj czeladnikami, młodzieżą lub nowicjuszami Kolegium.**
- **Mistrz Magii.** Czarodzieje, którzy opanowali już wiele zawiłych sztuk magicznych i potrafią splatać większość zaklęć swojej Tradycji, zwani są Magistrami lub tytułowani per „pan”***.
- **Arcymag.** Najpotężniejsi i najlepiej wykształceni czarodzieje zwani są arcymagami. Przysługuje im tytuł Mistrza.
- **Magister Patriarcha.** Patriarcha to tytuł przywódcy Kolegium. W danym momencie ten urząd może sprawować tylko jedna osoba, co oznacza, iż w Imperium jest nie więcej niż ośmiu Patriarchów. Patriarchowie są zazwyczaj wybierani z grona najmądrzejszych lub najpotężniejszych arcymagów. Nie istnieje osobna profesja Patriarchy, jest to wyłącznie tytuł honorowy (oraz oczywiście, najważniejszy urząd w Kolegiach).

* Z uwagi na wysoki odsetek uczniów, którzy z tej lub innej przyczyny nie kończą szkolenia, wykładowcy w Kolegiach, a czasami nawet sami mentorzy, zazwyczaj nie zadają sobie trudu, by poznać imiona swoich podopiecznych. Zamiast tego, popularny stał się okrzyk „Hej ty!”, który sprawia, że obraca się większość uczniów w zasięgu głosu wykładowcy.

** Czarodziejom wypada zapamiętać nazwiska uczniów, którzy pomyślnie zakończyli pierwszy etap magicznego szkolenia. Do czasu zdobycia tytułu Magistra (czyli rozpoczęcia profesji mistrza magii), wędrowni czarodzieje są zazwyczaj wołani po nazwisku. Zdarza się, że starsi rangą lub wiekiem czarodzieje wołają swoich podopiecznych po nazwisku na długo po tym, jak stali się oni pełnoprawnymi Magistrami.

*** Choć zależy to od własnych upodobań i zasad panujących w danym Kolegium, Mistrzowie zazwyczaj są po imieniu z równymi rangą czarodziejami. Od większości podwładnych wymagają natomiast zwracania się per „pan”.

Życie ucznia

Dzień zwyczajnego ucznia magii w mieście wypełnia mnóstwo ciężkiej pracy i zaledwie odrobina nauki. Życie żaka w Kolegium jest jeszcze cięższe i bardziej samotne. Zwykli młodzieńcy i dziewczyny mogą spędzać wolne wieczory ze swoimi rówieśnikami, natomiast od uczniów czarodziei oczekuje się, że

każdą wolną chwilę poświęcą księgom. Bardzo często jedyną osobą, z którą uczeń ma kontakt przez całe miesiące, jest jego mentor.

W Kolegiach w Altdorfie sprawa ma się podobnie. Uczniowie, którzy akurat nie słuchają wykładu, nie sprzątają, nie wykonują poleceń swojego mistrza, lub nie uczą się jakiegoś zaklęcia albo formuły, muszą spędzać wolny czas w odosobnieniu, wertując uczone księgi w jednej z wielkich bibliotek Kolegium lub przygotowując w laboratoriach składniki czarów. W każdym Kolegium, zarówno w wielkich budynkach kolegialnych uczelni w Altdorfie, jak i w jaskiniach w głębi Bursztynowych Wzgórz, panuje ścisła dyscyplina. Od uczniów wymaga się całkowitego posłuszeństwa i absolutnej lojalności.

Pierwszym zadaniem uczniów jest doskonalenie umiejętności postrzegania i dotykania Wiatrów Magii. W tym celu, bez względu na to, w jaki sposób dana osoba intuicyjnie odbiera Wiatry Magii, uczniowie są szkoleni w postrzeganiu energii magicznej pod postacią kolorów. Dzięki rygorystycznemu dostrojeniu percepcji, uczniowie na dalszym etapie nauki są w stanie szybciej pojąć techniki i sprawdzone metody czarowania danego Kolegium.

Na wczesnym etapie nauki, uczniów obowiązuje surowy zakaz splatania zaklęć bez obecności i zgody ich mentora. Za złamanie tego zakazu grożą srogie kary (choć nikt dotąd z tego powodu nie został wyrzucony z Kolegium). Jedyny wyjątek dotyczy zaklęć rzucanych przez uczniów w obliczu bezpośredniego zagrożenia – w tym przypadku kary są zdecydowanie łagodniejsze. Wspomniany zakaz, rzecz jasna, nie został wprowadzony z lęku przed magiczną siłą uczniów, a raczej w obawie przed ich złośliwością. Reputacja Kolegium runęłaby w gruzy, gdyby ulicami Altdorfu przemikały grupy wrażliwych na magię żaków, usypiających patrole straży miejskiej, magicznie blokujących zamki wychodków (naturalnie z ofiarami w środku), czy telekinetycznie wrzucających damom żuki za dekolty. Pomijając gniew i ewentualne rękoczynny osób bezpośrednio zaangażowanych w figiel, publiczne splatanie zaklęć mogłoby ściągnąć na kark żaków rozjuszony tłum, podburzony przez łowcę czarownic. Co gorsze, masowe splatanie zaklęć przez niedouczone ignorantów ma spore szanse zakończyć się nieopatrzonym przyzwaniem śmiertelnie niebezpiecznej istoty Chaosu. Imperialni Magistrowie dobrze zatem wiedzą, że jedyną metodą zapewnienia bezpieczeństwa uczniom jest zadbanie o to, aby pojęcie wolnego czasu pozostało dla nich czystą teorią.

Uciekinierzy

Po przyjęciu do Kolegium oraz złożeniu przysięgi posłuszeństwa i lojalności, uczeń zostaje prawnie i duchowo związany ze swoim mentorem. Chociaż więc ta nie pozwala Magistróm czytać w myślach swoich uczniów, dzięki niej zawsze mniej więcej wiedzą, gdzie znajduje się ich podopieczny. Zdolność lokalizacji ma określony zasięg. W przypadku niektórych Magistrów wynosi zaledwie kilkaset metrów. Najstarsi i najpotężniejsi czarodzieje potrafią zlokalizować swojego ucznia w promieniu kilku kilometrów. Oznacza to między innymi, że uczeń ma nikłe szanse oddalić się od swojego mistrza bez jego wiedzy i przyzwolenia. Ucieczka z Kolegium jest zatem prawie niemożliwa, tym bardziej, że uczniowie nie mają wolnego czasu, który mogliby poświęcić na jej zaplanowanie i przygotowanie.

Uczniów uświadamia się również, że jeśli uciekną i unikną pościgu, ich imiona oraz rysopis zostaną rozesełane do wszystkich łowców czarownic w Imperium, a ci wymierzają karę znacznie surowszą niż uczyniłyby to Kolegia. W rezultacie, bardzo niewielu uczniów podejmuje próby ucieczki. Ci, którzy uciekają, są prawie bez wyjątku łapani i karani. Po trzeciej lub czwartej nieudanej próbie ucieczki (i coraz surowszych karach), a zwłaszcza po śmierci kolegi spalonego żywcem na stosie lub zamęczonego okrutnie przez łowców czarownic, nawet najbardziej hardzi i nieposłuszni uczniowie pokornie poddają się reżimowi nauki panującemu w Kolegiach. Pragnienie wolności często okazuje się niezwykle silną motywacją do szybszych postępów, a tym samym wcześniejszego opuszczenia murów Kolegium.

Kobiety w Kolegiach Magii

Chociaż nie istnieją prawa ograniczające dostęp kobiet do Kolegiów, a tym samym w dziedzinie czarodziejstwa panuje nieoficjalne równouprawnienie, płeć piękna bardzo rzadko trafia do magicznego terminu. Niektórzy uczeni zajmujący się tym tematem twierdzą, że wieśniacy znacznie chętniej palą wrażliwe na magię kobiety, uznawane za złośliwe wiedźmy. Inni uczeni postulują, że kobiety nie posiadają zdolności koncentracji niezbędnej do splatania zaawansowanych czarów, bądź też są zbyt głupie, aby opanować języki, umiejętności i wiedzę, bez których manipulowanie magią jest niemożliwe. Pierwsza z tych tez zawiera w sobie ziarnko prawdy, druga natomiast jest całkowicie nieprawdziwa. Talent magiczny jest całkowicie niezależny od płci. Z Kolegium Płomienia związana jest bardzo stara przepowiednia, która głosi, że szkoła ta przyjmie kiedyś na ucznia dziewczynę, która wyrośnie na najpotężniejszą czarodziejkę bitewną w historii ludzkości. Nikogo nie dziwi fakt, że przełożeni Kolegium Płomienia z niecierpliwością czekają na narodziny tejże adeptki.

Czarodziejki wydają się chętniej skłaniać ku Kolegium Jadeitu i Bursztynu, choć nie jest to bynajmniej regułą. Mówiąc otwarcie, inne Kolegia nie są przygotowane na przyjmowanie uczennic. Dziewczyny, które spełnią wymagania Kolegium, będą musiały zamieszkać w męskich dormitoriach, na wydzielonych stryszkach albo w zapomnianych suterrenach, pośpiesznie zamienionych na kwatery mieszkalne. Znacząca większość uczennic w Kolegiach Magii pochodzi z bogatych, a nawet arystokratycznych rodzin – są zatem traktowane z pewnym szacunkiem i sporą dozą nieufności. Wielu Magistrów, na co dzień całkowicie odciętych od realnego świata (innymi słowy, spędzających czas w laboratoriach lub nad księgami), ze wszystkich sił ignoruje odmienną płęć swoich uczennic, mając cichą nadzieję, że jakaś służąca zajmie się tak katastrofalnymi dla porządku ustalonego trybu życia sprawami, jak damskie przypadłości.

Na marginesie warto zauważyć, że wiele Kolegiów zatrudnia cieszące się straszliwą reputacją ochmistryn, które choć nie potrafią władać magią, codziennie manipulują arcymagami, zastraszały nieposłusznych Magistrów, przywołują do porządku niepokornych uczniów oraz usuwają skutki magicznych katastrof (a nawet piorą do czysta szaty czarodziei), a co najważniejsze, ze skutecznością graniczącą z cudem zaspokajają kulinarne gusta wybrednych ekscentryków.

Wieczni uczniowie

Uczniowie, którzy nie są w stanie awansować na pełnoprawnych czarodziei, z uwagi na zbyt mały talent lub niewystarczającą siłę umysłu czy ducha, nie są wyrzucani z Kolegium. Pomimo swoich mizernych umiejętności, puszczeni wolno byliby śmiertelnie niebezpieczni dla społeczeństwa imperialnego, zarówno w sensie fizycznym, jak i psychologicznym. Żacy, którzy nie zdali egzaminu na czarodzieja, muszą pozostać w swoim Kolegium. Osoby takie, zwane „wiecznymi” uczniami, zazwyczaj potrafią nauczyć się zaledwie kilku prostych czarów, jeśli jednak będą lojalnie służyć Kolegium przez wiele lat, mogą uzyskać przywileje, jakimi nie cieszą się nawet najbardziej utalentowani młodzi uczniowie. Wieczni uczniowie są zmuszani do intensywnej nauki i z czasem rozwijają swoje umiejętności do granic możliwości. Gdy to nastąpi, a także gdy Kolegium nabierze zaufania do danego ucznia (co może trwać nawet dziesięć lat), osoby takie uzyskują prawa odpowiadające statusowi wędrownego czarodzieja.

Wieczni uczniowie stanowią trzon pracowników większości Kolegiów, spośród nich rekrutują się też osobiści służący Magistrów. Pełnią funkcję strażników, służących lub sekretarzy, albo wykonują wiele innych posług, jakimi zazwyczaj obarczani są uczniowie. Zadania im zlecane są przeważnie bardziej odpowiedzialne i ważne. Dla osób pochodzących z biednych warstw społecznych, życie wiecznego ucznia wcale nie jest złe. Biedacy ci uczą się wykorzystywać swój magiczny talent, są chronieni przed negatywnymi efektami magicznej wrażliwości (na przykład, naprzykrzaniem się poltergeistów), jedzą do syta trzy razy dziennie, mają czyste łóżko oraz pobierają ciekawe nauki akademickie.

Pochodzący z wyższych warstw społecznych, w szczególności z bogatych i wpływowych rodzin, często bywają zatrudniani w charakterze agentów polowych. Dzięki swoim ograniczonym umiejętnościom magicznym są w stanie wykrywać osoby obdarzone wrażliwością na magię oraz rekrutować je do Kolegiów. Podróżując zarówno jawnie, z glectami Kolegium, jak i potajemnie, w przebraniu zwykłych wędrowców, mogą przemierzać całe terytorium Imperium. Wolni od zobowiązań pełnoprawnych czarodziei, wieczni uczniowie skupiają się wyłącznie na zleconych im zadaniach, które nierzadko dotyczą szpiegowania i zbierania informacji. Niektórzy prowadzą rozsiane po Imperium tajne placówki, w których każdy czarodziej może znaleźć schronienie w chwilach zagrożenia, lub nadzorują pracę bibliotek, laboratoriów i innych budynków Kolegiów. Bywa, że czarodzieje przed wyruszeniem w daleką podróż otrzymują od swojego Kolegium szczegółową listę placówek prowadzonych przez wiecznych uczniów, gdzie mogą szukać pomocy lub po prostu zatrzymać się na noc.

Osoby o mizernym talencie, które chciałyby przestać widzieć energie Eteru, mogą poprosić o ołowiane pierścienie, bransolety oraz inne przedmioty, które ograniczą ich wrażliwość na magię. Dzięki całkowitemu wyciszeniu magicznego talentu, osoby takie są w stanie przebywać wśród zwykłego społeczeństwa, bez ryzyka przypadkowego ujawnienia, dla kogo pracują. Niekiedy praktykowane jest umieszczanie „wyciszonych” agentów

w różnych sferach społecznych, politycznych i religijnych oraz w gildiach kupieckich i cechach rzemieślniczych.

Zdarza się, że młodzi wędrowni czarodzieje, którzy utknęli w odległym mieście bez grosza przy duszy lub opuścili ich szczęście, są zaczepiani przez obcych ludzi, którzy najwyraźniej wiedzą wszystko o tożsamości nieszczęśnika. Choć zdesperowanym czarodziejom trudno w to uwierzyć, czeka na nich czyste łóżko oraz ciepła strawa i to całkowicie za darmo. To nikt inny jak właśnie wieczni uczniowie danego Kolegium, którzy wypełniając zlecone im na placówce zadanie, jednocześnie dbają o interesy całego Kolegium, w tym o zdrowie jego członków. Taka bezinteresowna życzliwość jest rzadkim zjawiskiem w społeczeństwie, które powszechnie przejawia niechęć, a nawet wrogość wobec czarodziei.

Wieczni uczniowie są znienawidzeni przez łowców czarownic i często padają ofiarą prześladowań ze strony Inkwizycji – pomimo faktu, że Kolegia ze wszystkich sił starają się chronić swoich agentów. Głównym powodem tego jest smutny fakt, że wieczni uczniowie w przeciwieństwie do pełnoprawnych Magistrów, nie dysponują magiczną mocą wystarczającą do ocalenia własnego życia w obliczu bezpośredniego zagrożenia.

W Imperium żyje znacznie więcej wiecznych uczniów niż Magistrów, gdyż mało kto jest w stanie spełnić wymagania stawiane przez Kolegia. Dokładna ich liczba znana jest tylko najwyższemu rangą Magistrom Kolegiów.

Starsi uczniowie

Uczniowie, którzy od lat poznają tajniki sztuk magicznych i uzyskają odpowiedni stopień wtajemniczenia, zdobywają tytuł starszych uczniów (mogą rozpocząć profesję ucznia czarodzieja). Starsi uczniowie, którzy najlepiej rokują na dalszą karierę, otrzymują pozwolenie na podróżowanie po Imperium, oczywiście w celach wyznaczonych przez swojego mistrza. Pierwsza oficjalna podróż ucznia to punkt zwrotny w jego życiu – jest oznaką zaufania, jakie zdobył w Kolegium. Podróżujący uczeń musi wozić ze sobą glejt opatrzony pieczęciami Kolegium i mistrza, zezwalający na opuszczenie terenu szkoły. Cel wędrowki często pozostaje niesprecyzowany, pod warunkiem, że w opinii odpowiedzialnego Magistra służy to dalszej nauce bądź doskonaleniu umiejętności. Jednak rzadko pozwala się uczniowi na samotne odbycie całej podróży. Mentor zazwyczaj towarzyszy swojemu uczniowi lub podąża za nim w bliskiej odległości, stale go obserwując.

Zdarza się, że uczniowie o nikłym talencie, którzy nie mają szans zostać Magistrami, są zwalniani z terminu i mogą rozpocząć inną profesję. Takie osoby zwykle nie mogą liczyć na pomoc i ochronę Kolegium, chociaż nadal żąda się od nich dożywotniej lojalności.

Wędrowni czarodzieje

Magistrowie świetnie zdają sobie sprawę, że wiedza o magii jest nieprzydatna bez doświadczenia, które uczy używać jej w praktyce. Uczniowie, którzy zdobyli pewne umiejętności, a przed wszystkim zaufanie swojego mistrza, muszą opuścić Kolegium i rozpocząć wędrowkę po świecie. Podróż ta trwa

najczęściej kilka lat, podczas których czarodziejowi nie wolno powrócić na teren Kolegium lub zbliżyć się do swojego mentora na mniej niż pięćdziesiąt metrów. Ten etap w szkoleniu czarodziei nazywa się „Wędrowką”, a czarodzieja tytułuje „wędrownym”.

Aby zasłużyć na zaszczyt mianowania wędrownym czarodziejem, uczeń musi wykazać się nadzwyczajnym talentem oraz oddaniem sprawom magicznym i samemu Kolegium. Wędrowni czarodzieje to najczęściej spotykana w Imperium grupa adeptów magii. Przed rozpoczęciem podróży, wędrowni czarodzieje otrzymują od Kolegium pewną sumę pieniędzy, a także imiona oraz adresy Magistrów i wiecznych uczniów swojego Kolegium, przebywających w krainach leżących na trasie Wędrowki. Głównym celem wędrownych czarodziei jest doskonalenie umiejętności rzucania pomniejszych zaklęć.

W jej trakcie czarodzieje muszą zapewnić sobie źródło utrzymania. Ich wiarygodność i prawo do legalnego splatania zaklęć potwierdza zazwyczaj opatrzony pieczęciami dokument, wystawiony na nazwisko czarodzieja i zawierający jego podobiznę, jak również podpisy mentora i członków rady Kolegium. Bardzo często posiadają tatuaż lub magiczny przedmiot, które wskazują na ich przynależność do danego Kolegium. Jednak publiczne splatanie zaklęć, nawet legalne i potwierdzone dokumentami, często sprowadza kłopoty na głowę wędrownych czarodziei. Łowcy czarownic oraz inne praworządne instytucje za punkt honoru stawiają sobie utrudnianie im życia (a w skrajnych przypadkach, pozbawianie go). Należy pamiętać, że mentor czarodzieja wciąż ponosi współodpowiedzialność za popełnione przez niego przestępstwa. Z tego powodu większość uczniów wyrusza na wędrowkę dopiero wtedy, gdy ich mistrzowie nabiorą do nich absolutnego zaufania.

Wielu wędrownych czarodziei aktywnie poszukuje przygód. Takie doświadczenia uczą ich opanowania oraz kontrolowania mocy w sytuacjach stresowych. Jednak wielu mentorów z dezaprobatą odnosi się do tak niebezpiecznych przedsięwzięć. W opinii wielu Magistrów, wędrowni czarodzieje poszukujący przygód powinni zgłosić się do władz imperialnych, najbliższego oddziału wojsk Imperium lub któregoś z zakonów rycerskich i przyjąć oficjalne zlecenie. Postawa taka jest typowa zwłaszcza dla Magistrów Kolegium Płomienia.

W niektórych Kolegiach są zachęceni do przyjmowania niebezpiecznych zleceń i poszukiwania przygód. Dotyczy to zwłaszcza czarodziei Kolegiów Cienia, Światła, Jadeitu oraz

Wędrowni czarodzieje a inne profesje

Dostosowując zasady gry do tradycji Imperialnych Kolegiów Magii, Mistrz Gry ma prawo zdecydować, że wędrowni czarodziej może podjąć się innej, niemagicznej profesji w trakcie swojej wędrowki. Takie posunięcie pozwala czarodziejowi nauczyć się różnych umiejętności niedostępnych na szkoleniach w Kolegium. Pomimo tymczasowej zmiany profesji, wędrowni czarodziej pozostaje lojalny (miejmy nadzieję) wobec swojego mistrza i Kolegium. W każdej chwili może wrócić do profesji wędrownego czarodzieja lub jeśli jest wystarczająco doświadczony, rozpocząć profesję mistrza magii, nawet wtedy, gdy jego obecna profesja nie przewiduje takiego rozwoju.

Bursztynu. Niepodważalną zaletą samodzielnych wędrowek jest to, że w odległych zakątkach Imperium, w dziczy lub na terenie opuszczonych ruin, albo w pogoni za bandami niebezpiecznych mutantów lub przestępców czarodzieje mogą doskonalić swoją umiejętność splatania czarów bez obaw, że ściągną na siebie uwagę łowców czarownic lub gniew rozjuszonego tłumu przesądnych chłopów. Jedynym niebezpieczeństwem, którego nie da się w ten sposób uniknąć, jest ryzyko nieopatrzego przyzwania bytu demonicznego. Chaos cierpliwie czeka na najmniejsze nawet potknięcie, gotów w każdej chwili pochłonąć umysł i duszę nieostrożnego czarodzieja.

Ważnym aspektem podróży wędrownych czarodziei są pieniądze zarobione na kontraktach i zleceniach. Większość pieczołowicie odkłada każdego zarobionego pensa. Oprócz zwyczajowego przekazywania dziesiątej części dochodów, zgromadzony majątek służy do opłacenia nauk, które każdy wędrowny czarodziej musi pobrać w Kolegium, zanim zostanie mianowany pełnoprawnym Magistrem. Opłata ta jest zazwyczaj bardzo słona. W przypadku czarodziei, którzy zostaną uznani przez przełożonych Kolegium za niegodnych lub zbyt niedoświadczonych, wysokość opłaty rośnie do astronomicznego poziomu. Natomiast w przypadku tych, którzy swoim talentem lub poczynaniami zyskali aprobatę starszyny Kolegium, opłata jest obniżana tak, by po oddaniu wszystkiego, co posiada, czarodziej mógł opłacić naukę. W rozliczeniach z wędrownymi czarodziejami Kolegia bardzo chętnie przyjmują cenne lub magiczne przedmioty znalezione przez magów w trakcie ich podróży. Artefakty te niekiedy są im zwracane po pomyślnym zdaniu końcowych egzaminów, zwłaszcza, jeśli były to przedmioty osobiste lub stanowiły nagrodę za bohaterские czyny. Nie stanowi to jednak reguły i zależy od decyzji władz Kolegium.

Niezwykle rzadko zdarzają się przypadki ucieczki wędrownych czarodziei z terminu. Uczniowie, którzy nie wykażą całkowitego poświęcenia idei zdobycia tytułu Magistra, nie zdołają przekonać swoich mentorów, że są godni wyruszyć na samodzielną wędrowkę. W oczach nieuczonych mieszkańców Imperium wędrowni czarodzieje to Magistrowie reprezentujący swoje Kolegia. Bardzo często prości ludzie, w uznaniu umiejętności splatania czarów, będą tytułowali „Magistrem” nawet najbardziej niedoświadczonego czarodzieja i kłaniali mu się nisko. Po powrocie do Kolegium, mentor czarodzieja może zadecydować o ponownym wysłaniu podopiecznego w świat. Ma to miejsce zazwyczaj wtedy, gdy wędrowny czarodziej nie zdobył wymaganych umiejętności lub powrócił zbyt wcześnie. Mentorzy doszukują się również charakterystycznych zmian, które zachodzą u ludzi przebywających przez dłuższy czas w kontakcie z danym Wiatrem Magii. Zmiany te świadczą o rosnącym talencie czarodzieja i potwierdzają jego

przynależność do danego Kolegium. Nikt nie jest w stanie przewidzieć, kiedy nastąpi to naznaczenie. Teoretycznie, wędrowka czarodzieja może trwać całe jego życie i bywa, że nigdy nie zostanie uznany za godnego tytułu Magistra.

Egzamin Magisterski

Po zakończeniu swoich podróży, wędrowni czarodzieje powracają do regularnej nauki. W tym okresie mistrzowie sprawdzają umiejętności i stan wiedzy swoich podopiecznych. Ścisła kontrola pozwala na tym etapie nauki wyizolować wszystkich czarodziei, którzy oddali się praktykom magii czarnoksięskiej. Proces sprawdzania kandydatów jest długi. Jeśli mistrz uzna, że jest usatysfakcjonowany poziomem umiejętności oraz czystością duszy i umysłu ucznia, wędrowny czarodziej wyrusza (czasami w towarzystwie mentora) do siedziby głównej Kolegium. Tylko tam można uzyskać tytuł pełnoprawnego Magistra, ze wszystkimi przywilejami i obowiązkami wiążącymi się z tą pozycją.

W przypadku, gdy mistrz nie może towarzyszyć swojemu podopiecznemu w tej wyprawie, wędrowny czarodziej otrzymuje na drogę list do przełożonych Kolegium wraz z pełnym sprawozdaniem ze swoich osiągnięć i pobranych nauk. W Altdorfie czarodziej staje przed specjalną komisją, która przeprowadza przesłuchanie. Po udzieleniu odpowiedzi na pytania Magistrów zasiadających w komisji, wędrowny czarodziej dostaje własne łóżko lub nawet własny pokój w budynku dormitorium i rozpoczyna intensywną naukę. Przedmiotem nauki jest najczęściej historia, obowiązki i przywileje Kolegium. To, ile czasu czarodziej poświęci na naukę, zależy wyłącznie od niego samego. Gdy uzna, że jest gotów, ma prawo poprosić o wyniesienie go do rangi Magistra Kolegium.

Jeśli prośba zostanie rozpatrzona pozytywnie, wędrownego czarodzieja czeka okres niesłuchanie wyczerpujących testów i egzaminów. Badaniom poddana zostanie jasność jego magicznych zmysłów, podobnie jak skuteczność kontroli nad magiczną energią, a także szybkość i talent w splataniu zaklęć. Na koniec, umiejętności magiczne kandydata przejdą szereg prób, poczynawszy od prostych zadań, a skończywszy na magicznych pojedynkach z członkami komisji egzaminacyjnej. Rzecz jasna, wędrowni czarodzieje zazwyczaj nie mają szans w starciu z doświadczonymi i potężnymi Magistrami. Na szczęście, większość pojedynków nie toczy się na śmierć i życie, lecz ma wykazać bitewne umiejętności egzaminowanych kandydatów. Wygrany pojedynek przynosi wędrownemu czarodziejowi spory szacunek i często przechodzi do historii Kolegium, gdyż od kandydatów oczekuje się wyłącznie wykazania pełni swych możliwości, a także opanowania i nieustępliwości.

Magistrowie a inne profesje

Podobnie jak wędrowni czarodzieje, mistrzowie magii (pełnoprawni Magistrowie), nie mogą tak po prostu zrezygnować z bycia czarodziejem, aby rozpocząć inną profesję. Ludziom innych zawodów taka sztuczka zazwyczaj się udaje, jednak Magistrowie, którzy zrezygnują ze swojego tytułu, wcale nie będą mieli łatwiejszego życia, gdyż nadal będą ich obowiązywać postanowienia „Imperialnego Dekretu o Magii” oraz prawa Kolegium. Nie odpuszczają im też łowcy czarownic, którzy tropią każdego czarodzieja pozbawionego protekcji Kolegiów. W wyniku tego, Magister zainteresowany podróżami lub nauką zazwyczaj zostaje uczonym lub odkrywcą, nie rezygnując z przynależności do swojego Kolegium. Dzięki temu, w każdej chwili może powrócić do swojej właściwej profesji, a nawet rozpocząć profesję arcy maga.

Kolegia są bardzo wybredne w kwestii tego, kogo obdarzają tytułem Magistra. Odrzucają kandydatury wszystkich czarodziei, którzy nie spełniają wysokich wymagań Kolegiów. Od odrzuconych kandydatów oczekuje się, że powrócą do nauki, aby zasłużyć na następną szansę. Jednak rzadko zdarza się, aby dopuszczony do egzaminu wędrowny czarodziej nie poradził sobie z wymaganiami Kolegium. Słabi, nieostrożni i niezbyt inteligentni wędrowni czarodzieje zazwyczaj giną podczas wędrówek, tym samym oszczędzając czas i wysiłek przełożonych.

Warto zaznaczyć, że ludzkich czarodziei cechuje dziwna przypadłość. Otóż im bardziej specjalizują się w korzystaniu z jednego Wiatru Magii, tym gorzej idzie im manipulacja innymi kolorami magii. Do czasu przystąpienia do egzaminu magisterskiego, efekt ten ujawnia się u większości wędrownych czarodziei. Najsilniejsi z kandydatów nie potrafią nawet dotknąć innego koloru magii. Może to być również przyczyną, dla którego Magistrowie wydają się uosabiać cechy Wiatru Magii, którym władają. Dla przykładu, z biegiem czasu Magistrowie Kolegium Płomienia stają się coraz bardziej niecierpliwi i impulsywni, a Bursztynowi Czarodzieje nie potrafią ścierpieć obecności innych ludzi i coraz lepiej czują się w dziczy.

Taki stan rzeczy tłumaczy również, dlaczego renegaci, którzy parają się magią czarnoksiężką, to niemal bez wyjątku wyznawcy bogów Chaosu. Bez boskiego lub demonicznego wsparcia nie byłoby w stanie nawet rozpocząć studiów nad *Dhar*, która jest niczym innym jak manipulacją wieloma kolorami magii naraz. Być może istnieją nieliczni Magistrowie, którzy z wiekiem nie tracą wrażliwości na inne Wiatry Magii, lecz z całą pewnością są to wyjątki.

Informacje o wszystkich uczniach, wędrownych czarodziejach oraz pełnoprawnych Magistrach przechowywane są w archiwach Kolegiów. Dostęp do nich w każdej chwili może uzyskać Magister Patriarcha, Imperator oraz Wielki Teogonista. Rzadko jednak dochodzi do sytuacji, aby zewnętrzne władze zażądały wglądu w dane czarodzieja – prawie żaden Magister nie łamie swoich przysięg lojalności wobec Imperium (a przynajmniej tak przekonują mieszkańców Imperium przedstawiciele Kolegiów). Historia Imperium pokazuje, że najczęściej z tego prawa korzystał Wielki Teogonista, chociaż akurat ostatni z nich – Volkmar – rzadko to czynił. Żądanie dostarczenia stosownych dokumentów zwykle nie było podyktowane troską o lojalność danego czarodzieja, lecz stanowiło środek politycznego nacisku, jeden z wielu wykorzystywanych w codziennych rozgrywkach dworu imperialnego.

Po zdobyciu tytułu pełnoprawnego Magistra Magii, wędrowni czarodziej kończy termin i formalnie przestaje być związany ze swoim mentorem.

Arcymagowie

Arcymagowie Kolegiów Magii to ludzie dysponujący wielką potęgą. Rzadko zdarza się, aby Magister osiągnął ten stopień wtajemniczenia. Arcymagowie traktowani są z lękiem i należnym im szacunkiem nawet przez najlepiej urodzonych arystokratów. Nie bez powodu arcymagów nazywa się często „książętami” wśród czarodziei.

Pod wieloma względami arcymagowie stanowią ucieleśnienie symboli swoich Tradycji. Nie postrzegają już świata



tak, jak inni śmiertelnicy, gdyż zarówno ciało, jak i duszę poświęcili wybranemu kolorowi Magii. Długotrwały kontakt z magiczną mocą znacznie przedłuża ich życie, choć tajemnica tego fenomenu pozostaje poza rozumieniem nawet najpotężniejszych czarodziei. Charakter magicznej energii wybranego przez arcymaga koloru dyktuje tor jego myśli, słów oraz poczynań. Kolorowy Wiatr Magii zmienia nawet fizyczne cechy czarodzieja. Na przykład, arcymagowie Kolegium Światła odznaczają się białymi włosami, niezwykle bladą karnacją oraz oczami świecącymi wewnętrznym blaskiem.

Głównym zadaniem arcymagów jest zachowanie czystości Kolegium, tępienie wszelkich praktyk niezgodnych z kodeksem magii oraz eliminacja czarodziei, którzy ulegli pokusie Chaosu. Równie ważnym zadaniem jest dążenie do realizacji celów Kolegium. Arcymagowie pozostają związani postanowieniami „Imperialnego Dekretu o Magii”, a w przypadkach, kiedy nie ma innych Magistrów, którzy mogliby ich zastąpić, służą pomocą Armii Imperium w wojnach z zewnętrznymi wrogami. Do udzielenia wsparcia, arcymaga może zobowiązać Patriarcha jego Kolegium oraz Najwyższy Patriarcha Kolegiów. Arcymagowie niektórych Kolegiów, na przykład Kolegium Płomienia, są bardziej skorzy do służby w imperialnych regimentach, niż przedstawiciele innych szkół magii. Arcymagowie są bardzo często delegowani do kierowania ważnymi oddziałami Kolegium, rozsianymi po całym Imperium. Przykładowo, arcymag Heinz Meissner jest obecnie Mistrzem tak zwanej Starożytnej Biblioteki Kolegium Światła.

– Nieudane zaklęcie –

Zdarza się często, że moc zaklęcia manifestuje się w sposób odmienny od zamierzonego. Trudno wymienić wszelkie możliwe przyczyny takiego zjawiska, lecz można opisać najczęściej występujące efekty uboczne nieprawidłowego splecenia czaru. Otóż w najmroczniejszych zakamarkach umysłów i dusz ludzi ukrywają się rzeczy, które prawie nigdy nie wychodzą na światło dzienne. Jednak dzięki Wiatrom Magii, te mroczne koszmary, marzenia, sny i lęki nabierają formy fizycznej. Niestety, z przyczyn nie do końca zrozumiałych, przez szczelinę w osnowie rzeczywistości, jaką otwiera źle splecione zaklęcie, prawie zawsze przenikają tylko negatywne myśli i emocje czarodzieja, jego koszmary i lęki.

Nie wiadomo, czy te manifestacje są prawdziwymi demonami, czy zaledwie materializacjami lęków czarodzieja w formie podświadomie znanej z mitów, legend i popularnych bajek. Nie wiadomo również, czy między tymi dwoma konceptami istnieje jakakolwiek różnica. Niektóre z nieopatrznie przyzwanym lub stworzonym na skutek źle rzuconego zaklęcia istot, które prześladowały imperialnych czarodziei, odznaczają się cechami, które są tożsame z opisem pewnych demonicznych istot dobrze znanych czarnoksiężnikom. Jakkolwiek nie wyglądałaby prawda, ofiary tych manifestacji zazwyczaj nie dbają o to, jaka jest prawdziwa natura istoty, która ich właśnie rozszarpuje.

Gnilce

Pożeracze Ciała. Magiczne Larwy

Nierozważny czarodziej może zacząć dostrzegać gnilce, które wylaniają się z leżącego w pobliżu kawałka surowego mięsa. Bezrozumne, ale nieustępliwe robaki zaczynają pełznąć ku swej ofierze z nieprawdopodobną szybkością. Żadna materialna bariera nie jest w stanie ich powstrzymać. Jedyne, czego pragną, to posmakować ciała czarodzieja, który powołał je do życia. Ich przybycie zwiastuje zwykle odór zgnilizny i roje much.

Przyciągane przez: magię Kolegiów Jadeitu i Ametystu oraz czary związane z ciałem.

Mroczne Ogary

Mroczni. Ogary Furii. Psy z Kuźni

Ogary przypominają wielkie, czarne psy o ciałach z brązu i żelaznych kłach. Za bramę do świata materialnego służą im płomienie. Niestrudzenie tropią swoje ofiary, paląc wszystko na swojej drodze. Ich nadejściu towarzyszy śwąd palonego mięsa, sadzy i rozgrzanego metalu.

Przyciągane przez: magię Kolegium Płomienia oraz czary związane ze zniszczeniem.

Szepcząca Ciemność

Skradający się Mrok. Szalona Noc. Pożeracz Dusz

Osoby parające się magią czarnoksięską są głupcami, gdyż pewnego dnia, bez względu na ich potęgę, coś przyjdzie upomnieć się o ich dusze, umysły i ciała. Jednak potęgi skrywające się za Czarną Magią rzadko bywają cierpliwe. Pożeracz Dusz może pojawić się nagle, wykorzystując dowolny cień lub osłonięty kąt. Istota ta manifestuje się w postaci wzburzonej, oleistej mgły o barwie absolutnej czerni, szepczącej tysiącem różnych głosów. Niektóre wołają, inne płaczą, śmieją się bądź krzyczą, jednak wszystkie są przytłumione i pełne desperacji. Ta szepcząca chmura sunie tuż nad podłogą w stronę czarodzieja, który ją nieopatrznie przyzwał, a coraz głośniejsze szepty doprowadzają ofiarę do oblędu.

Przyciągana przez: czary nekromanckie, czary Chaosu, magię guślarską oraz czary związane z umysłem i duchem.

Wszechwiedzący Wąż

Wąż Mądrości. Kusiciel. Ciernisty

Wizjonerzy i szaleni artyści wiele razy próbowali opisać doskonałość wzoru na łuskach Węża, kształt oplatających go cierniowych pnączy z kości słoniowej lub głębię jego przerażającego spojrzenia. Jak dotąd, ta sztuka nie udała się nikomu. Wielki Biały Gad przedostaje się do świata ludzi przez lustra lub tafle nieruchomej wody, ścigając swą ofiarę ze zręcznością i szybkością, którym nic nie może dorównać. Osobom, które ściągnęły na siebie jego uwagę, wydaje się, że wszędzie dostrzegają ślady jego obecności. Przybycie Węża zwiastuje odgłos tłuczonych luster i szelest łusek.

Przyciągany przez: magię Kolegiów Światła, Cienia i Bursztynu oraz czary związane z iluzjami.

Zmory

Mścicielki. Dziwożony

O tych zjawach mówi się, że są to dusze czarownic spalonych na stosie. Zmory ukazują się jedynie swoim ofiarom. Pojawiają się w drzwiach i oknach, przybierając postać upierzonych, ślepych widm, od których bije odór strachu. Bez litości atakują nieszczęśnika, który ściągnął na

Czary a rozgrywka

Magia Starego Świata to cudownie skomplikowane, a także nieprzewidywalne zjawisko. Ponieważ pochodzi z substancji Chaosu, nie podlega ścisłym prawom, a jedynie pewnym ograniczeniom. Ludzkość opracowała formuły wielu różnych czarów i zaklęć. W niniejszej książce można znaleźć listę większości zaklęć dostępnych ludzkim czarodziejom. Jednak z uwagi na nieprzewidywalność magii, Mistrz Gry nie powinien mieć oporów przed naginaniem bądź łamaniem tychże zasad. Efekty działania potężnych zaklęć elfów, unikalnych czarów ludzkich arcymagów, czy wspieranych spaczeniem rytuałów magii czarnoksięskiej mogą rozbudować system magii, a tym samym zwiększyć tajemniczość świata *Warhammera*.

siebie ich gniew. Niejednokrotnie w ciele ofiary znajduwane były czarne, żelazne pazury. Nadejście zmór zwiastuje trzepot skrzydeł i zgrzyt pazurów.

Przyciągane przez: magię Kolegiów Złota i Niebios oraz czary związane z przemianą i przeznaczeniem.

– Imperialne Kolegia Magii –

Teclis nauczał, że wszelka magia – choćby nie wiadomo jak silna i niebezpieczna – może być kontrolowana przez wyszkolonego czarodzieja. Dzięki naukom arcymaga z Ulthuanu, ludzie dowiedzieli się, jak czerpać surową energię magiczną z Wiatrów Magii i jak odróżniać jej osiem kolorów. Elfi Mistrz Wiedzy założył Kolegia, po jednym dla każdego koloru magicznej energii obecnej w Starym Świecie. Teclis

i Finreir wyszkolili również pierwszych Magistrów i Patriarchów. Elfi mędrcy wiedzieli, że pomimo długoletniej nauki, słaby umysł człowieka nie jest w stanie kontrolować więcej niż jednego Wiatru Magii jednocześnie. W czasach współczesnych funkcjonuje wszystkich osiem pierwotnie założonych Kolegiów. Ich pełną listę można znaleźć w Tabeli 4-1: Kolegia Magii.

Tabela 4-1: Kolegia Magii

Kolor Magii	Nazwa potoczna	Nazwa runiczna	Kolegium	Tradycja
Biały	świecisty	<i>Hysh</i>	Światła	Światła
Brązowy	bursztynowy	<i>Ghur</i>	Bursztynu	Zwierząt
Czerwony	plamienisty	<i>Aqshy</i>	Plamienia	Ognia
Fioletowy	ametystowy	<i>Shyish</i>	Ametystu	Śmierci
Niebieski	niebiański	<i>Azyr</i>	Niebios	Niebios
Szary	cienisty	<i>Ulgur</i>	Cienia	Cienia
Zielony	jadeitowy	<i>Ghyran</i>	Jadeitu	Życia
Żółty	złoty	<i>Chamon</i>	Złota	Metalu

Kolegium Ametystu

Tradycja: Śmierć

Nazwa własna: Kapituła Ametystu

Popularne tytuły Magistrów *Shyish*: Ametystowi Czarodzieje, Czarodzieje Śmierci

Symbole: Kosa, Klepsydra, Ametystowa Czaszka, Ciemna Róża Wiatr Magii: *Shyish*

Shyish to Eteryzna manifestacja upływającego czasu, śmierci oraz nieuchronnego końca wszelkiego istnienia. Można ją utożsamiać z obawami w obliczu nieznanego, strachem, jaki odczuwają wszystkie istoty żywe w chwili zagrożenia, a w szczególności wobec własnej śmierci. *Shyish* to jednak również szacunek i cześć – aura, którą śmiertelnicy otaczają rzeczy uznawane za święte lub wyjątkowe.

Shyish formuje się, gdy ktoś zdaje sobie sprawę z ulotności życia, wspomina dawno minione dzieje, akceptuje swoje życie w danym jego momencie lub tęskni za wydarzeniami, jakie dopiero mają nadejść. Mówi się też, że *Shyish* to wiara, że istnieje coś większego, wspanialszego i znacznie trwalszego niż ludzkie życie – a mianowicie świat, w którym to życie rodzi się i umiera. Wiatr *Shyish* to dziwna substancja, w której wszystkie chwile tworzące ciągłość czasu współistnieją w jednym jego fragmencie.

Fioletowy Wiatr często opisywany jest jako Wiatr Czasu, gdyż wieje z przeszłości, która już przeminęła, przez teraźniejszość, która wiedzie do wszelkich zakończeń, tych nieodłącznych składowych każdego śmiertelnego żywota, w kierunku przyszłości, która doprowadza do nieuchronnej śmierci. Niektórzy przekonują, że *Shyish* to przeznaczenie, gdyż nie kontroluje wydarzeń przeszłych, teraźniejszych i przyszłych, lecz jest ich wiernym odbiciem.

Wiatr *Shyish* wieje silniej, gdy ktoś stawia czoło śmierci lub coś się kończy. Przyciągają go pola bitew oraz ludzie, którzy pogodzili się z myślą o własnej śmierci. Zjawia się na miejscach egzekucji i otula milczące cmentarze, na których bliscy oplakują i wspominają swoich zmarłych. Najłatwiej Wiatr ten można zauważyć o świcie i zmierzchu – porze przemijania nocy i dnia. *Shyish* najsilniej wieje wiosną i jesienią, w porach zrównania dnia z nocą, oraz zimą i latem podczas najkrótszego i najdłuższego dnia w roku.

Opis

Według „Imperialnego Dekretu o Magii”, Magistrowie, którzy władają Fioletowym Wiatrem *Shyish*, zajmują się „Taumaturgia Finalizacyjną”. Termin ten został nieco sztucznie ukuty na

„Imperialne Kolegia Magii zaczerpnęły swoje nazwy, charakter i cele bezpośrednio z ośmiu Wiatrów Magii. Z tego powodu, wśród mniej uczonych klas Imperium panuje spore zamieszanie, gdyż ludzie myślą nazwy Wiatrów z nazwami zgromadzeń czarodziei, Magistrów Magii, którzy zajmują się badaniem tychże Wiatrów, a nawet z runicznymi oznaczeniami różnych energii magicznych. Zakłopotanie prostaczków pogłębia fakt, że Wiatry Magii to coś więcej niż kolory – to przecież cała gama doznań opisujących niepostrzegalne aspekty świata materialnego, takie jak chociażby siły natury, pojęcia abstrakcyjne, a także ich interakcja z substancjami fizycznymi.

Przykładowo, Zielony Wiatr Magii to wiatr, który przyciągany jest przez wszelkie formy życia roślinnego oraz proces wzrostu. Runiczna nazwa tego wiatru brzmi Ghyran, jednak zgromadzenie Magistrów studiujących zagadnienia tej energii nosi miano Zakonu Jadeitu. Na domiar złego, w języku powszechnym utarło się nazywać magię praktykowaną przez Kolegium Jadeitu magią Życia, chociaż jest to mylące, gdyż życie zwierzęce należy do Tradycji zupełnie innego Wiatru. Nazwa ta również nie precyzuje dobrze poznanych zastosowań Wiatru Ghyran.”

– fragment dzieła „Liber Chaotica”, spisane przez o. Richtera Klessa z Zakonu Pochodni, zamkniętego w Hospicjum dla Obłąkanych we Frederheim, w 2520 roku Kl.

potrzeby dekretu, gdyż powszechna nazwa Fioletowej Magii – nekromancja – była myląca i nieadekwatna.

Magia Ametystowa

Prawdą jest, że Magistrowie Kolegium Ametystu posiadają władzę nad zmarłymi oraz mogą sprowadzać na ludzi śmierć. Potrafią kraść wrogom dusze lub wysysać ich siły życiowe, pozostawiając pustą skorupę skóry i kości. Magistrowie Kolegium Ametystu widzą dusze i duchy blakające się po naszym świecie oraz potrafią w ograniczony sposób komunikować się z nimi. Najpotężniejsi Magistrowie *Shyish* potrafią kontaktować się ze światem duchów i rozmawiać z duszami zmarłych, a nawet sprawić, by taka dusza przemówiła ustami czarodzieja. Jak sami jednak przyznają, władza nad duszami zmarłych nie dotyczy tych zmarłych, którzy oddali się dobrowolnie we władanie bogów Chaosu lub ich dusze zostały pożarte przez demony.

Uczeni twierdzą, że nadchodzi moment w życiu każdego człowieka, w którym przestaje on rosnąć i dojrzewać, a zaczyna starzeć się i umierać. Gdy ta chwila nadchodzi w życiu Magistrów *Shyish*, podobno dokładnie widzą i czują, jak po kawałeczku zabiera ich śmierć, gdyż dane jest im widzieć wszystko, co przemija lub się kończy.

Magistrowie Ametystu często bywają oskarżani o nekromancję. Zarzuty takie są nieprawdziwe, a przynajmniej nie w pełni prawdziwe. Nekromanci sprzeciwiają się śmierci i nienawidzą końca życia (zwłaszcza swojego), podczas gdy Kolegium Ametystu godzi się z nieuchronnością śmierci i nie czyni nic, aby jej zapobiec. Różnica ta jest jednak zbyt subtelna dla skorych do przesądów mieszkańców Imperium, tak więc Kolegium Ametystu cieszy się bardzo złą reputacją wśród społeczeństwa – zwłaszcza, że podobieństwa do sztuki nekromancji są uderzające (choć praktykowanie Fioletowej Magii nie zmienia czarodzieja w żywego trupa, tak jak sprawia to zakazana Tradycja nekromancji). Słusznie przypuszcza się, że magia *Shyish* jest w pewnych sferach znacznie słabsza od zaklęć nekromantów, spaczonych

i gotowych zniszczyć własne dusze, byle tylko uniknąć śmierci.

Kolegium

Kolegium Ametystu to chyba najbardziej zagadkowe i nieprzystępne bractwo czarodziei w Imperium. Swoją tajemniczością ustępuje tylko Kolegium Cienia, które od dawna dzierży tytuł najtajniejszej organizacji w kraju. Skrytość Kolegium Ametystu stanowi wodę na młyn wyobraźni prostych ludzi i dodatkowo zwiększa niechęć społeczeństwa do Magistrów *Shyish*.

Pod względem dyscypliny, ascetyzmu oraz prostoty i surowości życia pozostają wzorem nawet dla Hierofantów Kolegium Światła. Teclis pouczył pierwszych Magistrów Kolegium Ametystu, że Fioletową Magię można praktykować tak długo, dopóki nie przekroczy się pewnej delikatnej granicy, za którą czai się ciemność, zło i cierpienie. Kapituła Ametystu (jak nazywają siebie Magistrowie Wiatru *Shyish*) trzyma w dłoniach władzę nad życiem i śmiercią bliźnich. Magistrowie potrafią skinieniem palca zatrzymać ludzkie serce w taki sposób, aby osoba umarła z przyczyn wyglądających na naturalne. Mogą też odwlec w nieskończoność moment śmierci konającego lub wyssać z niego resztki życia. Najwięksi Magistrowie Kolegium potrafią ukraść ludziom duszę i zamknąć ją na wieki w swoim laboratorium.

Arcymagowie *Shyish* stają się ucieleśnieniem badanego przez siebie magicznego paradygmatu. Przestają obawiać się śmierci i starzenia. Teclis ostrzegł młodych Magistrów Ametystu, że im lepiej poznają naturę śmierci i im bardziej urosną w magiczną siłę, tym większa zacznie ogarniać ich pokusa, by przedłużyć własne życie. Chociaż manipulowanie magią zauważalnie wydłuża życie czarodzieja, pragnienie poznania zakazanej Tradycji nekromancji i odnalezienia formuły wiecznego życia jest olbrzymie, zwłaszcza dla niedoświadczonych Magistrów. Nic dziwnego, że Kolegium Ametystu z brutalną bezwzględnością eliminuje wszystkich uczniów, którzy choćby przelotnie zainteresują się magią czarnoksięską. Nieszczęśnicy owi, bez względu na to, czy rzeczywiście poznali jakieś tajniki

„Eter jest Pustką – ostatecznym elementem Istnienia – ideą, która sama z siebie nie posiada żadnej widocznej lub ilościowej postaci. Eter nie posiada wymiarów, masy, ani objętości, jednak istnieje wszędzie. Nie posiada substancji, jednak wszystkie substancje i wszystkie procesy naszego świata ściśle od niego zależą. Cała magia, bez względu na swoją postać lub źródło, zależy od manipulacji czystą energią Eteru. Poprzez splatanie magicznych strumieni, każdy inny żywioł, stan i proces świata materialnego może ulec przemianie.”

– fragment trzeciego listu Magistra Patriarchy Volansa do Kolegiów Magii.

zakazanych Tradycji magii, są natychmiast usuwani z Kolegium, a następnie unicestwiani w straszny i bezlitosny sposób.

Warto nadmienić jednak, że proces selekcji kandydatów na uczniów Kolegium Ametystu jest niezwykle staranny. Kandydaci poddawani są szczegółowej indoktrynacji i nieustannemu nadzorowi. W rezultacie, bardzo rzadko dochodzi do zrad. W ciągu ostatnich dwustu lat, arcymagowie Kolegium Ametystu zaledwie cztery razy łączyli swoje siły, aby wytropić i zniszczyć renegata Kolegium. Poszukiwania prowadzone były, rzecz jasna, w absolutnej tajemnicy. Nikt nie podejrzewał istnienia renegatów, nawet łowcy czarownic ani Kolegium Cienia. W każdym z czterech przypadków renegat został zapędzony w pułapkę bez wyjścia, a następnie zniszczony w absolutnie bezlitosny sposób. Dowody przestępstw i winy zdrajcy były pieczołowicie niszczone lub ukrywane. Ciała ofiar znikwały, zanim ktokolwiek zdążył dokonać autopsji, tajemnicze zgony świadków składano na karb przyczyn naturalnych, wypadków lub zbrodni znanych rzezimieszków, a niezwykle obumieranie roślin domowych i mchu na ścianach domów tłumaczono nagłą plagą robactwa lub wczesnymi mrozami.

Najkrótsze polowanie na renegata trwało kilka dni, najdłuższe zaś kilka lat. Jednak nikt jeszcze nie zdołał uniknąć gniewu arcymagów Kolegium Ametystu.

Brutalność metod jest jednak podyktowana bardzo realnym zagrożeniem. Magister *Shyish*, który pozna zakazane sztuki nekromancji, może stać się niezwykle potężnym i groźnym wrogiem Imperium.

Jednak największe zagrożenie dla samego Kolegium stwarzają nie tyle sami renegaci, co raczej wszelka nieczystość ducha i myśli Magistrów. O ile większość czarodziei pozostałych Kolegiów charakteryzuje się pewnym ekscentryzmem i jest to, w zależności od Kolegium, fakt uciążliwy bądź zabawny, o tyle ewentualne szaleństwo Magistra Ametystu byłoby zdarzeniem strasliwym.

Mimo braku dowodów, Magister Patriarcha Reiner Starke z Kolegium Cienia podejrzewa, że olbrzymia magiczna bitwa stoczona osiemdziesiąt lat temu niedaleko Kolegium Płomienia, w wyniku której zniszczeniu uległa cała dzielnica Altdorfu, zapoczątkowana została czarami rzucanymi przez oszalałego Magistra Ametystu toczącego walkę z arcymagami własnego

Kolegium. Nie wiadomo, czy Starke poszukuje dowodów w tej sprawie, gdyż nigdy publicznie nie wspomniał o swoich podejrzeniach.

Dumne jak zawsze Kolegium

Płomienia odmawia komentarza w tej sprawie, choć oczywiste jest, że dzielnica nie mogła doszczętnie spłonąć bez wydanej pomocy Piromantów Kolegium Płomienia. Starke podejrzewa, że Kolegium *Shyish* jest potężniejsze, a jego zaklęcia znacznie silniejsze, niż to się wydaje czarodziejom innych Kolegiów.

Starke nie robi jednak niczego, co mogłoby doprowadzić do rozłamu lub wojny pomiędzy Kolegiami, gdyż Altdorf z pewnością by tego nie przetrwał.



Obowiązki i kontrakty

Podobnie jak inne Kolegia, Kolegium Ametystu ma obowiązek posyłać swoich Magistrów do służby w armiach Imperium. Także zamieszkujące okolice Sylanii bogate rody (lub lokalne władze) często zwracają się o pomoc do Magistrów *Shyish*, aby zapobiegli poczynaniom czarnoksiężników i wampirów, szczególnie zaś przypadkom praktykowania nekromancji. Dzięki mocom i nieustannej pracy Czarodziei Ametystu, chłopcy mogą spać spokojnie, gdyż ich zmarli przestają powracać nocami do wiosek. Tylko tam, na pograniczach Sylanii, lęk przed Kolegium Ametystu ustępuje szacunkowi dla ich mocy i podejmowanego wysiłku.

Magistrowie Shyish

Magistrowie Ametystu noszą szaty w kolorze purpury, chociaż wielu równie chętnie wybiera czerń. Zamiast korzystać z czarodziejskiej laski, często wspierają się na ostrej jak brzytwa koscie. Kosa ta nie jest zwykłym, chłopskim narzędziem rolnym, lecz elegancko zdobioną bronią i symbolem rangi Magistra. U pasów Magistrów *Shyish* często wiszą wyschnięte ludzkie kości, które symbolizują nieuchronne przemijanie żywotów. Widnieją na nich runy i symbole Kolegium, a w szczególności powszechnie rozpoznawane klepsydry i cierniste róże.

Bez względu na to, jak wyglądali kandydaci przed wstąpieniem do terminu Kolegium Ametystu, długie godziny spędzone na nauce oraz bliski kontakt z magicznym Wiatrem *Shyish* sprawiają, że Magistrowie Ametystu są kościści i bladzi. Regułą jest też, że czarodzieje Ametystu golą głowy i całe ciało, tym bardziej upodabniając się do kościotrupów.

Mentalność

Magistrowie Kolegium Ametystu są związani ze śmiercią i wszelkiego rodzaju kresem istnienia. W kręgach uczonych słyną

z dość osobiwej postawy, gdyż nigdy nie rozpoczynają nowych kierunków badań lub projektów, natomiast uwielbiają je kończyć. Mówi się, że w każdej dyskusji to właśnie Magister Kolegium Ametystu ma ostatnie słowo.

Doświadczeni Magistrowie *Shyish* są małomówni i zamknięci w sobie, choć rzadko bywają ponurzy lub nieszczęśliwi. Nie oczekują od życia niczego, a zatem życie ich nie rozczarowuje. Magistrowie Ametystu odzywają się rzadko, jednak ich sarkastyczne i wisielcze poczucie humoru zdążyło już przejść do legendy.

Magistrowie Kolegium Ametystu całkowicie pozbawieni są ambicji. Być może właśnie z tego powodu żaden z nich, pomimo potęgi swoich zaklęć, nigdy nie został Najwyższym Patriarchą Kolegiów Magii. Obojętni i opanowani, Magistrowie Ametystu wykazują zawsze żelazną konsekwencję, a w czasie poszukiwań renegatów lub nekromantów absolutny brak współczucia, litości i lęku.

Uczeniowie

Magistrowie Ametystu przyjmują do terminu niewielu uczniów. Od kandydatów wymagają przejścia surowych testów i złożenia uroczystych przysięg.

Uczeniowie Kolegium mają obowiązek przekazać bractwu cały swój doczesny dobytek, w tym prawa spadkowe. W rzadkich wypadkach uczniowi pozwala się zachować jakieś osobiste przedmioty, jednak w ogólności Kolegium dba o to, aby wstąpienie do bractwa było dla nowicjusza niczym śmierć – przejściem w zupełnie nowy etap egzystencji. Stare życie musi zostać odrzucone i zapomniane.

Do Kolegium Ametystu trafia wielu byłych akolitów Morra. Nie jest to niczym dziwnym, gdyż od dawna wiadomo, że kapłani boga śmierci są niezwykle wrażliwi na przepływy Fioletowego Wiatru Magii. Zawierowania *Shyish* towarzyszą wielu kapłańskim rytuałom Morra, choć fakt



ten jest zazwyczaj z uporem ignorowany przez kapłanów pozbawionych daru wiedzmięgo wzroku. Kapłani i akolici, którzy przejawiają talent ewidentnie nie pochodzący od boga śmierci, uznawani są za przeklętych, a przynajmniej nie nadających się do wykonywania posługi Morra na tym świecie. Rozczarowani takim traktowaniem, wrażliwi na magię niedoszli kapłani Morra zazwyczaj słyszą dziwny zew, któremu rzadko potrafią się oprzeć, a który wiedzie ich wprost do Kolegium Ametystu.

Nauka w Kolegium Ametystu jest organizowana przez mentorów, lecz szczegóły terminu uczniowskiego pozostają nieznanne.

Reputacja Kolegium

Obywatele Altdorfu, podobnie jak mieszkańcy całego Imperium, na ogół unikają Magistrów Ametystu. Co prawda, zdarzają się osoby, które są gotowe zaryzykować wszystko, aby choć raz jeszcze zamienić kilka słów z ukochanym zmarłym lub poznać jego tajemnice, jednak są to wyjątkowe przypadki. Jednak w mniemaniu większości osób Magistrów Kolegium Ametystu wciąż noszą piętno czarodziejek-nekromantów.

Budynki Kolegium

Kolegium Ametystu położone jest w pobliżu rzekomo nawiedzanego cmentarza w Starym Altdorfe, na którym w czasach Czerwonej Zarazy, w pośpiechu i bez jakichkolwiek obrzędów pochowano tysiące ofiar plagi. Kilka ulic dalej mieści się główna świątynia Morra, a pomiędzy tymi dwoma ponurymi budowlami urzędują grabarze, kamieniarze sprzedający nagrobki, gildie pogrzebowe oraz adwokaci specjalizujący się w prawie spadkowym. Stoi tu niewiele zamieszkałych domów. Mało kto decyduje się mieszkać w tak odpychającej i przynębiającej okolicy. Nawet bezdomni i żebracy unikają ulic Starego Altdorfu. Nieliczni mieszkańcy wydają się odporni na złą sławę tego miejsca, nie są jednak nekromantami (wbrew obiegowej opinii), gdyż żaden nekromanta nie odważyłby się choćby zbliżyć do dzielnicy, w której rezydują dwie najbardziej mu wrogie organizacje – Kult Morra i Kolegium Ametystu.

Budynek Kolegium – z ciemnego kamienia i bogato zdobiony – został wzniesiony w staroświeckim stylu, który doskonale podsycza obawy zwykłych ludzi wobec Magistrów Śmierci. Okna i drzwi wieńczą łuki, framugi są wysokie i wąskie, a w niszach umieszczonych w ścianach budynku stoją kamienne posągi. Obrzeży dachu pilnują wykrzywione gargulce. Z głównego masywu budowli wznoszą się wysokie wieże, zwieńczone iglicami i zamieszkałe przez tysiące nietoperzy. Co noc o zmierzchu, zwierzęta te opuszczają swoje kryjówki, rozlatując się we wszystkie strony świata. Ich stada przypominają czarny, skórzany płaszcz, który zakrywa niebo i zachodzące słońce. Nietoperze te wydają się jedynymi żywymi stworzeniami zamieszkującymi Kolegium. Niezwykle rzadko widuje się ludzi wchodzących do środka lub opuszczających teren Kolegium. Znajdą się tacy, którzy przysięgali, że obserwowali Kolegium przez całą dobę i nikt nie stanął w jego otwartych bramach. Nawet w nocy rzadko kiedy w oknach budynku zapalają się światła, choć chodzą słuchy, że pomiędzy wieżami Kolegium przelatują bezgłośnie blade zjawy.

Wejście do Kolegium Ametystu zawsze stoi otworem. Jest to kamienny portal, wsparty na dwóch kolumnach: szarej i czarnej – symbolizujących przejście między życiem a śmiercią. Na zwieńczeniu portalu wyrzeźbione są symbole Kolegium – pośrodku widnieje klepsydra, a obu jej stron strzegą wyrzeźbione z ametystu czaszki. Całość dekorują cierniste róże. Na każdej z kolumn widnieje wykuta w kamieniu ozdobna kosa. Same wrota nie są dokładną kopią bram do świątyni Morra, lecz podobieństwo jest uderzające. Odwiedzającym Kolegium gościom mają przypominać o śmierci i nieuchronnym przemijaniu.

Chociaż większość zdrowych na umyśle ludzi trzyma się z dala od Kolegium Ametystu, często słyszy się o odważnych złodziejach lub ulicznikach, którzy zapuścili się w korytarze budowli. Większość opowieści o tych wyprawach jest bardzo podobna. Budynek wydaje się opuszczony i pachnie zeschniętymi ziołami, lecz nie zgnilizną i zepsuciem, jak twierdzą ignoranci. W głąb Kolegium biegnie wiele ciemnych korytarzy o ścianach dekorowanych purpurowymi draperiami, a na podłogach zalega gruba warstwa kurzu, który pod stopami intruzów unosi się w duszące obłoki. Z korytarzy odchodzi wiele otwartych przedsionków, jednak wszystkie prowadzą do pustych pomieszczeń, w których stare, ciemne meble stoją przykryte grubym całunem pajęczyn. W Kolegium można natknąć się na truchła szczurów, pajaków i nietoperzy, lecz nikt nigdy nie spotkał tam żywej istoty.

Kolegium Ametystu wygląda, jakby zostało opuszczone wiele lat temu. Cały budynek pogrążony jest w nienaturalnej ciszy, a gęste i duszne powietrze wydaje się tłumić wszelkie odgłosy. W wielu pokojach znajdują się małe ołtarzyki ku czci Morra i to chyba najbardziej wyprowadza z równowagi intruzów. Im dłużej ktoś przebywa w Kolegium, tym większe nachodzi go uczucie przerażenia, aż w końcu ucieka, zazwyczaj krzycząc ze strachu.

Niektóre opowieści są jednak inne. Podobno niektórzy intruzi podczas swoich wypraw do Kolegium dostrzegali nagle dzierzążącego kosę Magistra, odzianego w purpurowe szaty. Ci nieszczęśnicy (lub wybrańcy, w zależności od punktu widzenia) tego samego dnia rozpoczynali swój termin w Kolegium Ametystu. Jeśli nie okazali się godni rangi Magistra, ginęli bez śladu.

Oficjalnie zaproszeni goście oraz posłańcy wiedzą, że należy czekać przed bramą Kolegium. Przy wejściu znajduje się stary, mosiężny dzwonek. Na jego głos pojawia się zakapturzony odźwierny. Posłańcy muszą zawieźć mu listy lub przekazać wiadomość. Goście przybywający ze sprawą do danego Magistra muszą zaczekać, aż do nich wyjdzie. Odźwierny nigdy nie opuszcza terenu budynku. Niecierpliw przybysz, który przepchnie się obok odźwiernego w głąb budynku, znajdzie się w opisanym powyżej labiryncie opuszczonych korytarzy. Dla osób stojących na zewnątrz, szybko zniknie w cieniach. Natomiast nieporuszony odźwierny pozostanie w progu, cały czas milcząc.

Jedynie członkom Kolegium Ametystu wolno wchodzić na teren uczelni bez zaproszenia. Wolno im też przyprowadzać gości. Magistrów mogą też wedle woli wchodzić do widmowego, opuszczonego budynku. Właściwe Kolegium na pierwszy rzut oka nie różni się od swego widmowego odpowiednika – puste, ciemne korytarze również zdobią purpurowe draperie. Prawdziwe Kolegium nie jest jednak zakurzone, a zamknięte na klucz drzwi prowadzą do zamieszkałych komnat. Największą różnicą



jest oczywiście fakt, że w prawdziwym Kolegium mieszkają Magistrowie, chociaż rzadko można ich spotkać na korytarzach. Prywatne komnaty mieszczą się na piętrach, na które prowadzą spiralne klatki schodowe. Wyżej położone są biblioteki, pracownie oraz pokoje kontemplacji. Chociaż w prawdziwym Kolegium również panuje cisza, nie jest aż tak przytłaczająca jak ta, która wyprowadza z równowagi intruzów w widmowych korytarzach, a ołtarzyki ku czci Morra są starannie zadbane, chociaż Magistrowie zaprzeczają, że są wyznawcami boga śmierci.

Wystrój prywatnych komnat Magistrów zależy od ich gustów. Dominują ciemne barwy i symbole Kolegium. W prawie wszystkich komnatach znaleźć również można żywe rośliny lub zwierzęta – w szczególności popularne są kruki, gawrony, szczury, pustulki oraz koty. Obcując z całkowicie zależnym od nich zwierzęciem, Magistrowie Ametystu przypominają sobie, że walczą o prawo wszystkich istot do naturalnego życia i naturalnej śmierci. Świadomość wagi tej misji pomaga im stawiać opór pokusie sięgnięcia po zakazane sztuki nekromancji.

Goście Kolegium przybywają tu zazwyczaj w jednym tylko celu, a mianowicie, aby spotkać się z jednym z Magistrów. Jest ich tak niewiele, że nawet wędrowni czarodzieje posiadają na terenie uczelni swoje prywatne pokoje. Wielu Magistrów Ametystu nigdy nie zatrzymuje się na noc poza budynkiem Kolegium, gdyż przeszkadza im niegościnnosć uprzedzonej wobec ich osób społeczności Imperium.

Widmowe korytarze Kolegium często służą mniej uczciwym mieszkańcom Altdorfu za miejsce tajnych spotkań. Ze względu na magię tego miejsca nikt nie może ich podsłuchać, oprócz oczywiście Magistrów Ametystu, a oni rzadko przejmują się nie związanymi z magią czynami śmiertelników. Jednak próba wprowadzenia się na stałe do widmowych korytarzy spotka się z bezwzględną reakcją Kolegium, które starannie dba o swój przerażający wizerunek.

Osobistości

Viggo Hexensohn, Magister Patriarcha Kolegium Ametystu

Po Imperium krąży opowieść, według której Magister Patriarcha Viggo Hexensohn był kiedyś kapłanem Morra, który opuścił swoją świątynię w mieście Waldenhof, położonym we wschodniej części Stirlandu.

Jeśli wierzyć tej historii, w Waldenhof Hexensohn był zbyt często świadkiem przerażających wydarzeń – powstających z grobu zmarłych, ożywionych nieczystą potęgą spaczenia. Pomimo szczerych i nieustannych wysiłków miejscowych kapłanów Morra, poświęcanie miejsc pochówku nie przynosiło żadnych rezultatów. Z tego powodu Hexensohn porzucił posługę Morra, utracił wiarę we władzę swojego boga nad domeną śmierci, przynajmniej w przeklętej krainie Stirlandu.

Decyzję przypieczętował widok śmierci pogodnego mentora Hexensohna, którego rozszarpały ożywione zwłoki jednego z braci kapłanów, uprzednio wyłożone na katafalk i przygotowywane do ostatniego namaszczenia. W tym momencie Hexensohn utracił wiarę, lecz zyskał coś równie cennego. Jego oczom nagle ukazały się wici czarno-fioletowej energii,

kontrolujące ruchy bezmyślnego zombi i zmuszające go do wyszarpywania wnętrzości starego kapłana Morra. Intuicyjnie i bez chwili wahania, Hexensohn zmusił pasma fioletowej energii, aby opuściły zombi i skoncentrowały się w jego dłoni. Pod dotykiem *Shyish*, Hexensohn doznał magicznego oświecenia, jednak zaraz potem otoczyła go czarna mgła i padł na posadzkę, wymiotując i rzucając się w konwulsjach. Na szczęście, pozbawiony energii magicznej zombi opadł bez ruchu. Tego dnia Hexensohn uświadomił sobie, że jego przeznaczenie związane jest z Kolegium Ametystu, a nie z kultem Morra.

O ile wiadomo, Hexensohn sprawuje urząd Patriarchy od około sześćdziesięciu lat. Nie ujawnił, ile dokładnie ma lat, nie sposób

też tego poznać po jego twarzy. Podczas swoich sporadycznych podróży Hexensohn ubiera się w czarne szaty, a na wierzch narzuca ciężki płaszcz z kapturem. Bez wątpienia jest najpotężniejszym Magistrem Kolegium Ametystu, jednak nie istnieje sposób, by naocznie przekonać się o rozmiarach jego potęgi, a przynajmniej taki, który nie doprowadziłby do śmierci i cierpienia na szeroką skalę. Hexensohn roztacza wokół siebie namacalną wręcz aurę strachu.

Hexensohn opuszcza Kolegium Ametystu wyłącznie wtedy, gdy udaje się na naradę na dwór Imperatora. Plotki głoszą, że brał udział w polowaniu na ostatniego renegata Kolegium i osobiście go zniszczył. Jednak te wieści nigdy nie zostały potwierdzone.

Kolegium Bursztynu

Tradycja: Zwierzęta

Nazwa własna: Kapituła Bursztynu

Popularne tytuły Magistrów Ghur: Bursztynowi Czarodzieje, Szamani

Symbole: Strzała, Łapa Niedźwiedzia, Pióro Kruka (lub prawie każdy inny fetysz lub totem zwierzęcy)

Wiatr Magii: Ghur

Ghur to pierwotny, zwierzęcy aspekt Eteru, tchnienie dzikiej przyrody. Tętni w łowach drapieżnika i panicznej ucieczce jego ofiary. Tworzy się z istnienia i obserwacji dzikich zwierząt i nieujarzmionych dziczy. Jego pierwotny charakter jest całkowitym zaprzeczeniem cywilizacji i udomowienia. *Ghur* to instynkt i natura, pozbawiona inteligencji i świadomego okrucieństwa człowieka. Przyciągają go zarówno dzikie zwierzęta, jak też niedostępne zakątki.

Brązowy Wiatr unika ludzkich osad i kamiennych miast. Z tego powodu czarodzieje Kolegium Bursztynu porzucają cywilizację, by przenieść się w niebosiężne góry lub na niezamieszkałe mokradła, gdzie mogą swobodnie czerpać energię Wiatru *Ghur*. Dzięki tajemniczym rytuałom szamańskim, Magistrowie potrafią wykorzystać energię *Ghur*, aby przemieniać się w kruki, wilki lub inne zwierzęta. Mówią, że

poznanie tajemnic Brązowego Wiatru wymaga zjednoczenia się ze światem zwierząt.

Opis

Magistrowie Kolegium Bursztynu sprawują władzę nad magią zwierząt zwaną „Taumaturgia Animalistyczna”.

Czerpiący moc z dzikich leśnych ostępów i nieujarzmionych duchów zwierząt, Magistrowie Bursztynu często nazywani są Szamanami.

Magia Bursztynu

Magistrowie *Ghur* manipulują przepelnionym pierwotną energią Brązowym Wiatrem Magii, porozumiewając się z dzikimi stworzeniami i władając nimi. Bursztynowi Czarodzieje potrafią wzywać duchy przyrody, aby użyły im siły niedźwiedzia, szybkość zająca, bystrość oczu orła lub wyostrome zmysły wzroku i węchu wilka. Magistrowie Bursztynu opanowali też sztukę metamorfozy, czyli zamiany w zwierzę.

Kolegium Bursztynu korzysta z Brązowego Wiatru Magii, aby przywoływać moc duchów natury. Magistrowie *Ghur*



wierzą, że każda żywa istota, każda roślina, zwierzę i owad, a nawet najmniejsza grudka ziemi, posiada swojego ducha. W oczach czarodziei Kolegium Bursztynu świat to dzikie miejsce, w którym współzawodniczą wszystkie duchy, choć przeżyją tylko najlepiej przystosowane. W świecie *Ghur* każdy duch zna swoje miejsce, jako ofiara lub drapieżnik.

Mówi się, że Magistrowie Bursztynu potrafią spajać swoją duszę z duchem zwierzęcia i w jego ciele wyprawiać się w dalekie podróże, których celem jest poznanie samego siebie lub krainy, w której przyszło czarodziejowi żyć, a także sposobów pokonania lub chwytania innych duchów.

Obowiązki i kontrakty

Magistrowie Szamani Kolegium Bursztynu są pustelnikami z wyboru. Nie lubią ludzkiego towarzystwa. Osiedlają się na terenach odległych od zabudowań i nie interesują ich kontrakty ani praca zarobkowa w służbie szlachty lub kupców. Sam pomysł dobrowolnego oddawania się w niewolę obcej istocie jest dla nich niezrozumiały. Magistrowie Bursztynu mają jednak swoje obowiązki i podchodzą do nich bardzo poważnie.

Nie otrzymują dotacji od Imperatora, a gdyby nagle ją otrzymali, zapewne nie wiedzieliby, co z tymi pieniędzmi zrobić. Wszystko, czego potrzebują, czerpią z przyrody. Służą Imperium, wyszukując sługi Chaosu w mrocznych i dzikich miejscach, gdzie rzadko zapuszczają się armie imperialne. Magistrowie Bursztynu walczą ze zwierzoludźmi, niszczą heretyckie ołtarze i rozpraszają magię czarnoksiężską, gdziekolwiek się na nią natkną. Nierzadko słyszy się o bogatych dzierżawcach ziemskich, którzy pilnie poszukują Magistra Bursztynu, który zechciałby zamieszkać na ich włościach i chronić je przed nadprzyrodzonymi zagrożeniami.

Na Magistrów Kolegium Bursztynu, podobnie jak na innych Imperialnych czarodziei, Magnus Pobożny nałożył obowiązek służby wojskowej. Jednak Magistrowie Bursztynu walczyć będą jedynie przeciwko magicznym lub Chaotycznym wrogom ludzkości. O wrogach Imperium Magistrowie Bursztynu często dowiadują się od ptaków i leśnych zwierząt, a następnie z własnej inicjatywy wyszukują najbliższy oddział Imperium, żeby zaoferować swoją pomoc w walce.

Wielu dowódców opowiada zdumiewające historie o tym, jak w dzień bitwy spotkali ubranego w futra i czapę z jelenimi rogami Magistra Bursztynu, który kucając przy niewielkim ognisku, rzucał kości i cicho śpiewał pod nosem. Rogi i laska Magistra przystrojone były najczęściej piórami, czaszkami zwierząt i innymi fetyszami typowymi dla Szamanów Kolegium Bursztynu.

Oficerowie imperialnych garnizonów stacjonujących na skraju nieprzebytych lasów lub niebiesiężnych pasm górskich otrzymują pouczenie, jak ustawiać specjalne totemy lub palić specjalne mieszanki ziół, które sygnalizują okolicznym Magistrom Bursztynu, że Imperium potrzebuje pomocy. Jeśli w okolicy faktycznie przebywa jakiś Szaman, zazwyczaj zjawia się z zadziwiającą szybkością.

Rozmowa z Magistrem Bursztynu na temat taktyki nie ma sensu. Można im jednak zaufać, że ze wszystkich sił, polegając głównie na swoim wyczulonym instynkcie, walczyć będą przeciwko stworzeniom Chaosu, które plugawią świat materialny. Stawia również czoła każdemu wrogowi, który w sposób nadprzyrodzony krzywdzi krainę, której dany Magister poprzysiągł chronić.

Kiedy zachodzi potrzeba wezwania Dzikiego Ojca, czyli Patriarchy Kolegium Bursztynu (na przykład na Konkławie Patriarchów), w Altdorfie rozpalany jest wielki ogień sygnałowy, widoczny z Bursztynowych Wzgórz. Dzikie Ojciec zawsze przybywa do Altdorfu następnego dnia i kieruje swoje kroki prosto do Sali Zgromadzeń.

Magistrowie Bursztynu

Magistrów Bursztynu można łatwo rozpoznać ze względu na ich dziki wygląd. Nie strzygą włosów i bród, nie przycinają też paznokci, które z biegiem lat coraz bardziej przypominają pazury. Ubierają się w futra i skóry upolowanych przez siebie zwierząt. Często dekorują się biżuterią wykonaną z kości, pazurów, piór, jak również kawałków nieobrobionego bursztynu. Przy pasie czarodzieje Bursztynu noszą sakiewki z amuletami, a na wojnę zakładają czapy dekorowane rogami jelenia lub czaszkami olbrzymich zwierząt, takich jak niedźwiedzie, wilki i losie. Jako broń używają łuków, zwykle własnoręcznie wykonanych.



Laski czarodziei Bursztynu dekorowane są piórami, kawałkami bursztynu i kośćmi zwierząt. Starsi Magistrowie Kolegium Bursztynu niezwykle upodabniają się do zwierzęcia, z którym najczęściej się kontaktują. Mogą im na przykład wyrosnąć kły wilka, futro niedźwiedzia lub szpony orła.

Mentalność

Wkrótce po rozpoczęciu nauczania magii *Ghur*, Teclis i Finreir zauważyli, że ma ona dziwny wpływ na ludzkich uczniów. Czarodzieje szkoleni w zakresie posługiwania się Brązowym Wiatrem Magii stopniowo tracili zainteresowanie sprawami ludzi, natomiast coraz bardziej absorbowali ich świat dzikiej przyrody.

Magistrowie Kolegium Bursztynu czują się swojsko tylko w dzikich krainach. Unikają towarzystwa ludzi, z daleka omijają miasta i osady. Prowadzą proste życie myśliwych i tropicieli, biegają ze zwierzętami i żyją z tego, co da im przyroda. Jedynymi ludźmi, których obecność tolerują, są inni Magistrowie Bursztynu, a także do pewnego stopnia, kapłani Taala.

W kontaktach między Kolegium Bursztynu a władzami administracyjnymi Imperium czasami pośredniczą Magistrowie Druidzi Kolegium Jadeitu.

Uczniowie

Magistrowie Bursztynu tolerują obecność wyłącznie tych osób, które ukochały dziką przyrodę, czyli leśników, łowców, podróżników, włóczęgów, a nawet bandytów ukrywających się wśród lasów i gór. Tylko osoby z zamiłowaniem do wędrówki mają szansę dostać się do terminu w Kolegium Bursztynu. Gdy Brązowy Wiatr Magii wieje szczególnie silnie, niektóre osoby odczuwają nieodpartą potrzebę wyjścia za próg i udania się w podróż. Właśnie takich kandydatów poszukują Magistrowie Bursztynu. Wszyscy uczniowie są starannie testowani w celu sprawdzenia, czy zasługują na dar zwierzęcej magii *Ghur*.

Nie sposób ocenić liczebności Kolegium Bursztynu. Wiadomo tylko, że żaden Magister tego Kolegium nie weźmie naraz więcej niż jednego ucznia, który do tego musi być silnie związany z życiem na łonie przyrody. Oprócz szamańskich czarów i rytuałów, terminujący uczniowie poznają techniki łowieckie i ćwiczą sztukę przetrwania w dziczy. Cała wiedza przekazywana jest ustnie lub demonstrowana. Magia *Ghur*, czyli przywoływanie i zmuszanie do posłuszeństwa duchów zwierząt i dzikich miejsc, opiera się na rytmicznych zaśpiewach. Wielką wagę ma również rytualne upuszczanie krwi, zarówno zwierzęcej, jak i czarodzieja.

Wraz z upływem czasu oraz rosnącymi postępami w nauce, uczeń coraz bardziej upodabnia się do mentora, zarówno pod względem wyglądu, jak też sposobu manipulowania Brązowym Wiatrem Magii.

Magistrowie Bursztynu nie pobierają od uczniów żadnych opłat.

Reputacja Kolegium

Magistrowie Bursztynu zwykle wiodą życie odludków. Podczas przypadkowych spotkań zwykli ludzie nie orientują się, że spotkali czarodzieja *Ghur* – znacznie częściej uciekają

w popłochu, przekonani, że natknęli się na dzikiego zbója lub co gorsze, jakiegoś potwornego leśnego stwora. Jedynie uczniowie i wędrowni czarodzieje Kolegium Bursztynu wyglądają jeszcze na tyle ludzko, że większość normalnych ludzi bierze ich za łowców lub leśników.

Budynki Kolegium

Ze wszystkich Kolegiów Magii, Kolegium Bursztynu jest jedynym, które nie posiada siedziby w Altdorfie. Położone jest w jaskiniach leżących poza miastem, pod Bursztynowymi Wzgórzami. Skaliste i porośnięte gęstym lasem wzgórze nie nadają się pod uprawy. Trudno tam również założyć osadę. Inne jaskiniowe kryjówki Magistrów Bursztynu są rozrzucone po całym Imperium, a zwłaszcza w pobliżu niedostępnych szczytów lub w sercu nieprzebytych kniei.

Osobistości

Setanta Lobas, Dziki Ojciec i Magister Patriarcha Kolegium Bursztynu

Setanta Lobas jest obecnym Dzikim Ojcem szamańskiego Kolegium Bursztynu. Mieszka w jaskini pod Bursztynowymi Wzgórzami wraz z trójką olbrzymich wilków. Do Altdorfu przybywa wyłącznie na oficjalne spotkania Patriarchów. Setanta został wybrany Dzikim Ojcem osiem lat temu, gdy poprzedni Ojciec zginął z rąk szamana zbrojnego stada zwierzoludzi.

Nikt do końca nie wie, w jaki sposób rozproszeni po całym Imperium i nie utrzymujący ze sobą stałych kontaktów Magistrowie Kolegium Bursztynu wiedzą, że powinni się spotkać i wybrać nowego Dzikiego Ojca. Jednak osiem lat temu wszyscy starsi rangą Magistrowie Kolegium przybyli na Bursztynowe Wzgórze i spotkali się w Jaskini Wyboru. Po trzech tygodniach rytualnych śpiewów, tańców i czekania na wizję, arcymagowie Bursztynu wybrali Setantę.

Niewiele wiadomo o jego przeszłości, a on sam o tym nie wspomina. Niedawno został poproszony przez Najwyższego Patriarchę o udzielenie pomocy kapłanowi Sigmara Richterowi Klessowi w badaniach nad zachowaniem zwierzoludzi. Setanta musiał otrzymać kiedyś wyższe wykształcenie, gdyż spisał drobnym i ledwo czytelnym charakterem pisma długą, acz niezwykle logicznie ułożoną rozprawę na ten temat.

Głowę i plecy Setanty porasta futro srebrnego wilka leśnego. Jego oczy są żółte, odbijają światło i spoglądają wzrokiem drapieżnika. Setanta ubiera się w futra wilków, jednak na okoliczność ważnych rytuałów zakłada czapę z rogami potężnego jelenia. Wygląda w niej niczym wcielenie boga Taala.

Setanta nie lubi ludzi i za nic ma interesy mieszczuchów, chociaż kocha Imperium i jego krainy. Magister Lobas uważa swoje słowo za święte i pozostaje jednym z Patriarchów najbardziej oddanych Imperium i wiernych swojej przysiędze.

Kolegium Cienia

Tradycja: Cień

Nazwa własna: Kapituła Cienia

Popularne tytuły Magistrów *Ulgu*: Szarzy Czarodzieje,

Iluzjoniści, Szarzy Strażnicy

Symbol: Miecz Sądu, Kaptur, Mgła

Wiatr Magii: *Ulgu*

Ulgu to Szary Wiatr Magii. Jest Eterycznym odpowiednikiem poczucia zagubienia i zakłopotania. Stanowi niematerialną siłę dezorientacji i oszustwa. Jest zagadką, zaskoczeniem i paradoksem. To usposobienie ukrycia, iluzji i mistyfikacji.

Ulgu ukazuje się osobom obdarzonym wiedźmim wzrokiem pod postacią gęstej mgły, sunącej tuż nad ziemią. Zwykłych ludzi objętych jej wpływem ogarnia nieufność i zakłopotanie. *Ulgu* jest przyciągany przez mgły i opary świata materialnego. Szara Mgła otula je swoją zasłoną, skrywając wszystko w Eterycznym cieniu. *Ulgu* najbardziej ze wszystkich Wiatrów Magii wrażliwy jest na prawdziwy wiatr w świecie materialnym. W trakcie burz i sztormów zbiera się w szare chmury energii, wtedy też Szara Magia jest najsilniejsza. Szary Wiatr ochładza powietrze, sprawiając, że w jego mgłach nawet zwykłym ludziom ciarki przechodzą po plecach. *Ulgu* rzuca szare cienie na rzeczywistość, przesłaniając ją i wypaczając.

Opis

Magistrowie Kolegium Cienia manipulują Szarym Wiatrem oszustwa i ukrycia. „Imperialny Dekret o Magii” określa magię *Ulgu* terminem „Taumaturgia Kryptoklastyczna”, co tłumaczyć można jako sztukę magiczną, której esencją jest tajemnica i ukrycie prawdziwej postaci rzeczy.

Szara Magia

Tradycja Cienia to magia oparta ściśle na naturze Szarego Wiatru. Jest to sztuka iluzji, oszustwa oraz ukrycia.

Tradycję Cienia powszechnie nazywa się sztuką iluzji, choć jest to jedynie jedna z gałęzi magii zajmującej się oszukiwaniem zmysłów. Czarodzieje Cienia z równą łatwością ożywiają koszmary, jak i słodkie senne marzenia. Są mistrzami złudzeń i finezyjnych kłamstw. Magia iluzyjna jest niezwykle przydatna na polu bitwy, gdyż może zwiększyć, zmniejszyć lub całkowicie ukryć liczbę sprzymierzonych żołnierzy. Może też sprawić, że nagle przybiorą przerażający wygląd.

Jednakże tajne powołanie czarodziei Cienia jest znacznie bardziej złowrogie.

Obowiązki i kontrakty

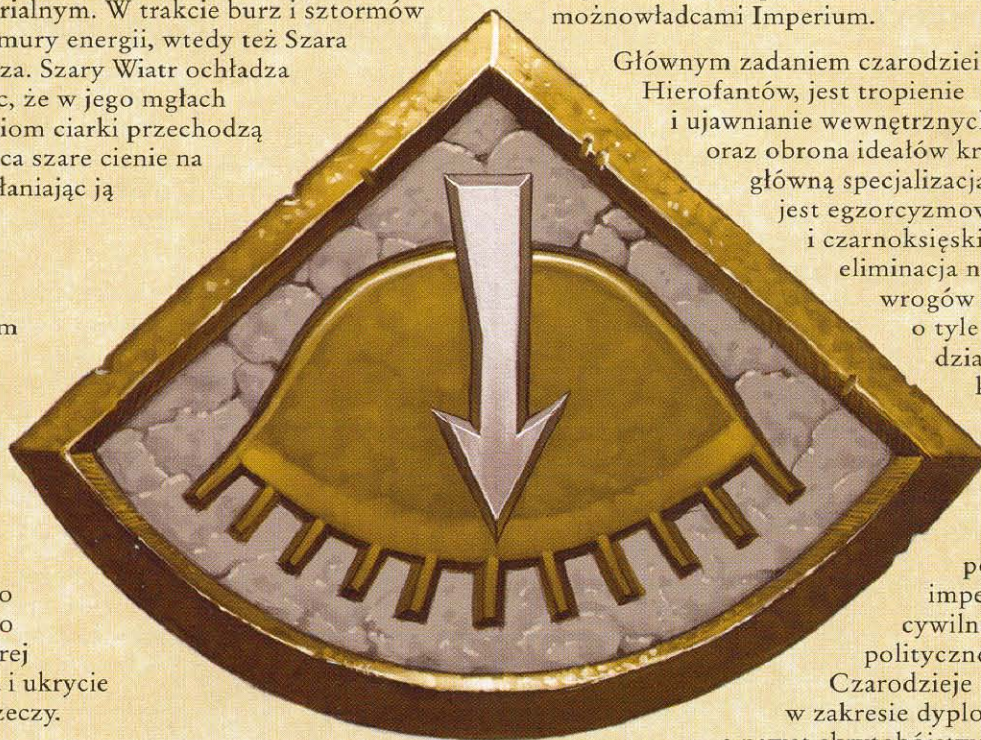
Chociaż czarodzieje Cienia, podobnie jak Magistrowie innych Kolegiów, mają obowiązek służby w armii imperialnej, ich przydatność poza polem bitwy jest znacznie większa.

Patrząc na rozpadające się, zaniedbane budynki Kolegium Cienia, mało kto przypuszcza, że stoi u wrót jednej z najpotężniejszych i najbardziej wpływowych organizacji w Imperium. Liche ściany Kolegium skrywają bowiem wiele tajemnic i mrocznych sekretów. Kolegium Cienia zarządza doskonale zorganizowaną i efektywną siatką szpiegowską. Siatka ta nie pracuje na rzecz indywidualnych arystokratów, Książąt-Elektorów lub Imperatora, lecz dla dobra Kolegium, a pośrednio – całego Imperium. Kolegium wykorzystuje zdobyte informacje przede wszystkim do manipulacji możnowładcami Imperium.

Głównym zadaniem czarodziei Cienia, podobnie jak Hierofantów, jest tropienie i ujawnianie wewnętrznych wrogów Imperium oraz obrona ideałów kraju. O ile jednak główną specjalizacją Hierofantów jest egzorcyzmowanie demonów i czarnoksiężskich upiórów, czyli eliminacja nadprzyrodzonych wrogów Imperium, o tyle czarodzieje Cienia działają w charakterze kontrwywiadu, izolując oraz eliminując wrogie sieci szpiegowskie i nielegalne organizacje podkopujące imperialne struktury cywilne, militarne, polityczne oraz religijne.

Czarodzieje Cienia to specjaliści w zakresie dyplomacji, szpiegostwa, a nawet skrytobójstwa. Oczywiście jest, że na tym polu czary perswazji, odwrócenia uwagi, ukrycia i iluzji są nad wyraz przydatne.

Czarodzieje Cienia często popadają w konflikty z łowcami czarownic, którzy uważają, że „licencjonowanym” czarownikom z reguły nie można ufać, a już zwłaszcza wtedy, gdy ingerują w sprawy łowców. Inkwizycja nie zdaje sobie sprawy z faktu, że Kolegium Cienia jest jedyną instytucją, która posiada możliwość tropienia i eliminacji wewnętrznych wrogów Imperium cieszących się polityczną nietykalkością bądź takich, którzy wspięli się ponad prawo.



Czarodziei Cienia jest zaledwie garstka, jednak są oni mistrzami iluzji i taktyk skrytobójczych. Dzięki swoim umiejętnościom odwracania uwagi, z łatwością przenikają struktury nawet najbardziej utajnionych organizacji. Potrafią niezauważeni wchodzić i wychodzić ze strzeżonych budynków, eliminować zdrajców i tak pozorować morderstwa, aby winą za nie obarczono kogoś innego. Czarodzieje Cienia są również specjalistami w zakresie dezinformacji społeczeństwa i niejawnych działań propagandowych.

Trudno rozpoznać Magistra Kolegium Cienia, jeśli sobie tego nie życzy. Bogom ducha winny staruszek podróżujący z teatralną trupą, młoda kobieta wykonująca drobne iluzjonistyczne sztuczki na rynku miejskim, zmęczony podróżą wędrowiec w kącie zadymionej gospody, ogolony nowicjusz demonicznego kultu, żebrak, kapłan, kupiec, szlachcic, dyplomata lub żołnierz z blizną na twarzy – czarodziej Cienia może przypominać kogokolwiek.

Kolegium Cienia teoretycznie podlega władzy Imperatora, jednak rzeczywistość wygląda odrobinę inaczej. Kolegium Cienia spełnia obowiązek nałożony nań przez „Imperialny Dekret o Magii” – jego Magistrowie służą przez wyznaczony czas w oddziałach imperialnych. Jednak Volans, pierwszy Najwyższy Patriarcha, oraz Patriarchowie Kolegium Cienia (obecnym Patriarchą jest Magister Reiner Starke) zakazali czarodziejom Cienia podpisywania prywatnych kontraktów i służby zarobkowej. Miało to uchronić ich przed wpłataniem się w polityczne rozgrywki i intrygi Książąt-Elektorów oraz innych możnowładców. Kolegium Cienia nie mogło sobie pozwolić na takie marnowanie czasu i sił, gdyż jego głównym zadaniem jest walka z knowaniami Chaosu i obcych wywiadów, a nie przeważanie szal w wewnętrznych utarczkach politycznych. Ponieważ pierwsi Magistrowie Kolegium Cienia dopuszczali możliwość, że któryś z Imperatorów zdradzi na rzecz Chaosu i stanie się największym wrogiem Imperium, postanowiono utrzymywać zdolności czarodziei Cienia w najgłębszej tajemnicy. W dniu dzisiejszym nikt – włączając w to

Imperatora, Książąt-Elektorów, władze religijne, gildie kupieckie i burmistrzów miast – nie podejrzewa nawet, do ilu tajnych operacji i przedsięwzięć dochodzi codziennie z inicjatywy Kolegium Cienia.

Jednak praca Szarych Czarodziei wydaje się nie mieć końca. Wiele wpływowych osób w państwowych strukturach Imperium jest w rzeczywistości kultystami Chaosu, którzy wykorzystują wszelkie dostępne im zasoby i władzę, aby utrudnić lub zablokować działania Kolegium Cienia. Z tego właśnie powodu jest to najbardziej rozproszona ze szkół magii. Brak zcentralizowanych struktur organizacyjnych utrudnia przewidywanie działań, jak również zwiększa bezpieczeństwo poszczególnych czarodziei Cienia. Magistrów Kolegium Cienia spotkać można w służbie bądź na dworach wielu ważnych magnatów, kupców oraz szlachty. Bardzo często osoby te nie wiedzą, kogo goszczą lub zatrudniają. Arcymagowie Kolegium Cienia dokładają wszelkich starań, aby Magistrowie Kolegium byli w swoich poczynaniach ściśle związani postanowieniami „Imperialnego

Dekretu o Magii” oraz surowymi zasadami Kolegium. Czarodziejom

Cienia wolno korzystać ze sztuk magicznych tylko dla dobra społeczeństwa imperialnego, a nigdy dla własnych korzyści, ani dla militarnego, politycznego lub ekonomicznego zysku osób, dla których pracują. Czarodzieje Cienia składają też śluby ubóstwa. Nie wolno im gromadzić bogactw ani innych dóbr bezpośrednio podnoszących standard życia. Złamanie tych ślubów jest wyjątkowo surowo karane przez władze Kolegium.

Kolegium Cienia wykonało egzekucję lub przeprowadziło procedurę wygaszenia większej liczby swoich członków niż jakiegokolwiek inne Kolegium. Jest to dowód na to, że czarodziei Cienia obowiązują polityka zerowej tolerancji. Magistrowie Cienia to ludzie zaufani albo martwi.

Czarodzieje Cienia

Po zrzuconiu przebrań, codzienne stroje czarodziei Cienia są utrzymane w tonacjach szarości. Magistrowie Kolegium Cienia



noszą obszerne szaty z głębokimi kapturami i szarfami, którymi zasłaniają twarz. Ciała Magistrów Cienia są zazwyczaj żylaste i chude, zmęczone dalekimi podróżami i nieustannym życiem w skrajnym napięciu.

Symbolem Tradycji Cienia jest miecz, symbolizujący niewzruszoną sprawiedliwość. Większość Szarych Czarodziei nosi przypięte do pasa bądź sprytnie ukryte miecze i umie się nimi posługiwać. Starsi Magistrowie Kolegium Cienia wspierają się niekiedy na poskręcanych drewnianych laskach.

Mentalność

Czarodzieje Cienia rzadko przebywają w jednym miejscu przez dłuższy czas. Są niespokojnymi, ciekawymi świata i niezależnymi osobami, a ich obowiązki wymagają od nich częstych podróży. Wyprawy te rzadko są jawne, najczęściej rozpoczynając się pod osłoną ciemności. Przypadkowi świadkowie nieustannie odnoszą wrażenie, że wyruszający w drogę Magister ma złe zamiary lub wyrusza, aby odebrać komuś życie. Czarodzieje Cienia rzadko rozmawiają o swoich zadaniach. Są doskonale świadomi podejrzeń, jakie żywią wobec nich zwykli mieszkańcy Imperium i starają się – na ile to możliwe – nie ujawniać publicznie swojej przynależności do tego Kolegium. Preferowany styl działania Magistrów Cienia to dyskretne operacje i wielowarstwowe, zakamuflowane intrygi.

Czarodzieje Cienia słyną ze swojej praktyczności. Od uczniów wymagają skrajnego poczucia odpowiedzialności oraz bystrego umysłu. Cenią sobie umiejętności dyplomatyczne, w tym sztukę retoryki i debaty. Bardzo często pełnią rolę mediatorów w poważnych konfliktach. Historia Kolegium Cienia to opowieść o ascetyzmie, zręcznej dyplomacji oraz wieloletniej, bezpardonowej wojnie z Mrocznymi Potęgami.

O Magistrach Kolegium Cienia nie można powiedzieć, że są kryształowo uczciwi lub przestrzegają litery prawa imperialnego. Cechuje ich jednak niesamowita lojalność wobec Kolegium. Na pierwszych czarodziei Cienia Teclis wybrał ludzi najbardziej zaufanych, inteligentnych i honorowych. Elfi mistrz wiedzy doskonale zdawał sobie sprawę z pokus, jakim jego wybrańcy będą musieli stawić czoło.

Symbol Kolegium przypomina jego członkom, że życie badaczy magii jest bezwartościowe, jeśli mądrość i wiedza nie są aktywnie wykorzystywane z korzyścią dla Imperium.

Uczniowie

Z uwagi na charakter swoich działań, czarodzieje Cienia rzadko biorą do terminu uczniów, którzy mają więcej niż kilkanaście lat. Dłuższy żywot to większa szansa wpłątania się w intrygi, posiadania wrogów i mrocznych tajemnic – a przynajmniej tak uważają Magistrowie Kolegium Cienia. Podejrzliwi czarodzieje nigdy nie przyjmują polecanych im uczniów, preferując wyszukiwanie na własną rękę odpowiednich kandydatów. Najczęściej do terminu trafiają osoby, które nigdy w życiu nie chciały mieć nic wspólnego z czarodziejami i magią.

Czarodzieje Cienia nieustannie podróżują. Zmusza to uczniów, którzy pragną się czegokolwiek nauczyć, do wiernego

towarzyszenia swoim mentorom. Podróże pomagają im zdobyć szeroką wiedzę, lecz z drugiej strony, bardzo często młodzi adepci dowiadują się o planach i działaniach swojego mistrza, o których ten nigdy nie miał zamiaru opowiadać. Być może z tego powodu wielu uczniów Kolegium Cienia znika w niewyjaśnionych okolicznościach jeszcze przed awansem na wędrownego czarodzieja.

Reputacja Kolegium

Pośród wszystkich czarodziei, Magistrowie Cienia są najbardziej skryci i najtrudniej ich rozpoznać. Zwykli ludzie im nie ufają, podejrzewając o nieczne knowania i konszachty ze złowrogimi siłami. Gorszą reputację mają chyba tylko czarodzieje *Shyish*. Do Iluzjonistów przylgnał przydomek „oszuści”, chociaż oni sami nazywają się Szarymi Strażnikami. Moce Magistrów Kolegium Cienia, chociaż znaczne, nie służą pomocą zwykłym mieszkańcom Imperium, gdyż koncentrują się na sztukach ukrycia, iluzji, oszołomienia oraz skrytobójstwa.

Budynki Kolegium

Kolegium Cienia mieści się w zniszczonym i lichym kamiennym budynku, usytuowanym z tyłu altdorfskiej dzielnicy biedoty, nieopodal tanich burdeli i podejrzanych melin. Terenów tych unika nawet straż miejska, a żaden uczciwy obywatel nie zaryzykowałby wdepnięcia w to gniazdo złodziei i rzezimieszków. Czarodzieje Cienia nie należą jednak do zwykłych, uczciwych obywateli.

Budynek Kolegium nie jest wielki. Wyglądem przypomina sąsiednie domy. Prowadzi do niego wiele tajemnych wejść, zarówno z okolicznych ulic, jak i kanałów ściekowych. Dostępu bronią potężne zaklęcia iluzyjne. Nic dziwnego, że nie zdarzyło się, aby ktoś przypadkiem odnalazł drzwi do Kolegium Cienia.

W wyglądzie samego budynku jest coś strasznego, a zarazem niesamowitego. W murze brakuje cegieł, zaprawa miejscami się wykrusza, fundamenty osiadają, dach wydaje się dziurawy i zapadający, a futryny okien pokrywa grzyb i zgnilizna. W kominie żyją gołębie, a pojedyncza wieżyczka jest domem dla rodziny białych sów.

Wnętrze Kolegium jest równie odrażające. Pod zakurzonymi i zapleśniałymi ścianami, w głębokich niszach stoją obłupane posążki gargulców. Komnaty są puste i zniszczone. Wszędzie wiszą gęste pajęczyny, a jedyne laboratorium zagraca stary, zepsuty sprzęt i potłuczone szkło. Pod sufitem wiszą ulepione z błota gniazda jaskółek, a ptasie i inne odchody znaczą podłogi opuszczonego na pozór Kolegium. Plotki głoszą, że gdzieś w zakamarkach budynku ukryta jest biblioteka zawierająca wiele cennych i rzadko spotykanych ksiąg. Niektóre dotyczą rzekomo mrocznych kultów i heretyckich wierzeń. Jednak tylko czarodzieje Cienia wiedzą, gdzie jej szukać. Nikt, komu udało się wejść do Kolegium bez zaproszenia, nie wyszedł stamtąd o własnych siłach. Może dlatego zamieszkujący po sąsiedzku złoczyńcy unikają przebywania w pobliżu budynku Kolegium.

Niekiedy w oknach Kolegium można dostrzec dziwne ogniki. Choć straż miejska uważa, że ekscentryczni czarodzieje zapalają je tylko po to, by odstraszyć intruzów, prawda może być zupełnie inna, znacznie bardziej przerażająca.

Czarodzieje Cienia większość życia spędzają w podróży. W danej chwili w Kolegium zamieszkuje znikoma ich liczba. Nie do końca wiadomo, w jakim celu, ani kto utrzymuje ten budynek i sieć chroniących go zaklęć.

Osobistości

Reiner Starke, Magister Patriarcha Kolegium Cienia

Niewiele wiadomo o Magistrze Patriarsze Kolegium Cienia, a znane informacje nie muszą być prawdziwe. Reiner Starke jest człowiekiem wysokim, kościstym i siwowłosym. Nosi krótko przyszytą, siwą brodkę. Trudno ocenić jego wiek, gdyż

wyduje się wiekowym i szanowanym starcem, lecz zaskakuje wszystkich sprężystością kroku mężczyzny po trzydziestce. Jego oczy są przenikliwe i szare jak burzowe chmury. Mało kto dysponuje siłą woli wystarczającą, by wytrzymać jego spojrzenie. Mówi się jednak, że Reiner potrafi być czarującym rozmówcą. Jest również doskonałym nauczycielem, a uczniowie szanują go jak nikogo innego.

W kontaktach z wrogami Imperium, Starke jest bezlitosny i gotów wykorzystać wszelkie metody, aby zagwarantować bezpieczeństwo kraju. Na prowincji chłopcy często myślą Reiner z łowcą czarownic. Niektórzy wprost uważają, że jest czarnoksiężnikiem. Starke często gości w domostwach, w których wiara w Sigmara wydaje się podupadać. Ponieważ Reiner postrzega religię jako potężną siłę gwarantującą jedność Imperium, nie zawaha się przywrócić żarliwości wiernym, wykorzystując wszelkie dostępne metody – zastraszając, pouczając i oczywiście, sięgając po magiczne zaklęcia. Po wizycie Magistra Patriarchy Kolegium Cienia, pobożność w okolicy znacznie wzrasta.

Kolegium Jadeitu

Tradycja: Życie

Nazwa: Kapituła Jadeitu

Popularne tytuły Magistrów Ghyran: Druidzi, Magistrowie Życia

Symbole: Pętla Życia, Spirala, Dąb, Liść Dębu, Gałązka Jemioły, Sierp

Wiatr Magii: Ghyran

Ghyran to Zielony Wiatr Magii – Eteryzna manifestacja wzrostu i opieki. To rodzące się życie, płodność i odbicie wszelkiego śmiertelnego istnienia.

Ghyran opada na świat na podobieństwo letniego deszczu. Ludzie obdarzeni wiedźmim wzrokiem twierdzą, że zlewa się w kałuże i strumyczki zielonej magii, niekiedy płynąc przez krainy szeroką rzeką, nieograniczoną żadnymi prawami fizyki. Gdy Wiatry Magii wieją najsilniej, *Ghyran* na podobieństwo zielonej fali przyływu zalewa krainy, wsiąkając w glebę i docierając do każdego strumienia, kanału, jeziora i źródła wody. Jego energia jest przyciągana przez wodę. Nasyca glebę życiodajną mocą, którą czerpią wszystkie rośliny, aby wzdłuż łańcucha pokarmowego

przekazywać ją dalej wszystkim żywym istotom. Podczas burz Wiatrów Magii, nawet ulice miast spływają zielonymi falami magicznej mocy, które obmywają chodniki i bruk w poszukiwaniu życia organicznego. Oczywiście zwykli ludzie nie zdają sobie sprawy, że brodzą w strumieniach życiodajnej energii.

Opis

Magistrowie Kolegium Jadeitu badają Tradycję Życia i manipulują Zielonym Wiatrem Magii, *Ghyran*. „Imperialny Dekret o Magii” opisuje tę szkołę magiczną terminem „Taumaturgia Agrolologiczna”, który można tłumaczyć jako „magia ziemi”.

Ta ograniczona definicja wynikała z faktu, że w momencie zakładania Kolegiów Magii nikt jeszcze nie był pewien, jakie będą granice badań i kompetencji poszczególnych szkół. Dziś wiadomo już, że Magia Jadeitowa (zwana Druidyczną), wiąże się z florą, uprawą ziemi,



zmiennością pór roku oraz płodnością roślin i zwierząt (a nawet ludzi). Nazwać ją można również magią wody lub magią ziemi.

Magia Jadeitu

Zaklęcia magii Jadeitu, lub inaczej Tradycji Życia, związane są ze zmiennością pór roku, uprawą ziemi, płodnością, wzrostem, ziemią oraz wodą. Czary te splecione są z Zielonego Wiatru Magii, *Ghyran*. Niegdyś magią Jadeitu zajmowali się elementaliści Wody i Ziemi, druidzi oraz wielu guślarzy i magików. Kolegium Jadeitu dopracowało ich osiągnięcia, dokonując wielu nowych odkryć i przełomów.

Mówi się, że Magistrowie *Ghyran* (zwani Druidami) są niezwykle wrażliwi na naturalne cykle życia i nie lubią mieszkac w wielkich miastach Imperium, które ten rytm zaburzają. Ich umiejętności i zainteresowania koncentrują się wokół sił przyrody i wszystkich żywych istot tego świata. Magistrowie *Ghyran* są często wzywani na ratunek, gdy plony pochłania jakaś plaga lub gdy trzeba tchnąć życie w obumarłą glebę. Druidzi potrafią uzdrawiać drzewa, zwiększać obfitość żniw, leczyć bezpłodność u ludzi i zwierząt, a nawet wywoływać gwałtowny, nadprzyrodzony wzrost fauny i flory. Magistrowie Kolegium Jadeitu potrafią również kontrolować przepływ wody i ruch warstw ziemi pod swoimi stopami.

Druidzi Kolegium Życia uczeni są egzystencji w harmonii z otaczającym ich światem przyrody. Ideałem Kolegium Życia jest symbioza, w której wszystkie organizmy łączą siły i współpracują dla wspólnego dobra i wzrostu. Ponieważ Zieloni Magistrowie są w nadprzyrodzony sposób nierozdzielnie związani z przyrodą, ich potęga cyklicznie rośnie i maleje, naśladując zmiany pór roku. Największy wigor czują wiosną, szczyt ich potęgi przypada latem, słabną jesienią, natomiast zimą ogarnia ich marazm – chociaż mówi się, że ich moce odżywają podczas intensywnych opadów deszczu, bez względu na porę roku.

Druidyzm – Tradycja Życia

„Druidzi” to tradycyjna nazwa legendarnych już kobiet i mężczyzn, którzy byli pierwszymi świętymi ludzkości. Jak głoszą najstarsze z ludowych podań, przekazywane z pokolenia na pokolenie w wiejskich zakątkach Imperium, Dawni Bogowie Taal i Ulryk otoczyli opieką plemiona ludzi, którzy oddawali cześć duchom przyrody i czcili „Matkę Ziemię”. Nie była to jednak religia na miarę kultu Sigmara, lecz prosty szacunek okazywany abstrakcyjnemu wyobrażeniu naturalnych sił tego świata.

Nie wiadomo, czy kult ziemi narodził się ze zrozumienia znaczenia sił przyrody w życiu pierwszych ludzi, czy też był zwyczajną, prostą religią czasów sprzed Imperium. Do dnia dzisiejszego przetrwała jedynie wiedza, że pierwsi druidzi stali na straży ludzkich tradycji, opiekowali się plonami i nauczali o siłach przyrody. Przewodzili plemiennym rytuałom odprawianym w świętych gajach lub w kamiennych kręgach.

Obecnie dopuszcza się możliwość, że część tych legend nie jest prawdziwa. Z całą pewnością druidzi nie mogli wzniesić magicznych obelisków ani ustawić kręgów geomancyjnych, gdyż zadanie to znacznie przekraczało ich możliwości i zrozumienie istoty magii. Wiadomo ponad wszelką wątpliwość, że artefakty te w większości są dziełem Pradawnych, a w mniejszym stopniu elfów, które wykorzystują podziemne linie energetyczne do przesyłania substancji Eteru w kierunku Ulthuańskiego Wielkiego Wiru. Z całą jednak pewnością pierwsi ludzie obdarzeni wiedźmim wzrokiem świadomi byli olbrzymich energii przepływających przez te struktury i mogli dojść do przekonania, że są świadkami niezrozumiałych działań sił przyrody lub istot boskich.

Gdy Teclis poszukiwał w Imperium ukrywających się przed prawem czarodziei i guślarzy, natrafił na rozproszone ślady zdegenerowanej w swych twierdzeniach filozoficznych grupy zrzeszającej potomków dawnych druidów. Pozostaje zagadką, w jaki sposób przeżyli oni w ukryciu tysiące lat prześladowań i szukan ze strony „młodszych” kultów religijnych. Niewielu ukrywających się potomków druidów oddało się w ręce Teclisa, lecz gdy elfi arcymag ukazał im czystą energię *Ghyran*, osoby obdarzone wrażliwością na magię i od dawna fizycznie związane z cyklem pór roku zrozumiały, jaki dar im oferowano. Ponad połowa potomków druidów podążyła za Teclisem, aby stworzyć Kolegium Jadeitu.

Sto lat po założeniu Kolegium Jadeitu druidzi ponownie rozprzestrzenili się po wiejskich obszarach Imperium. Chociaż wyglądem dokładnie odpowiadali ludowym wyobrażeniom o swoich przed-imperialnych poprzednikach, byli licencjonowanymi Magistrami Kolegium Jadeitu, władającymi czarami z Tradycji Życia. Istnieją plotki, że na dalekiej wyspie Albion istnieje całkowicie odmienny odłam druidyzmu.

Magistrowie Druidzi zbierają się w starożytnych gajach, w kamiennych kręgach i na przecięciach żył geomancyjnych, dbając o zapewnienie swobodnego przepływu energii, kierując ożywczą energią *Ghyran* na obszary zatrute magią czarnoksięską, a także walcząc z zarazami i chorobami zsyłanymi na Imperium przez Pana Zarazy.

Obowiązki i kontrakty

Magistrowie Druidzi nie podpisują korzystnych finansowo kontraktów tak jak Magistrowie innych Kolegiów. Dzieje się tak z dwóch powodów. Po pierwsze, Magistrom Druidom nie zależy na takim wymyśle cywilizacji jak pieniądze, a po drugie, chociaż Kolegium Jadeitu mieści się w Altdorfie, większość Druidów mieszka na głębokiej prowincji, gdzie trudno o prawnika, który mógłby taki kontrakt spisać i opieczetować.

Na szczęście, budynki Kolegium Jadeitu są w miarę samowystarczalne. Zbudowano je na przecięciu żył geomancyjnych niosących energię *Ghyran*, dzięki czemu Magistrowie Druidzi nie muszą wydawać pieniędzy na gromadzenie swojego Wiatru. Darowizna Karla Franza (pochodząca zarówno ze skarbca Imperium,

jak i skarbcza miejskiego) wystarcza na utrzymanie straży i zakup żywności dla mieszkańców Kolegium. Oficjalnym zadaniem Magistrów Kolegium Jadeitu jest dbanie o to, aby pola Imperium przynosiły bogate plony. Biorąc pod uwagę liczne naturalne i nadprzyrodzone zarazy nawiedzające świat ludzi, nie jest to proste zadanie. Olbrzymie połacie Starego Świata zanieczyszczone są spaczeniem, który wywiera niezwykle szkodliwy wpływ na ziemię. Magistrowie Druidzi muszą dbać o to, aby naturalne i Eteryczne czynniki wpływające na przyrodę pozostawały w dobroczynnej dla ludzi równowadze. Głównym, nieoficjalnym zadaniem Magistrów Druidów (w pewnym sensie powiązanym jednak z ich podstawową misją) jest ochrona przebiegających przez Imperium linii geomancyjnych i kamiennych kręgów oraz dbanie o to, aby odprowadzana nimi energia płynęła bez przeszkód.

W ramach swoich obowiązków, Druidzi odpowiadają sezonowe rytuały w wielkich kamiennych kręgach w Eyvberry, Muttersfeld, Fruchtbarsen oraz w wielu pomniejszych. Rytuały te kontrolują przepływ energii geomancyjnych i udrażniają zatkane linie. Mają też drugi cel. Druidzi często uwalniają z linii geomancyjnych energię *Ghyran*, pozwalając jej obmywać ziemię i zwiększać żyzność gleb.

W czasach wojny, na wezwanie Imperatora odpowiada niewielka garstka Magistrów Jadeitu zamieszkanych chwilowo na terenie Kolegium. Jeśli zebranych Druidów jest zbyt niewielu, aby zaspokoić bieżące potrzeby, Zieloni Magistrowie rozsyłają w kraj swoje chowańce w poszukiwaniu innych Druidów, a nawet znaczą tajemnymi symbolami kamienne kręgi. Zazwyczaj do wojennych obowiązków Magistrów Jadeitu należy dbanie o dobre zdrowie i pełny żołądek żołnierzy – nie jest

bowiem łatwo wykarcić maszerującą armię bez огоłocenia okolicy. Magistrowie Druidzi służą również jako zwiadowcy, rozsyłając zwierzęta i przepytując napotkane przy drodze drzewa i strumienie.

Jadeitowi czarodzieje

Jadeitowi czarodzieje noszą zazwyczaj szaty i ubrania plecione z wełny lub bawełny, barwione na wszystkie odcienie zieleni. Stroje te dekorowane są symbolami Kolegium (np. spiralami lub liśćmi dębu). Druidzi zwykle chodzą boso, pragnąc zachować bezpośredni kontakt z płynącymi przez ziemię energiami *Ghyran*. Magistrowie noszą przy pasie sierp, który jest symbolem ich rangi. We włosy i szaty często wplatają liście, kwiaty oraz drobne owoce i rośliny, jak gdyby właśnie udawali się na Święto Żniw.

Druidzi niekiedy posiadają różdżki z żyjącego drewna leszczyny, dębu, cisu lub innego drzewa, które dany Magister uważa za wyjątkowe.

Krążą nawet plotki, że arcymagom Kolegium Jadeitu z głowy wyrastają pnącza i zielone liście.

Mentalność

Magistrowie *Ghyran* są związani z przyrodą i równie niechętnie jak Szamani Wiatru *Ghur* spędzają czas w dużych miastach. Kochają przyrodę, deszcz i wszystkie żywe istoty. Zieloni Magistrowie są tak dogłębnie związani z przyrodą, że ich potęga cyklicznie rośnie i maleje, naśladując zmiany pór roku.

Druidzi Kolegium Życia są zawsze zdrowi i w dobrych humorach, pełni energii i dowcipu. W niczym nie przypominają ponurych i zamkniętych w sobie Magistrów znanych z chłopskich bająn. Interesują się wszelkimi aspektami



rolnictwa i są ekspertami w sztuce uprawy roślin. Druidzi traktują swoje obowiązki bardzo poważnie i z zaciętością godną najdzikszych bestii walczą z wyznawcami Nurgla, którzy rozprzestrzeniają choroby i zarazy. Szczególnie wstrętą dla Druidów jest magia nekromancka, która stanowi antytezę życia. Magistrowie Druidzi nie żywią też przyjaznych uczuć wobec Magistrów *Shyish*, których interesuje jedynie koniec wszystkich rzeczy.

Niezwykłą cechą Kolegium Jadeitu jest olbrzymia liczba kobiet w jego szeregach. Wydaje się, że mężczyźni stanowią mniej niż połowę pełnoprawnych czarodziei tej szkoły magii. Nic zatem dziwnego, że Druidzi często łączą się w pary i wspólnie wychowują na prowincji dzieci. Potomstwo wrażliwe na magię bez wyjątku trafia do terminu Kolegium Jadeitu.

Uczniowie

Większość uczniów terminujących w Kolegium Jadeitu to potomstwo Magistrów Druidów. Można śmiało rzec, że w Imperium tworzy się zamknięta kasta. Wciąż jednak do szkół trafiają wiejscy guślarze, wyjątkowo utalentowani w dziedzinie upraw bądź hodowli. Ponieważ Kolegium Jadeitu nie przywiązuje szczególnej wagi do pieniędzy, potencjalni kandydaci nie muszą się obawiać, że nie będzie ich stać na szkolenie. Przyroda karmi, odziewa oraz zapewnia uczniom dach nad głową, a zatem pieniądze nie są do niczego potrzebne. Uczniowie Kolegium muszą jednak złożyć przysięgi lojalności, które są pieczętowane zaklęciami i rytuałami krwi odprawianymi przy pełni księżyca. Przysięgi te gwarantują, że jedynie najbardziej oddani i zdeterminowani kandydaci zostaną przyjęci do Kolegium.

Nauki Tradycji Życia powiązane są z sezonowymi wahaniami w pływach *Ghyran*. Od pierwszej pełni księżyca po jesiennym zrównaniu dnia z nocą do Mondstille (przesilenia zimowego), badania i nauki członków Kolegium Jadeitu koncentrują się na zagadnieniach teoretycznych, gdyż w tym okresie moc Wiatru *Ghyran* jest najsłabsza.

Kolegium jest natomiast najbardziej aktywne przez dwie pełnie od pierwszej pełni księżyca Mannsleiba po Mitterfruhl (wiosennym zrównaniu dnia z nocą). W tym okresie uczniowie poddawani są intensywnemu szkoleniu i praktykom, podczas których, na podstawie ustnych przekazów i bezpośrednich demonstracji udzielanych przez mentorów, uczą się postrzegać i manipulować Zielonym Wiatrem Magii. Pod koniec tej wytężonej sesji, społeczeństwo Druidów urządza w gajach lub kamiennych kręgach uroczyste i huczne święta.

Podczas obchodów, starsi uczniowie otrzymują miedziane sierpy, a wędrowni czarodzieje zostają obdarowani sierpami srebrnymi. Awanse są rozdzielane w pełnej tajemnicy. Uczniowie nigdy nie wiedzą, kto zostanie wyróżniony. Druidzi nie wierzą w formalne egzaminy. Gotowość kandydatów potajemnie rozważa specjalna rada starszych rangą Magistrów. Podczas nocnej uroczystości, kandydaci biorą udział w rytualnych tańcach i śpiewach. Niespodziewanie, obok wybrańca pojawia się Magister

w przebraniu Zielonego Olbrzyma lub Matki Ziemi i wręcza mu sierp. Po zakończeniu święta uczniowie rozjeżdżają się po całym kraju, aby ćwiczyć swoje umiejętności i wypełniać obowiązki Kolegium. Okres ten trwa do końca lata. Ci, którzy chcą zostać pełnoprawnymi Magistrami, muszą powrócić do Altdorfu przed Sonnstil, czyli letnim przesileniem. W tym okresie odbywa się doroczny zjazd arcymagów Kolegium (Wysokich Druidów), podczas którego testowane są umiejętności kandydatów na Magistrów. Wędrowni czarodzieje, którzy przejdą trudne i często niebezpieczne testy, otrzymują złoty sierp i zostają przyjęci w poczet Magistrów Kolegium Jadeitu.

Latem i wiosną w Kolegium zamieszkuje tylko garstka Magistrów. W lecie większość Magistrów *Ghyran* służy w oddziałach imperialnych lub ćwiczy swoje umiejętności na prowincji. Miasta są dla Druidów strasznie nudnym miejscem.

Reputacja Kolegium

Ze wszystkich Kolegiów Magii, Druidzi cieszą się chyba największą przyjaźnią zwykłych mieszkańców Imperium. Nie znaczy to, że Magister Druid (a raczej moce, którymi włada) nie przeraża chłopstwa (w jego obecności truchleją nawet sołtysi), lecz tam, gdzie zamieszka, obficie wyrasta zboże, bydło i trzoda obrasta w tłuszcz, a kobiety rodzą dzieci prawie bez bólu. Z tych powodów, Druidzi są wielce szanowani na terenach wiejskich.

W miastach sytuacja ma się inaczej. „Nowocześni” mieszkańcy Imperium, cieszący się zdobyczami cywilizacji, uważają Druidów za szalony przeżytek dawnych czasów, gdy do lasu na grzyby chodziło się z widłami. Ponieważ jednak Druidzi unikają przebywania w miastach, rzadko dochodzi do konfliktów, a częściej do publicznego obśmiewania Magistrów Wiatru *Ghyran*, cudacznie ubranych jak na miejskie standardy.

Budynki Kolegium

Kolegium Jadeitu jest szkołą Magistrów, którzy zajmują się badaniami Zielonego Wiatru *Ghyran* i poznawaniem Tradycji Życia. Teren uczelni otoczony jest murem pozbawionym okien i baszt. Mur zbudowany jest z cegieł, ma dwadzieścia metrów wysokości i zdecydowanie góruje nad pobliskimi kamienicami kupców. Z zewnątrz pokryty jest zielonym tynkiem, a na każdej cegle wryty jest symbol Kolegium: spirala, sierp lub liść dębu. Mur ma z grubsza kształt okręgu, choć w rzeczywistości jest otwartą spiralą o średnicy ponad sześćdziesięciu metrów. Spirala muru nie jest domknięta; (przerwa w murze wynosi około sześciu metrów. Właśnie w niej umieszczono wejście do Kolegium. Są to proste, dębowe wrota.

Wrót zawsze strzeże czterech ciężko opancerzonych i dobrze uzbrojonych strażników, wybranych tak, aby reprezentowali różne etapy życia. Jeden z nich jest młody, drugi w kwiecie wieku, trzeci w średnim wieku, a czwarty jest starcem. Pomimo swojego nietypowego wyglądu, wszyscy czterej są doskonale wyćwiczonymi wojownikami, weteranami wojen

lub adeptami specjalistycznych sztuk walki. W przypadku zagrożenia na pomoc strażnikom pośpieszą wszyscy Magistrowie przebywający w danej chwili w Kolegium.

Jadeitowi Magistrowie mogą wedle woli wkraczać na teren uczelni. Każdy z nich może też zaprosić jednego lub dwóch gości. Magister wprowadzający do Kolegium większą grupę obcych będzie musiał wytłumaczyć strażnikom swoje intencje, lecz nie będzie przepytany zbyt dokładnie. Natomiast inni przyjezdni będą musieli udowodnić, że ich wizyta jest uzasadniona. Podobnie jak w większości innych Kolegiów, prośba o spotkanie z Magistrem zaowocuje wysłaniem do niego posłańca, który ustali, czy Magister życzy sobie przyjąć gości. Jeśli tak, Magister wyjdzie przyjezdnym na spotkanie, witając ich w bramie i eskortując do środka. Wewnątrz budynku gościom nie wolno spacerować bez opieki.

Goście Kolegium szybko orientują się, że spirala zewnętrznych murów ciągnie się dalej wewnątrz terenu. Po lewej stronie od bramy, na wewnętrznej stronie murów, rośnie bluszcz i inne pnącza. Po prawej stronie, linia drzew i krzewów formuje prawie idealny mur zieleni. Ścieżka jest porośnięta bujną trawą, w powietrzu czyste tchnienie przyrody zastępuje wszechobecny na zewnątrz smród, a odgłosy zapracowanego miasta milkną w oddali, zastąpione odgłosami szeleszczących na wietrze liści i wartko płynącej wody. Uważniejsi obserwatorzy zauważą dzikie zwierzęta przemierzające wśród zarośli, choć od miasta oddziela je zaledwie jedna brama.

Po pełnym okrążeniu muru od wewnątrz, spirala wnika głębiej w teren Kolegium, a mur po lewej stronie zastępuje ściana zieleni. Po prawej stronie roślinność staje się coraz bardziej urozmaicona. Rzadkie gatunki drzew i krzewów otaczają dekoracyjne kamienie, sadzawki i strumienie kryształowo czystej wody. Położone na pagórkach pięknie utrzymane sady i ogrody imitują przyrodę różnych zakątków Imperium.

Kolegium Jadeitu wydaje się znacznie większe wewnątrz, niż to możliwe. Spacer po spiralnej ścieżce do centrum uczelni zajmuje nawet godzinę. Jednak po pierwszym okrążeniu otwierają się skróty, które prowadzą przez gaj olbrzymich drzew prosto do serca Kolegium.

Wspomniany gaj składa się z dębów, jesionów, brzoź, cisów, kasztanów i klonów. Dzięki zaklęciom Magistrów Druidów, drzewa te formują żywy korytarz. Ścianami są gałęzie i liście, a w środku korytarza krąg dębów tworzy kolumnadę zamykającą okrągłą komnatę. W środku tego kręgu dębów stoi magiczny, zabarwiony na zielono i pokryty skomplikowanymi runami obelisk geomancyjny. Korytarz drzew prowadzi również do wielu mniejszych pomieszczeń, służących jako kwatery dla Magistrów Druidów, którzy akurat zamieszkują w Kolegium. Ponieważ Druidzi zwyczajowo sami dekorują swoje komnaty, pokoje są niemal identyczne, starannie ukształtowane z gałęzi i wyłożone mchem.

W niektórych pomieszczeniach deszczówka spływa po gałęziach, zbierając się w misach z olbrzymich liści. W innych gałęzie i pnącza, obwieszane owocami bez względu na porę roku, przebijają się przez ściany, ofiarowując swój poczęstunek gościom. Kolegium posiada bibliotekę, gdzie w dziuplach starego dębu składowane są zwoje wiedzy z zakresu

Tradycji Życia. Do dziupli tych dotrzeć można jedynie stąpając po szerokich gałęziach drzewa. Jednak większość wiedzy druidycznej zapisana jest w symbolach wyrzniętych na pniach olbrzymich dębów i kamieniach rozrzuconych po całym terenie Kolegium.

Wbrew pozorom, na terenie Kolegium żyje mało zwierząt, podobnie jak niewielu Magistrów decyduje się spędzać tam swój czas (zwłaszcza na wiosnę i latem). Jednakże tylko głupiec szuka kłopotów w Kolegium Jadeitu, gdyż rosnące tam drzewa i pnącza potrafią nagle schwytać, unieruchomić, a nawet zadusić agresywnych przybyszów.

Magistrowie Jadeitu, którzy akurat załatwiają w Altdorfie jakieś sprawy, spędzają większość wolnego czasu w Kolegium. Często można się na nich natknąć, gdy spacerują wśród drzew porastających teren uczelni. Osoby obeznane z terenem Kolegium znają ścieżki, które pozostają suche nawet podczas największych ulew.

Przekradnięcie się na teren Kolegium Jadeitu jest trudne, lecz wykonalne, jeśli oczywiście ktoś potrafi wspiąć się na dwudziestometrowy mur bez zwrócenia na siebie uwagi czujnych patroli straży miejskiej. Nieproszony gość, jeśli nie będzie agresywny, najprawdopodobniej nie spowoduje ataku drzew i pnączy. Na pewno jednak zostanie przez rośliny zauważony i dobrze zapamiętany. Jeśli sprawą zainteresuje się jakiś Magister Druid, włamywacza uda się z pewnością odszukać i zatrzymać (trudno ukrywać się przed wszechobecną przyrodą). W najgorszym razie resztę swojego życia spędzi pod postacią egzotycznego krzaka lub porostu.

Osobistości

Tochter Grunfeld. Matrona Kolegium Jadeitu.

Obecną Matroną Kolegium Jadeitu jest Tochter Grunfeld, zwana również Jadeitową Matką. W odróżnieniu od innych Kolegiów, Druidzi równie często powierzają przywództwo szkoły mężczyznom, jak i kobietom. Grunfeld została wybrana na urząd Matrony po śmierci swojej poprzedniczki, Magister Arburg, która poległa w pierwszych dniach niedawno zakończonej wojny z hordami Archaona.

Grunfeld jest wysoką, przyjemnie zaokrągloną kobietą o ogorzałej cerze. Nosi rozpuszczone, białe włosy i na pozór rośnie w nich bluszcz. Trudno ocenić wiek Grunfeld, co jest charakterystyczną cechą wspólną wielu Magistrów równych jej potęgą i doświadczeniem. Wiadomo natomiast, że przynajmniej od sześćdziesięciu lat działa w rejonie miasta Wurtbad w Stirlandzie. Powiła ośmioro dzieci i każde z nich jest już Magistrem Druidem.

Wiadomo, że Grunfeld spędziła wiele czasu, zwalczając zło pleniące się wokół Wurtbadu, a pochodzące z krain leżących na północny wschód od Stirlandu. Wiatr wiejący z tamtego kierunku niesie ze sobą drobinki spaczenia i chłód krypt. Zatruta okoliczne ziemie i doszczętnie wyjaławia leśne odstepy oraz tereny uprawne. Podobno Grunfeld planuje przenieść swoją osadę dalej na północny wschód, aby zwalczać problem u jego korzeni.

Przeklęta kraina Sylvanii czeka na Matronę Druidkę tuż za horyzontem, otwarta jak świeżo wykopany grób.

Kolegium Niebios

Tradycja: Niebios

Nazwa własna: Kapituła Niebios

Popularne tytuły Magistrów Azyr: Niebiańscy Czarodzieje, Astrologowie, Astromanci

Symbole: Komet, Sierp Księżyca, Ośmioramienna Gwiazda Wiatr Magii: Azyr

Azyr stanowi manifestację Eterycznego odbicia inspiracji i nieskończoności. To wyobrażenia i potrzeba wyrażania emocji. Azyr buduje znaczenie z pojęć abstrakcyjnych i pragnie odnaleźć lub stworzyć jakiś sens w ogromie nieznanego. Wiatr ten nadaje znaczenie i sens rzeczom, zjawiskom oraz wydarzeniom, które znaczenia i sensu nie posiadają. To pragnienie odkrycia tego, co nieznanne, i wyrażenia tego, co nie posiada jeszcze nazwy.

Azyr przekracza granice czasu, sięgając rzekomo we wszystkie możliwe warianty przyszłości z równą łatwością, jak zwykły wiatr pokonuje przestrzeń. W świecie materialnym skupia się w wyższych partiach atmosfery, objawiając się pod postacią dziwnych opalizujących chmur, widocznych tylko dla osób obdarzonych wiedzim wzrokiem.

Opis

Magistrowie Kolegium Niebios badają Tradycję Niebios, która w „Imperialnym Dekrecie o Magii” została określona terminem „Taumaturgia Astrologiczna”, co oznacza magię gwiazd i wyższych warstw atmosfery. Magistrowie Kolegium Niebios zwani są Astromantami i należą do najlepszych wśród ludzi prognostyków, astrologów oraz wróżbitów.

Ulubionym zajęciem Magistrów Azyr jest obserwacja rozgwieżdżonego nieba. Z tego powodu mniej wykształceni mieszkańcy Imperium często nazywają Astromantów czarodziejami Niebios.

Magia Niebios

Magię Kolegium Niebios można podzielić na trzy grupy: prognostyczną (wróżbiarską), meteorologiczną (kontrolującą zjawiska pogodowe) oraz manipulację przyszłością (kłutwy).

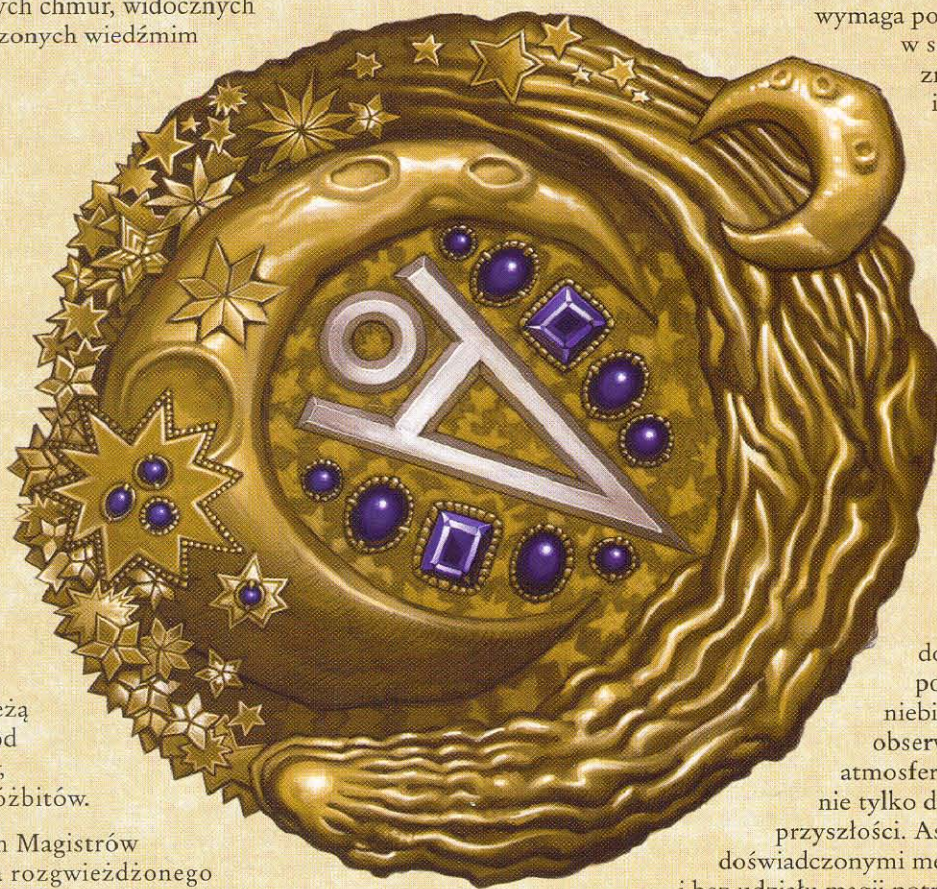
Prognostyka astrologiczna

Ta magiczna sztuka polega na odgadywaniu przyszłości śmiertelników na podstawie oddziaływań Niebieskiego Wiatru Magii na światło różnych obiektów astralnych (księżyców, gwiazd, komet i meteorów). Popularna nazwa prognostyki to Astromancja – wróżenie z gwiazd.

Obserwując chmury Wiatru Azyr pochodzące z leżącego poza czasem Eteru, Magistrowie Niebios potrafią przewidywać przyszłość. Sztuka ta opiera się na badaniu zaburzeń ruchów i światła innych ciał niebieskich, obserwowanych przez lśniące niebieskim światłem chmury Azyr. Chociaż Astromancja jest sztuką mistyczną, odczytanie przyszłości z gwiazd

wymaga podejścia matematycznego, w szczególności doskonałej znajomości geometrii i drobiazgowej analizy rozbieżności. Z tego powodu Kolegium Niebios kształci znakomitych matematyków i w swym naukowym aspekcie ma wiele wspólnego z Magistrami Żółtego Wiatru *Chamon*.

Magistrowie Niebios konstruują specjalne instrumenty, zwane sekstansami astromancyjnymi, służące do wykonywania dokładnych pomiarów położenia ciał i sfer niebieskich. Jednak obserwacje górnych warstw atmosfery służą Astromantom nie tylko do przewidywania przyszłości. Astromanci są doświadczonymi meteorologami i bez udziału magii potrafią prognozować nadchodzącą pogodę. W tym celu konstruują precyzyjne i artystycznie zdobione barometry, higrometry, anemometry oraz heliografy (przrządy mierzące ciśnienie, siłę wiatru, wilgotność oraz lunety do obserwacji słońca).



Astromanci obserwujący ciała niebieskie przez przesłone migoczącego niebieskiego światła *Azyr* starannie dokumentują zaobserwowane kształty i poruszenia, w szczególności notując zachowanie głównych konstelacji i największych ciał niebieskich. Sztuka interpretowania obserwowanych zjawisk wymaga długiej i trudnej nauki, gdyż przewidywanie przyszłości z zamazanych i niespójnych obrazów jest umiejętnością szczególnie zawilgą. Astromanta musi intuicyjnie rozpoznawać nieskończenie skomplikowane niebiańskie powiązania przyczynowo-skutkowe i wyczuwać, w jakis sposób wpłyną one na życie śmiertelników. Do tego dochodzi oczywiście wpływ Przeznaczenia i Przypadku.

W ten sposób Magistrowie władający Wiatrem *Azyr* potrafią przewidywać przyszłość. Fascynują ich wróżby i zdarzenia, które dopiero mają nastąpić. *Azyr* budzi we władających nim czarodziejach pragnienie poszukiwania omenów, czyli znaków wieszczących przyszłe wydarzenia. Magistrowie Kolegium Niebios potrafią tłumaczyć sny, wróżyć z rzuconych kości, a także w inny sposób prognozować przyszłość. Jako wróżbici i wyrocznie, przepowiadacze przyszłości i mędrcy, nie mają sobie równych w całym Imperium. Magistrowie *Azyr* są również utalentowanymi badaczami abstrakcyjnych teorii, znanymi z dokonywania logicznie uzasadnionych, acz zdumiewających odkryć. W tym aspekcie różnią się od Magistrów Kolegium Złota, skupionych wyłącznie na empirycznym (doświadczalnym) poznawaniu świata.

Magia meteorologiczna

Dzięki poznaniu procesów zachodzących w atmosferze, Astromanci opracowali wiele czarów bezpośrednio kontrolujących pogodę, przede wszystkim powodujących ruch powietrza oraz przywołujących pioruny.

Manipulacja przeznaczeniem

Najbardziej niezwykłymi zaklęciami w repertuarze Astromantów są te, które potrafią odmienić przyszłe losy wybranej osoby, zwykle znacznie skracając jej życie. Nikt poza Magistrami Niebios – oraz być może magami z odległej krainy *Saphery* – nie wie, jak działają te zaklęcia. Dość rzec, że Magistrowie Niebios posiadają moc rzucania klątw na swoich wrogów, co budzi uzasadniony lęk wśród znacznej części mieszkańców Imperium.

Obowiązki i kontrakty

Najbogatsze i najważniejsze osoby w Imperium często korzystają z usług Astromantów Kolegium Niebios. Mało kto może oprzeć się pokusie poznania swojej przyszłości, a „Imperialny Dekret o Magii” nie zabrania Magistrów Niebios ujawniania zwykłym ludziom, co ich czeka, jeśli oczywiście tego sobie życzą. Jednak Dekret zobowiązuje Astromantów

do uczciwego przekazania treści całej wróżby, a nie jedynie jej pozytywnej części.

Astromanci rzadko mogą świadomie decydować, jaki aspekt przyszłości ujrzą. Z tego powodu ich wróżby niezbyt często pomagają w zdobyciu władzy czy uniknięciu noża skrytobójcy. Nawet przewidzenie dokładnej daty śmierci danej osoby nie zawsze pozwala przedłużyć jej życie.

Wiele osób boi się tego, co Astromanta może ujrzeć w ich przyszłości. Z tego

powodu, choć zgodnie z modą obecnie

panującą na dworach, regularnie uczęszczają na seanse prognostyczne i słono za nie płacą, nie naciskają, aby mówić im cokolwiek o czekającej ich przyszłości. Nic więc

dziwnego, że Astromanci są coraz bogatsi.



Podobnie jak inni Magistrowie, Astromanci mają obowiązek służby w oddziałach Armii Imperium. Jako doskonali wróżbici, rzadko bywają zaskoczeni listem mobilizacyjnym powołującym ich do wojska.

Astromanci

Magistrowie Kolegium Niebios preferują ciemne odcienie koloru niebieskiego. Lubią też nosić biżuterię, to jest wisiorki, pierścienie, kolczyki i broszki w kształcie gwiazd lub księżyców. Z uwagi na swoje bogactwo, Astromanci ubierają się wyłącznie u najlepszych krawców i zamawiają szaty z najlepszych materiałów.

Powszechnie uważa się, że moc Wiatru *Azyr* odmienia Magistrów Niebios. Białka ich oczu błękitnieją, a z czasem całe oczy stają się ciemnoniebieskie i zaczynają świecić wewnętrznym blaskiem.

Mentalność

Chociaż Magistrowie Niebios sprawiają wrażenie, że wiedzą, jakie słowa zostaną za chwilę wypowiedziane, nie jest to prawdą. Do pewnego stopnia są w stanie przewidzieć, kiedy ktoś się odezwie, lecz nie to, co powie. Wbrew obiegu opinii, Magistra Niebios można zaskoczyć. Astromanci są rozkojarzeni i zachowują się jak typowi uczeni. Magistrowie Niebios zamierają w bezruchu, wpatrując się w niebo. Przyszłość i zdarzenia, które dopiero mają się rozegrać, są dla nich często ważniejsze od teraźniejszości.

Uczniowie

W Kolegium Niebios obowiązuje rygorystyczny program egzaminacyjny. Aby w ogóle dostać się do Kolegium, kandydaci muszą przebrnąć przez egzamin wstępny, który dogłębnie sprawdza ich wiedzę akademicką. Jednak nikt, kto przejawia choćby cień talentu magicznego, nie oblewa tego egzaminu. Organizuje się go bowiem wyłącznie po to, aby wyłowić najbystrzejszych uczniów, a resztę podzielić na grupy odpowiadające zasobowi posiadanej przez ucznia wiedzy. O dalszym awansie uczniów decydują wyniki testów praktycznych i teoretycznych. Nieliczni odrzuceni kandydaci kierowani są wraz z listem rekomendacyjnym do Kolegium Światła – Hierofanci stale potrzebują nowych uczniów do śpiewania w chórach.

Uczniowie Kolegium Niebios przydzielani są do wybranego mistrza, któremu mają obowiązek być posłuszni. W Altdorfe, uczniowie przydzielani są na stałe do pokoi w budynku dormitorium. Tam będą sypiać przez większą część swojego terminu. W ramach nauki, pomagają mistrzom w obserwacji nieba. Dzięki temu szybko uczą się posługiwać teleskopami zamontowanymi w obserwatoriach Kolegium. Poza tym, oczekuje się od nich schludności, pracowitości oraz punktualności.

Młodszy uczniowie co rano czyszczą dachy obserwatoriów z ptasich odchodów i innych śmieci. Ten przykry obowiązek jest karą, którą mogą otrzymać także starsi uczniowie za brak szacunku, niewłaściwy ubiór lub mierne postępy w nauce.

Dachy czyszczone są codziennie, bez względu na to, czy muszą pracować nad tym ukarani uczniowie, czy zwykli „ochotnicy”. Magistrowie Kolegium Niebios utrzymują, że ten przykry obowiązek uczy wszystkich nowicjuszy odpowiedniej pokory wobec potęgi Wiatrów Magii. Podobno osoby pokorne są mniej podatne na podszepty i pokusy Chaosu.

Po osiągnięciu przez ucznia statusu pełnoprawnego Magistra, przysługuje mu prawo przyjęcia do terminu własnego ucznia oraz prowadzenia niezależnych badań naukowych. Oznaką rangi Magistra jest miniaturowa luneta, którą czarodziej zazwyczaj nosi przy pasie. Wielu Astromantów decyduje się spędzić całe życie w Kolegium, jak najbliżej potężnych teleskopów i opuszcza mury uczelni tylko po to, aby odsłużyć obowiązkowy czas w Armii Imperium. Astromantom nieobce są też podróże do odległych krain w celu obserwowania rzadkich zjawisk astronomicznych.

Reputacja Kolegium

Większość zwykłych ludzi nie potrafi określić swojego nastawienia do Astromantów. Z jednej strony, powszechna nieufność wobec magii i magów nie zjednuje Magistrów Niebios większej sympatii. Z drugiej strony, naturalna ciekawość sprawia, że zainteresowani swoją lub cudzą przyszłością ludzie, z własnej woli kontaktują się z Astromantami. Szepcze się, że czarodzieje Niebios rzadko ukazują przyszłość komuś, kto nie jest gotów wysłuchać całej prawdy, nawet tej najgorszej.

Budynki Kolegium

Kolegium Niebios położone jest w centrum Altdorfu, całkiem niedaleko Pałacu Imperatora oraz Wielkiej Świątyni Sigmara. Jednak pomimo sporego ruchu na uczelni, niewielu mieszkańców miasta ją zauważa.

Kolegium Niebios nie jest niewidoczne, ani ukryte zaklęciami iluzji. Natomiast położono nań czar, który sprawia, że ludzie patrzący w stronę szkoły nie zwracają uwagi na to, co widzą. Niektórym widok przesłania mgła, innym przelatujący ptak, przechodzący wysoki domokrążca z kijem obwieszonym garnkami, płachta materiału pobliskiego kramu i tym podobne przypadkowe przeszkody. Ludzie, którzy mieszkają i pracują tuż obok Kolegium, zdają sobie sprawę, że stoi tam jakiś duży budynek, lecz nigdy nie przejawiają zainteresowania tą sprawą. Większość tłumaczy sobie, że to dom bogatego kupca albo zamknięty magazyn, w każdym razie nic ciekawego.

Osoby, które z grubsza wiedzą, gdzie szukać Kolegium, i są mocno zdeterminowane, aby dostać się do środka, będą w stanie odszukać prowadzące doń drzwi. Jednak jeśli osoby te nie są czarodziejami, nie zapamiętają raz znalezionej drogi, wyglądu Kolegium, a nawet samych drzwi.

Tylko osoby obdarzone wiedzim wzrokiem są w stanie do woli oglądać piękno Kolegium Niebios. Mogą nawet wskazać zwykłym ludziom położenie Kolegium, co na chwilę rozprasza czar odwrócenia uwagi. Jednak osoby niewrażliwe

na magię bardzo szybko na powrót ulegają mocy zaklęcia i natychmiast zapominają o tym, co i gdzie widziały. Ponownie tracą zainteresowanie okolicą budynku Kolegium.

Szkoda, że Kolegium może podziwiać tak niewiele osób, gdyż jest to jedna z najwspanialszych budowli w Altdorfie. Z budynku Kolegium wznosi się ku niebu szesnaście smukłych wież, zbudowanych z białego i niebieskiego kamienia. Są znacznie wyższe od wież Wielkiej Świątyni Sigmara, a nawet strzelistych iglic Pałacu Imperatora. Wieńczą je szklane kopuły, które migoczą w promieniach słońca, a w nocy lśnią własnym blaskiem. Około sto sześćdziesiąt lat temu ówczesny Patriarcha Kolegium Niebios rozkazał wznieść pierwszą wieżę na zachodnim skraju Kolegium. Rozpoczął tym samym Czas Wież, gdyż każdy kolejny Patriarcha rozkazywał wznieść wyższą i bardziej okazałą wieżę. Po zbudowaniu szesnastu wież przywódcy Kolegium uznali, że wystarczy już obserwatoriów i zakazali budowy dalszych.

Wieżę połączone są licznymi kładkami i mostkami w kolorze bieli i błękitu. Okna są szerokie, a wszystkie komnaty i pracownie posiadają wykusze lub świetliki w suficie oraz rozległe tarasy, z których Magistrowie i ich uczniowie mogą prowadzić badania niebios.

Główne wrota Kolegium są kwadratowe, o boku czterech metrów, i podzielone na cztery mniejsze kwadraty wykończone czarnym metalem. Znaczą je srebrne ćwieki, reprezentujące mapę nocnego nieba, chociaż nie jest to mapa nieba nad Starym Światem. Żaden z gości nie czeka nigdy pod drzwiami, gdyż odźwierni zawsze wiedzą, że ktoś nadchodzi i odpowiednio wcześniej uchylają wrota. Odźwierni wydają się też znać ogólny cel wizyty, choć obce są im jakiekolwiek szczegóły. Jeśli gość pragnie rozmawiać z którymś z Magistrów, odźwierny będzie o tym wiedział, choć trzeba będzie podać nazwisko poszukiwanego czarodzieja. Ta umiejętność przewidywania wynika w połowie z wnikliwej obserwacji bystrych służących, a w połowie jest efektem czarów. Odźwiernych oszukać może jedynie wyjątkowo potężne zaklęcie maskujące prawdziwą naturę gości. Wrogo nastawieni przybysze są odprowadzani z kwitkiem lub witani bronią albo zaklęciami, w zależności od tego, z jak wielką determinacją usiłują wtargnąć na teren uczelni.

Wewnątrz Kolegium znajduje się wykładany kocimi łbami dziedziniec, z którego kręte schody wiodą do każdej z wież obserwacyjnych. Żadne z drzwi nie są oznaczone, co sprawia, że nowicjusze często się gubią. Wewnątrz budynku mieszczą się biblioteki, kwatery mieszkalne i obserwatoria. Powietrze w Kolegium jest równie czyste i przejrzyste jak na najwyższych szczytach górskich. Chociaż rozkład korytarzy jest mylący, to białe-niebieska kolorystyka ścian, utrzymanych w nieskazitelnej czystości, wywiera uspokajający wpływ na gości. Przyjezdnym wolno bez eskorty odwiedzić Magistra, do którego przybyli. Na każdym skrzyżowaniu, na którym goście wydają się wahać, w którą odnogę korytarza skręcić, jak spod ziemi pojawiają się służący, aby skierować ich we właściwą stronę. Po dotarciu do kwatery Magistra, drzwi uchylają się bez pukania, jakby czarodziej dokładnie wiedział, kiedy

przybędą jego goście. Warto zaznaczyć, że wielu Magistrów Niebios śpi całymi dniami, gdyż noce poświęcają na obserwację gwiazd.

Magistrów Niebios najłatwiej spotkać właśnie w ich Kolegium. Wszyscy starsi rangą czarodzieje posiadają na terenie uczelni własne komnaty, indywidualnie wyposażone i udekorowane w stylu niebiańskim. W większości prywatnych komnat znajduje się przynajmniej jeden spory teleskop i astrolabium (przyrząd do wyznaczania pozycji ciał niebieskich).

Chociaż goście Kolegium zazwyczaj podejrzewają, że są stale obserwowani, takie praktyki nie mają tu miejsca. Uczniowie i Magistrowie po prostu nagle wyłaniają się zza rogu, gdy gość potrzebuje pomocy. Kolegium Niebios to miejsce, w którym osoby mające coś na sumieniu odczuwają niezwykle niepokój.

Na teren Kolegium nie wkradnie się nikt, kto nie jest obdarzony wiedźmim wzrokiem. Jednak nawet czarodzieje z pewnością uruchomiliby jeden z licznych alarmów magicznych. Straż rzadko interweniuje w takich przypadkach. Zazwyczaj włamywacz „przypadkiem” wpada na służącego lub czarodzieja, który odprowadza go uprzejmie do wrót, bądź też błdzi i zupełnie nieświadomie opuszcza teren Kolegium innym wyjściem. Czasami nawet służący nie wiedzą, dlaczego nagle skręcają w dany korytarz. Prowadzą ich bowiem zaklęcia arcymagów Kolegium Niebios lub sam Wiatr Azyr układa rzeczy po swojej myśli.

Czarodziej dysponujący bardzo silnymi zaklęciami ukrycia (na przykład Magister Kolegium Cienia), byłby w stanie prześlizgnąć się pomiędzy ochronnymi zaklęciami Azyr. Jednak spory ruch panujący w Kolegium utrudnia wszelkie skryte działania wywiadowcze. Szpieg bez magicznej osłony prawie natychmiast stanie twarzą w twarz ze wskazującym mu wyjście służącym.

Osobistości

Raphael Julevno, Magister Patriarcha Kolegium Niebios

Magister Julevno urodził się w Nuln. Jest synem aktorki i jak podejrzewała jego matka, najemnika z Ostlandu. Julevno nigdy nie widział swojego ojca. W dwunastym roku życia zaczęły nawiedzać go wizje, przebliski przyszłych wydarzeń. Czasami była to przyszłość odległa o kilka godzin, innymi razy o kilka tygodni. Gdy Julevno skończył piętnaście lat, wizje nie opuszczały go na krok. Jego matka uznała go za obłąkanego, choć mającący na jawie chłopiec pozostawał przy zdrowych zmysłach, głównie dzięki niezwyklej sile umysłu.

Matka postanowiła porzucić syna, wierząc, że poświęciła mu już dość czasu. Była przekonana, że po pozbyciu się chłopca jej kariera aktorska ponownie rozkwitnie. Julevno miał być zamknięty w przytułku dla obłąkanych. Jednak chłopiec przewidział nadchodzące wydarzenia i uciekł z Nuln, wybierając życie żebraka w okolicznych małych miasteczkach.

Po ucieczce zaczęła nawiedzać go dziwna, powtarzająca się wizja. Zarówno w śnie, jak i na jawie, chłopcu jawił się olbrzymi

niebieski budynek o szesnastu wysokich wieżach. Wtedy Julevno nie rozumiał znaczenia tej wizji, lecz czuł, że woła go przeznaczenie. Wołanie to docierało z Altdorfu.

Julevno dotarł do stolicy Reiklandu na początku jesieni. Od razu skierował swoje kroki ku centrum miasta. Tam znalazł cudowny niebieski budynek ze swoich snów, chociaż nikt z przechodniów nie zwracał na niego uwagi. Po dotarciu do wrót Kolegium, Julevno ledwo trzymał się na nogach. Był zmęczony i niedożywiony. Szedł niemal bez odpoczynku od samego Nuln. Na schodach wycieńczony chłopiec potknął się i upadł. Dokładnie w tym momencie wrota się otwarły i wyszedł z nich wysoki mężczyzna o zaplecionej w warkocze brodzie i jasnych, niebieskich oczach.

– Wreszcie jesteś – powiedział. – Czekaliśmy na ciebie.

Julevno został przyjęty do Kolegium Niebios bez żadnych pytań. Jego wrodzony talent manipulowania *Azyr*, Niebieskim Wiatrem Magii, okazał się prawdziwie wyjątkowy. Julevno postrzegał przyszłość bez potrzeby wpatrywania się w niebo lub korzystania ze specjalistycznych przyrządów. Magistrowie byli nim zachwyceni.

Julevno uczył się szybko i w ciągu zaledwie trzynastu lat (a to niewiele jak na Kolegium Niebios) zdobył rangę pełnoprawnego

Magistra. Mając dwadzieścia dziewięć lat, był najmłodszym żyjącym Astromantą. W wieku lat pięćdziesięciu ujrzał wizję Archaona i inwazji, która miała wkrótce spaść na Imperium. Zaledwie rok później przewidział śmierć ówczesnego Patriarchy, Sterna Glanzenda. Kiedy udał się z ostrzeżeniem do Patriarchy, okazało się, że stary Astromanta od dawna wiedział o czekającym go losie i nie bał się wyjść mu na spotkanie.

Przed wyruszeniem do Middenheim, Glanzend oznajmił Julevno, że mianuje go nowym Patriarchą, gdyż przewidzieli to już wszyscy arcymagowie Kolegium. Julevno również to przewidział i nie potrafił odmówić. Okazało się, że Kolegium Niebios nigdy nie wybiera Patriarchy, lecz przewiduje, kto nim zostanie, a następnie jedynie dopełnia kilku formalności związanych z przekazaniem urzędu.

Julevno długo zastanawiał się, czy inni Magistrowie uznają go za godnego piastowania urzędu Patriarchy i czy wybraliby go, gdyby nie pojawiły się wizje. Jeśli nie byłby godny, wizje nie ukazałyby go jako sprawującego władzę nad Kolegium. Julevno zaakceptował więc decyzję Przeznaczenia i arcymagów Kolegium, przyjmując zaszczytne stanowisko Patriarchy.

Kolegium Płomienia

Tradycja: Ogień

Nazwa własna: Kapituła Płomienia

Popularne tytuły Magistrów *Aqshy*: Płomieniści Czarodzieje, Piromanci

Symbole: Klucz Tajemnic, Płomień Gniewu, Pochodnia Mądrości

Wiatr Magii: *Aqshy*

Aqshy to Eteryczne połączenie doświadczenia oraz pasji, w najszerszym znaczeniu tych słów. Utożsamia również gorące emocje: zuchwałość, odwagę, entuzjazm, dynamikę, porywczność, agresję i podekscytowanie. Jednak Czerwony Wiatr to również odczucie ciepła lub gorąca, które uderza ludziom do głowy w chwilach zagrożenia, podniecenia lub innych silnych emocji. Piromancja to płomienna magia, która rozpala serca, umysły oraz lędzwie.

Aqshy przepływa przez świat pod postacią ognistego wiatru, choć wyczuć go mogą jedynie osoby wrażliwe na magię. Przyciągają go żarliwe kłótnie, podniecenie,

porywy serca oraz pasje ciała i ducha. Podobnie przyciąga Czerwony Wiatr rzeczywisty żar płomieni, wokół których *Aqshy* formuje gwałtowne wiry. Z tego powodu większość rytuałów Magistrów Płomienia wymaga źródła otwartego ognia.

Opis

„Taumaturgia Piromantyczna” to najmniej subtelna Tradycja magii. Związana jest z manipulacją ciepłem i ogniem w każdej jego postaci. Magistrowie Kolegium Płomienia, powszechnie zwani Piromantami, sprawują władzę nad płomieniami, zarówno naturalnymi jak i magicznymi. Dla przeciętnego mieszkańca Imperium magia płomienia jest najbardziej spektakularna i imponująca.



Magia Płomienia

Magistrowie Kolegium Płomienia badają Tradycję Ognia, zwaną również Piromancją. Czary splecione z *Aqshy* są ucieleśnieniem agresji i zniszczenia. Czerwoni Magistrowie potrafią przywoływać proste, acz efektywne jęzory ognia i kule ogniste, a także sprowadzać deszcze płynnego ognia, które spopielają całe regimenty. W bitwie Magister Płomienia włada ogniem tak, jak inni wojownicy mieczem i łukiem. Nie bez powodu Magistrowie *Aqshy* uważani są za niezrównanych czarodziei bitewnych i z chęcią goszczeni na dworach, w charakterze doradców i ochroniarzy.

W pewnym sensie Kolegium Płomienia jest najstarszą ludzką szkołą magii – pierwszymi czarami przekazanymi ludzkim guślarzom przez Teclisa podczas Wielkiej Wojny z Chaosem były właśnie proste zaklęcia związane z ogniem.

Obowiązki i kontrakty

Wielu Piromantów zostaje czarodziejami bitewnymi, a ich talent i umiejętności nierzadko przechylały szalę zwycięstwa na stronę Imperium. Jednak talenty Magistrów Płomienia nie ograniczają się do walki. W czasach pokoju są często zatrudniani przez szlachtę, bogatych kupców oraz dyplomatów, w charakterze strażników bądź osobistej ochrony, która warta jest swej ceny, zwłaszcza w bardziej niebezpiecznych rejonach Imperium.

Piromanci często ćwiczą wraz z oddziałami wojskowymi i są najlepiej rozpoznawani przez społeczeństwo Magistrami. Nie ograniczają się tylko do wspierania oddziałów, którym towarzyszą – ich specjalnością jest walka w pierwszym szeregu.

Piromanci

Piromanci Kolegium Płomienia noszą czerwone bądź pomarańczowe szaty, skrojone na wzór wojskowego munduru i nie ograniczające swobody ruchów. Im starszy i bardziej doświadczony czarodziej, tym wyraźniej widoczne są zmiany, jakie zachodzą w jego organizmie na skutek kontaktu z Czerwonym Wiatrem Magii. Starsi Magistrowie Płomienia mają rude bądź kasztanowe włosy, brwi i brody, które rozpalają się żywym ogniem, gdy Piromanta splata zaklęcie. Magistrowie Płomienia niekiedy pokrywają tatuażami swoje twarze i ramiona. Krążą plotki, że pod dotykiem *Aqshy* te rysunki potrafią ożywać i poruszać się.

Przy pasie Piromanci noszą pęk siedmiu kluczy. Każdy z nich wykuty jest z innego metalu. Są to Klucze Tajemnic, a każdy z nich oznacza zakończenie osobnego etapu szkolenia. Zestaw wszystkich kluczy jest oficjalnym symbolem rangi Magistra Piromanty Kolegium Płomienia.

Mentalność

Piromanci są z natury pełni pasji, impulsywni, nadpobudliwi i szybko wpadają w gniew, jednak starają się panować nad swoim wybuchowym temperamentem. Pomaga im w tym surowa wojskowa dyscyplina, wpajana od początku szkolenia. Nie zawsze jednak udaje im się powściągnąć emocje i w kłótniach z Magistrami Płomienia nierzadko padają ostre słowa, a płomienie zaczynają tańczyć na palcach rozgniewanego czarodzieja. Piromanci śmieją się i żartują równie często, jak klócą – według nich samych, mają doskonale poczucie humoru. Są również niezwykle pewni siebie. Często zdarza im się popadać w nadmierną dumę, graniczącą z pychą i arogancją. Podczas opadów deszczu, większość Magistrów Płomienia wpada w depresję i czuje się podle. Najpotężniejsi arcymagowie Kolegium są całkowicie odporni na płomienie i gorąco.



Uczniowie

Piromancja jest w swojej naturze magią bardzo gwałtowną i destruktywną. Z tego względu Piromanci zwykle są obdarzeni gorącym temperamentem, choć rzadko bywają okrutni. Uczniowie Kolegium Płomienia, zanim otrzymają pozwolenie na naukę jakichkolwiek magicznych umiejętności związanych z *Aqshy*, muszą nauczyć się kontrolować swoje serca i umysły. Z uwagi na wymaganą dyscyplinę, selekcja kandydatów, a następnie nauka w Kolegium Płomienia, są długotrwałe i niezwykle staranne.

Uczniowie zawsze otrzymują kwatery na terenie budynków Kolegium. Nie wolno im opuszczać terenu uczelni pod groźbą kar cielesnych. Z uwagi na charakter magii Płomienia, większość zajęć odbywa się w specjalnie opancerzonych salach, wyłożonych ponadto grubą warstwą absorbującego magię ołowiu. Uczniowie mają obowiązek pomagania sobie nawzajem, co ma ich uczyć lojalności i współpracy na polach bitew. Nie ma to jednak wpływu na współzawodnictwo panujące wśród nowicjuszy – Magistrowie nawet od najlepszych przyjaciół oczekują, że w pojedynku podczas szkolenia bojowego dadzą z siebie wszystko, nie bacząc na przyjaźń.

Magistrowie zbywają lekceważeniem nadmierne ślęczenie nad księgami, zachęcając w zamian uczniów do praktycznych eksperymentów i samodzielnego doskonalenia poznanych zaklęć. Zgodę na eksperymentowanie z magią na własną rękę otrzymują wszyscy uczniowie, którzy w opinii mistrzów wykazali się wystarczającym opanowaniem i samokontrolą. Magistrowie Płomienia spędzają dużo czasu na polach bitew i muszą szybko nauczyć się, jak walczyć i zwyciężać, a przede wszystkim, jak przeżywać bitwy. Każdy uczeń, który opanował proste podstawy sztuki czarodziejskiej, ma obowiązek walczyć u boku swojego mistrza, jeśli oczywiście zajdzie taka potrzeba. Uczniowie są do tego dnia starannie przygotowywani, gdyż w trakcie trwania terminu regularnie staczają między sobą ustawione potyczki, zdobywając doświadczenie zarówno w walce ze zwykłymi żołnierzami, jak i wrogimi czarodziejami. Treningi starć, pojedynków i potyczek to stały element szkolenia, w którym często biorą udział nawet najwyżsi rangą Magistrowie Kolegium Płomienia, doskonaląc swoje umiejętności.

W konsekwencji, w Kolegium Płomienia najszybciej awansują czarodzieje zdolni, potężni, bystrzy oraz szybko reagujący. Z terminu Kolegium Płomienia nikt nie odchodzi. Uczniowie kończą szkolenie lub giną w jego trakcie.

Reputacja Kolegium

Większość mieszkańców Imperium lęka się widowiskowej potęgi Piromantów. Biorąc pod uwagę rozległe zniszczenia terenów otaczających budynek Kolegium Płomienia, takie nastawienie nie powinno dziwić. Niektórzy jednak widzą w Piromantach bohaterów Imperium, którzy w pierwszym szeregu walczą z najeźdźcami. Obywatele Nuln postrzegają ich dwojako: jako chodzące zagrożenie (z uwagi na wielkie zapasy prochu strzeleckiego zgromadzonego w mieście) oraz niecodzienną rozrywkę (w Nuln ulubioną zabawą są fajerwerki).

Budynki Kolegium

Z Kolegium Płomienia wywodzi się największa ilość bitewnych czarodziei Imperium. To oni w pierwszym szeregu walczą z wrogami ludu Sigmara. W wyniku tego, w budynkach Kolegium rezyduje niewielu pełnoprawnych Magistrów. Mniej czarodziei spotkać można chyba tylko w Kolegium Jadeitu. Jeśli chodzi o uczniów, sprawa ma się odwrotnie – w Kolegium Płomienia terminuje znacznie więcej kandydatów niż w jakiegokolwiek innej szkole magii, gdyż straty wśród czarodziei bitewnych są olbrzymie. Wojownicy Kolegium Płomienia cieszą się reputacją wyjątkowo odważnych w walce. Po ostatnich wyczynach podczas oblężenia Middenheim, Piromanci liczą na wzrost liczby ochotników zaciągających się do szkoły Płomienia, a tym samym na zwiększenie swoich szeregów.

Budynki Kolegium mieszczą się w środku doszczętnie spalonej dzielnicy Altdorfu. Przyczyna pożaru sprzed osiemdziesięciu lat do dziś pozostaje nieznana. Niektórzy spekulują, iż doszło do niego na skutek katastrofalnego błędu któregoś z Magistrów Płomienia, który niewłaściwie splótl czar. Inni twierdzą, że pożar wzniecony był celowo, by oczyścić Altdorf z jakiegoś niebezpiecznego kultu. Tylko nieliczni podejrzewają, że do pożaru doszło na skutek starcia czarodziei. Opinia na ten temat bywa wyznacznikiem nastawienia danej osoby do Kolegium. Niezależnie od przyczyn tragedii, nikt nie podjął się odbudowy dzielnicy. Mówi się, że wypalone budynki są nawiedzone.

Ludzie przejeżdżający przez ruiny często opowiadają, że kątem oka widzieli jakieś sylwetki przemykające między domostwami, jednak starannie prowadzone poszukiwania tej okolicy nie dostarczyły żadnych dowodów obecności obcych. Dostrzeżono tylko ślady stóp w popiołach, zaczynające się nagle i równie bez ostrzeżenia znikające. Chociaż ogień zagaśł wiele lat temu, do dziś niektóre belki i ściany dymią, jakby paliły się jeszcze przed chwilą. Odważni poszukiwacze przygód, zapuszczający się pomiędzy wypalone budynki, nierzadko uciekali w popłochu, gdy cała okolica znowu stawała w magicznym ogniu, jak gdyby cofnął się czas. Oficjalne dochodzenia nie odkryły przyczyn tego zjawiska, choć szepcze się, że jest to sprawka Magistrów Płomienia, którzy w ten sposób pozbywają się intruzów. Nieliczni przypuszczają, że to sprawka duchów spalonych tu żywcem osób lub przerażających i mrocznych istot.

Całkiem naturalnie, mieszkańcy Altdorfu odmówili wprowadzenia się na przeklętą ziemię i spalona dzielnica, pomimo znacznego przeludnienia miasta, pozostaje do dziś opuszczona. Wydano nawet dekret, który zabrania budowy nowych domostw na spalonych terenach. Ma on na celu przypominać czarodziejom o tym, jakie są konsekwencje nieodpowiedzialnego użycia magii. W spalonych ruinach często ukrywają się mieszkańcy półświatka, gdyż straż miejska rzadko zapuszcza się w te rejony.

Chroniony magiczną barierą teren uczelni pozostaje niewidoczny dla mieszkańców Altdorfu. Z zewnątrz budynek wygląda jak spalona ruina o zawalonych wieżach,



choć w szczególnie gorące dni, przez drgające powietrze prześwituje prawdziwy widok Kolegium Płomienia. Lokalni spryciarze nabierają przyjezdnych, opowiadając niestworzone historie o tym, jak budynek Kolegium Płomienia szybuje po niebie, magicznie pojawiając się nad każdym polem bitwy. Tak naprawdę Kolegium stoi solidnie na ziemi, o czym przekona się każdy, kto przedostanie się przez magiczną barierę.

Na terenie Kolegium dominuje zapach palonych substancji: drewna, węgla, wełny, płynnego metalu, a nawet mięsa. W nocy Kolegium oświetlają setki pomarańczowych i czerwonych płomieni, jak również luna płonących nieustannie dachów wszystkich dwudziestu jeden wież. Goście, którzy dotrą do Kolegium, zawsze stają przed główną bramą, bez względu na to, z której strony przybyli. Wspomniana brama jest trzykrotnie wyższa od dorosłego człowieka, została odlana z brązu i wydaje się rozżarzona do czerwoności. Zbliżenie się do niej wymaga wysiłku woli, choć powietrze jest zdecydowanie chłodniejsze niż powinno to mieć miejsce tuż przy rozgrzanym brązie. Dotknięcie bramy gołą dłonią spowoduje zaledwie nieznaczne oparzenie.

Odźwierny zamieszkuje w niewielkim budynku położonym obok bramy i uchyli ją przed każdym gościem, który udowodni, że ma istotny powód, aby odwiedzić Kolegium. Piromantom wolno wkraczać na teren i opuszczać Kolegium wedle woli, natomiast inni goście mogą wejść jedynie na zaproszenie któregoś z Magistrów, który ma obowiązek powiadomić odźwiernego o wystawieniu takiego zaproszenia. Bardzo często zdarza się jednak, że Magistrowie zapominają powiadomić odźwiernego i ten wysyła do nich ucznia z zapytaniem, czy życzą sobie przyjąć przybyłych gości. Ważne osobistości, takie jak Marszałek Reiklandu albo sam Imperator, nigdy nie będą trzymane u bram, lecz ci dygnitarze raczej rzadko przybywają bez zapowiedzi.

Za murem, na obwodzie siedmiobocznego dziedzińca, stoją czerwone budynki Kolegium. Na każdym wierzchołku siedmioboku stoi wieża, a dwie kolejne rozdzielają każdą krawędź placu na trzy części.

Pośrodku każdej krawędzi placu znajdują się drzwi prowadzące do wnętrza budynków, lub w przypadku krawędzi wjazdowej, na zewnątrz uczelni. Wewnętrzne drzwi Kolegium również odlane są z metalu i posiadają zamki zamykane na siedem kluczy. Posadzka dziedzińca wyłożona jest kolorowym brukiem, który układa się w wizerunek pęku kluczy. Każdy z nich wskazuje na inne drzwi.

Wnętra budynków wydają się być całkowicie wykute w kamieniu. Podłogi i sufity wykładane są mozaikami, a meble wykonane zostały z drogocennych marmurów lub metali. Najczęściej spotykane dekoracje to mosiężne płaskorzeźby oraz kamienne statuetki i posągi oświetlone

ogniami płonącymi w ozdobnych mosiężnych kotłach. W Kolegium niewiele jest okien, a istniejące służą raczej za otwory wentylacyjne niż do oglądania miejskiej panoramy.

Prywatne kwatery Piromantów są udekorowane z większym przepychem. Pomieszczenia usytuowane od wewnętrznej strony dziedzińca posiadają nawet pięknie malowane witrażowe okna. Powszechną metodą oświetlenia Kolegium nie są jednak okna, lecz otwarte źródła ognia. W Kolegium w ogóle nie ma lamp oliwnych. Z uwagi na liczne źródła ognia, wewnątrz jest nieprzyjemnie duszne i gorące, choć Piromanci czują się tu bardzo dobrze, gdyż swobodny ogień zwiększa ich magiczną moc.

Tylko szaleni zdecydowałby się zaatakować Piromantę na terenie jego Kolegium. Każdy, nawet najpotężniejszy napastnik, natychmiast zginie pod nawałą czarów ofensywnych setek adeptów i uczniów Kolegium Płomienia. Przekradnięcie się na teren Kolegium wymagałoby olbrzymiej umiejętności i magicznego wsparcia. Mury uczelni są wysokie i patrolowane przez ukrytych strażników. Łatwiejszym sposobem na przedostanie się do wnętrza byłoby umówienie się na spotkanie z Piromantą, a następnie potajemne pozostanie w Kolegium.

Gości przebywających w Kolegium nikt nie zaczepi, chyba że będą dziwnie się zachowywać, na przykład spróbują włamać się do prywatnej kwatery Piromanty. Odważny i opanowany włamywacz ma sporą szansę dotrzeć do wybranego miejsca, pod pozorem wykonywania niewinnych czynności. Jeśli jednak zostanie odkryty, czeka go marny koniec.

Osobistości

Thyrus Gormann, Magister Patriarcha Kolegium Płomienia

Thyrus Gormann, Magister Patriarcha Kolegium Płomienia, jako jeden z najstarszych i najbardziej zaufanych doradców Imperatora Karla Franza, jest częstym gościem Imperialnego Dworu w Altdorfie. Gormann posiada olbrzymie polityczne wpływy w Imperium i nie waha się z nich korzystać.

Thyrus Gormann to człowiek imponującej postury. Ma ponad metr osiemdziesiąt wzrostu, szerokie barki, równo przyszytą i naoliwioną brodę o kolorze metalicznej miedzi, a także wydatny, orli nos. Nosi się raczej z dumą generała niż wyniosłością Magistra, chociaż jest jednym i drugim. Wielu dworaków obawia się jego wybuchowej natury, choć równie łatwo i często Thyrus wybucha śmiechem. Gormann jest z całą pewnością najbardziej doświadczonym i najpotężniejszym Piromantą w Starym Świecie i rzadko toleruje głupców w swojej obecności.



Kolegium Światła

Tradycja: Światło

Nazwa: Kapituła Światła

Popularne tytuły Magistrów *Hysb*: Hierofanci, Biali

Czarodzieje, Zakon Mędrców, Egzorcyści

Symbole: Wąż Światła, Drzewo Wiedzy, Wieża Odosobnienia, Świeca Iluminacji, Strzała Celu, Lustro Wiedzy o Sobie, Kolumna Mądrości

Wiatr Magii: *Hysb*

Kolegium Światła skupia Magistrów, którzy uczą się władania energiami *Hysb* – Białego Wiatru Magii.

Hysb to magia iluminacji i poświaty czystości duchowej. To Eteryzna manifestacja światła oraz wszelkich jego zastosowań, jak również abstrakcyjnych konceptów wiązanych przez śmiertelników ze światłem, takich jak oświecenie i czystość. *Hysb* postrzegany jest jako światło, które wypędza ciemności i chroni ludzi przed koszmarami. To stabilna i ciepła poświata stanowiąca całkowite przeciwieństwo Chaosu. Mówi się, że jest to najtrudniejszy w użyciu Wiatr Magii.

Opis

Hysb posiada szereg zastosowań. Magistrowie specjalizują się w leczeniu, ochronie oraz wypędzaniu ciemności – zarówno w przenośni, jak i dosłownie. Biali Magistrowie, zwani również Hierofantami, są najmądrzejszymi i najbardziej zdyscyplinowanymi wśród czarodziei. Zajądło przeciwstawiają się wszelkim przejawom Chaosu, gdyż jest antytezą Białej Magii. *Hysb* jest stabilny i stały, natomiast Chaos to losowe zniszczenie. *Hysb* to w pełni kontrolowana gracia i pełne zrozumienie swojej istoty. Chaos to esencja szaleństwa i całkowitego braku kontroli. Nic dziwnego, że Biali Magistrowie słyną z talentu do odsyłania z tego świata demonów i innych wrogich istot Chaosu.

Biała Magia

Natura Magii Kolegium Światła jest równie trudna do scharakteryzowania, jak sama Biała Magia, zwana „Taumaturgia Iluminacyjną”. Czary Tradycji Światła dzielą się na trzy podstawowe grupy: iluminacja, egzorcyzmy oraz czary ochronno-lecznicze.

Iluminacja

Czary z tej grupy dzielą się na dwie podgrupy: zaklęcia tworzące faktyczne oświetlenie (silne źródła światła, oszałamiające błyski, itp.) oraz zaklęcia oświecenia umysłu (np. zdolność inspirowania innych lub postrzegania fałszu). Hierofanci słyną ze swojej władzy nad światłem i jasnością. Mówi się, że potrafią nagiąć każdy promień światła do swojej woli. Podczas gdy Piromanci Kolegium Płomienia ciskają kule ogniste i stawiają ściany ognia, Hierofanci koncentrują światło w cienkie, niezwykle silne wiązki, które choć słabsze od wybuchowych zaklęć Piromantów, są nieporównanie bardziej precyzyjne i w pełni ukierunkowane zgodnie z wolą czarodzieja.

Czary ochronno-lecznicze

Kolegium Światła naucza, że każde błogosławione życie jest święte. Hierofanci dysponują bogatym repertuarem czarów, które leczą rany lub zapewniają ochronę. Należy jednak zaznaczyć, że przejawiane przez Kolegium Światła pragnienie leczenia i ochrony dotyczy duchowego zdrowia istot świadomych. Kondycja cielesna to już raczej domena Magistrów Wiatru *Ghyran*.

Hierofanci z reguły są pokojowo nastawieni i gardzą przemocą. Nie są jednak skrajnymi

pacyfistami, jak chociażby

Siostry Shallyi. W starciu ze stworzeniami Chaosu

i przejawami magii

czarnoksięskiej, Hierofanci

okazują się całkowicie

bezlitośni i pozbawieni

jakiegokolwiek

współczucia.

W opinii Białych Magów,

stworzenia

Chaosu to

nosiciele

ciemności,

których

światlistość

dusz została

zagaszona.

W opinii

Kolegium

Światła,

takie

istoty nie zasługują na przywilej świadomego istnienia.

Egzorcyzmy

Wypędzanie istot Eteryznych to sztuka przeciwna do zaklęć przywołujących byty niematerialne. Zwana powszechnie sztuką egzorcyzmów, ta grupa zaklęć



jest niezwykle potężna. Egzorcyzmy przeprowadzane przez kapłanów Sigmara lub Morra polegają na inwokacji sił nadprzyrodzonych i absolutnej wiary kapłana w możliwości wyzwanego bóstwa. Egzorcyzmy Hierofantów to zaklęcia koncentrujące świetlistą moc *Hysh*, wypędzającą istoty ciemności z umysłu opętanej osoby.

Magia *Hysh* doskonale sprawdza się w przypadku opętania przez demony lub byty absolutnej ciemności, takie jak widma, lecz nie radzi sobie z wypędzaniem duchów zmarłych, którzy nie mieli większego kontaktu z magią czarnoksięską. *Hysh* odpędza stworzenia mroku, jednak nie pomoże zagubionej jasnej duszy. Hierofanci Kolegium Światła poprzedzają swoje egzorcyzmy starannymi badaniami natury bytu, z którym przyjdzie im walczyć.

Kontrola nad Hysh

Ponieważ *Hysh* jest najsubtelniejszym ze wszystkich Wiatrów Magii, wymaga od czarodzieja pełnego skupienia woli i absolutnej determinacji. Ze wszystkich kolorów magii właśnie energię Światła najtrudniej nagiąć do swoich potrzeb.

Czary splatające *Hysh* są zaś bardzo rozbudowane i noszą pewne cechy rytuałów. Z tego powodu uczeni powszechnie uznają Tradycję Światła za najtrudniejszą do opanowania.

Mistrzowie Hierofanci potrafią przejmować energię *Hysh* zaczerpniętą przez swoich uczniów, tym samym zwiększając ilość energii magicznej, z której splatają zaklęcie. Moc wielu zaklęć Tradycji Światła jest tak potężna, że wypaliłaby każdego, kto spróbowałby rzucić je w pojedynkę. Jednak dzięki sile całego chóru (jak nazywana jest grupa czarodziei Światła łącząca swoje umiejętności), Mistrz Hierofant może starannie kontrolować ilość pobranej energii i zadbać o to, aby cała substancja Eteru została spleciona w czar. Oczywiście tylko najpotężniejsze zaklęcia wymagają współpracy kilku czarodziei.

Misja Kolegium Światła

Ze wszystkich aspektów magii znanych ludziom, *Hysh* – a tym samym władający nim czarodzieje – jest najbardziej odporny na spalenie i podszepty Chaosu. Teclis nauczał, że Chaos to brak światła, a zatem powołaniem Hierofantów jest niesienie jasności do najciemniejszych zakątków Imperium i ludzkich dusz, aby wypędzić mrok, który tam się skrywa.

W zamyśle Teclisa Hierofanci mieli poświęcić swoje życie poszukiwaniu i odsyłaniu demonów oraz złych bytów niematerialnych, które żerowały na duszach i umysłach ludzi. Biali Czarodzieje nie palą nikogo na stosach, gdyż dana została im broń, która pozwala wypędzić złe moce i nierzadko ocalić opętaną osobę.

Poza murami Kolegium, życie Hierofanta jest niezwykle samotne. Biali Czarodzieje podróżują potajemnie od prowincji do prowincji, zajmując się przypadkami nawiedzeń, opętania i innych przejawów demonicznych wpływów lub działania magii czarnoksięskiej. Z uwagi na specyfikę swojej misji, Hierofanci często pojawiają się w zaskakujących momentach i bez uprzedzenia – gdyby demon wiedział,

że jego tropem podąża Biały Magister, z pewnością zabiłby ciało, które opętał, i poszukałby nowej ofiary.

Celem Kolegium Światła jest wypędzenie z tego świata demonów, pozbycie się skażenia Chaosu oraz wypalenie przejawów magii czarnoksięskiej. Zadanie to wydaje się jednak nieosiągalne, jest często niewdzięczne, a w wielu przypadkach, śmiertelnie niebezpieczne. Krążą słuchy, że osoby opętane przez demony, których Hierofanci nie potrafią wypędzić lub zniszczyć, są chwywane i więzione. Do śmierci przebywają w położonym gdzieś na terenie Imperium tajnym więzieniu, do którego wstęp mają tylko najwyżsi rangą Biali Czarodzieje.

Filozofia Kolegium Światła

Magistrowie Kolegium Światła należą do najbardziej świetnych i mądrych filozofów Starego Świata. Z tego powodu Kolegium Światła bardzo często nazywane jest Kolegium Mądrości. Zajmuje się badaniami natury rzeczywistości, w tym poznaniem praw,



reguł, zależności i natury rządzącej istnieniem. Innymi słowy, Hierofanci Kolegium Światła są metafizykami najwyższego wtajemniczenia, badającymi oddziaływanie Eteru z myślami śmiertelników. Biali Czarodzieje poszukują też zrozumienia natury świadomości i intelektu.

Obowiązki i kontrakty

Kolegium Światła utrzymuje dobre kontakty z dworami szlacheckimi położonymi w północnych prowincjach Imperium. Tamtejsza szlachta bardzo często zwraca się o pomoc do Hierofantów z szacunku dla ich mądrości oraz zdolności dostrzeżenia prawdy w skrytych machinacjach Chaosu. Bardzo często Biali Czarodzieje są jedynym ratunkiem dla całych wsi zagrożonych złowrogą mocą Chaosu.

Kolegium Światła otrzymuje spore dofinansowanie ze skarbca Imperatora. Wieść niesie, że darowizna ta przewyższa imperialne nakłady na utrzymanie innych Kolegiów, a nawet hojne nadania dla Akademii Inżynierii. Szepcze się również, że Kolegium Światła skrywa jakiś straszliwy, mroczny sekret, o którym oprócz Patriarchy, wie tylko Imperator. Gdyby tajemnica ta kiedykolwiek została odkryta, mogłoby to oznaczać koniec Altdorfu, a być może nawet całego Imperium. Nikt jednak nie zna szczegółów tej sprawy.

Umiejętności Hierofantów w zakresie odsyłania i niszczenia demonów zdążyły już przejść do legendy. Biali Czarodzieje bardzo często zatrudniani są przez imperialne armie ścierające się z wojskami demonicznych bogów. Hierofanci regularnie sprawdzają czystość duchową żołnierzy i najemników, a czasami nawet łowców czarownic, którzy zetknęli się z wysłannikami mrocznych potęg. Dzięki tym testom, władze Imperium mają pewność, że ich siły militarne nie zostały potajemnie skażone Chaosem. Po ostatniej wielkiej wojnie na Północy, Hierofantom przybyło pracy w tym zakresie.

Hierofanci

Magistrowie Kolegium Światła ubierają się w proste białe szaty, obszywane srebrną lub złotą nicią. Obszycie to układa się w kształt Węża Światła. Co dziwne, codzienne szaty Hierofantów wydają się nigdy nie brudzić. Ubrania uroczyste są bardziej zdobione. Składają się z plecionych szat bogato dekorowanych srebrem na obrębach oraz ozdobionych małymi, magicznie błyszczącymi, srebrnymi lusterkami przymocowanymi do stul i pasów.

Starsi Hierofanci noszą znaną *Hysh*. Ich oczy świecą wewnętrznym blaskiem, nie mają też widocznych tęczyówek i źrenic. Skóra i włosy starszych Hierofantów powoli bledną, w końcu przybierając śnieżnobiałą barwę.

Mentalność

W umysłach ludzkich *Hysh* budzi pragnienie kontemplacji i myślenia abstrakcyjnego. Hierofanci Kolegium Światła należą do najwybitniejszych metafizyków i filozofów Starego Świata.

W przeciwieństwie do Magistrów *Chamon*, Białych Czarodziei nie interesuje gromadzenie wiedzy i faktów, lecz poszukiwanie

mądrości i prawdy. Samopoznanie jest jednym z głównych celów każdego Hierofanta. Biali Czarodzieje prowadzą proste życie, poszukując piękna i prawdy w otaczającym ich świecie, a także niszcząc wszystko, co mroczne i złe.

Im dłuższy kontakt Magistra z Wiatrem *Hysh*, tym bardziej oschły staje się czarodziej. Z upływem lat, Hierofanci noszą się z coraz większą godnością i gracją, nie okazując żadnych emocji. Biali Czarodzieje rzadko dają się czymkolwiek zaskoczyć – nie dlatego, że są wszechwiedzący, lecz dlatego, że zaskoczenie to chwilowa utrata kontroli, która w oczach Hierofantów jest niedopuszczalna. Podobnie rzecz ma się z odczuwaniem skrajnych emocji. Bez względu na to, jakie by nie były, karmią swoją intensywnością bogów Chaosu, a Hierofanci robią wszystko, co w ich mocy, aby uniknąć wspomnienia wroga.

Uczniowie

Kolegium Światła uczy większą liczbę uczniów niż jakakolwiek inna szkoła magii. Zadaniem uczniowskich chórów jest utrzymywanie nieustannego zaśpiewu inkantacji, która czerpie Białą Magię i wiąże ją z budynkiem Kolegium, magazynując *Hysh* w specjalnych magicznych rezerwuarach, artefaktach i polach energetycznych. Uczniowie mają również obowiązek brać udział w stale podtrzymywanych rytuałach, które oczyszczają teren Kolegium z wszelkich przejawów magii czarnoksięskiej. Kandydaci na Hierofantów dbają o to, aby tysiące świec i lamp rozświetlających budynki Kolegium płonęły jasnym blaskiem, kadzielnice zawsze były pełne wonnych ziół, a dźwięk poświęconych dzwonek i gongów regularnie odmierzał godziny.

Oprócz ochotników i osób doprowadzonych do terminu przez władze imperialne, do szkolenia trafiają również dzieci z miejskich sierocińców. Raz do roku, starsi rangą Hierofanci odwiedzają domy opieki w poszukiwaniu dzieci wrażliwych na magię i oferują im szansę zostania osobą ważną, potężną i sławną. Osierocone dzieci zazwyczaj z radością wyrażają zgodę, lecz tylko niewielki odsetek z nich wspina się potem w hierarchii Kolegium. Większość prowadzić będzie proste życie, które upływa na surowym przestrzeganiu zasad Kolegium. Ustalony rozkład dnia, posilna, choć monotonna dieta, jak również obowiązkowy ubiór towarzyszyć im będą do końca życia. Dzieci te zostaną nauczone pomniejszych rytuałów i zaśpiewów, lecz tylko nieliczne – obdarzone wyjątkowym talentem lub inteligencją – poznają tajniki sztuki Hierofantów. Zaś niewielka grupa wybrańców dostąpi zaszczytu nauczania się splatania czarów Białej Magii. Dla wielu uczniów wojenne wyprawy, na jakich towarzyszą swoim mentorom (każdemu mistrzowi towarzyszy przynajmniej jeden chór uczniów), jawią się jako wybawienie z kierunku przerażającej dyscypliny życia w Kolegium Światła.

Budynki Kolegium

Podobnie jak Kolegium Płomienia, Kolegium Światła jest magicznie ukryte wewnątrz Altdorfu, jednakże sposób jego ukrycia różni się diametralnie. Kolegium Światła nie otacza jakakolwiek magiczna bariera i żaden czar nie chroni go przed ludzkim wzrokiem. Zamiast tego, Kolegium Światła zbudowano

na przecięciu co najmniej sześciu linii geomancyjnych. Zaburzenia rzeczywistości w okolicy Kolegium Światła są tak silne, że nawet magiczne obeliski wyznaczające bieg linii geomancyjnych pozostają prawie niewidoczne. Tylko raz na kilka dziesięcioleci, gdy gwiazdy układają się w odpowiednie wzory, a Morrslieb – Księżyc Chaosu – świeci najjaśniej na nocnym niebie, kamienne kolumny pojawiają się czasami na rogach ulic i w prywatnych ogrodach.

Tym, którzy odkrywają przejście prowadzące do Kolegium Światła (a bez pomocy Hierofanta jest to zazwyczaj niemożliwe), jawi się ono jako olbrzymia piramida, której kształt przyciąga, koncentruje i magazynuje Biały Wiatr *Hysb*. Wewnątrz, setki uczniów podtrzymują nieustanny rytualny zaśpiew, który niesie się echem przez korytarze, tak iż cała budowla wydaje się promieniować magiczną potęgą. Z uwagi na wysokie nasycenie *Hysb*, marmurowe ściany Kolegium wydają się przezroczyste. Piramida jarzy się blaskiem tysięcy lamp i świec. To niesamowity widok, którego nigdy nie ujrzy większość rdzennych altdorfczyków.

Kolegium Światła mieści się na lewym brzegu rzeki Reik, na obszarze, który zaledwie sto lat wcześniej mieścił domy wielu wybijających się rodzin kupieckich. Fortuna jednak kołem się toczy, a obecnie jest to dzielnica nędznych ruder i mrocznych zaułków. Dokładne poznanie tego rejonu Altdorfu jest niewykonalne, gdyż zmarszczki przestrzeni spowodowane obecnością Kolegium Światła sprawiają, że mapa tej dzielnicy nie mieści się w dwóch wymiarach. Ludzie tu zamieszkujący odnajdują drogę instynktownie lub przypadkiem i starają się nie myśleć, dlaczego tak się dzieje. Powiadają, że ci, którzy zbyt mocno się nad tym zastanawiali, w końcu oszaleli lub odkryli w sobie magiczny talent. Nic dziwnego, że Inkwizycja Zakonu Sigmara ma baczność na miejscowych biedaków, utrzymując w tej okolicy niewielki posterunek.

Sztuczka umożliwiająca dostęp do Kolegium jest prosta. Należy w odpowiednim miejscu drogi wybrać właściwy kierunek, zgodny z podstawowymi kierunkami świata: w górę, w dół, w lewo, w prawo, do przodu i wstecz. Osoby spalone przez Chaos mają to zadanie ułatwione, gdyż postrzegają, o które zakręty chodzi. Jednak byłoby chyba niespełna rozumem, gdyby próbowały się dostać na teren Kolegium Światła – czeka ich tam bowiem natychmiastowa i bezlitosna śmierć. Uczniowie bardzo szybko uczą się wchodzić do Kolegium. Za każdym razem sztuczka ta jest coraz łatwiejsza do wykonania.

Po przebyciu niematerialnych zakrętów, smród ulic miasta znika i oczom podróżnego ukazuje się zupełnie nowy widok. Aleja prowadzi na kwadratowy plac wyłożony białym marmurem i kwarcowymi płytami chodników. Centrum placu zajmuje Kolegium Światła – olbrzymia piramida, która wygląda niczym utkana z czystego światła. Każda istota obdarzona wrażliwością na magię jest w stanie wyczuć potęgę tętniącą w budowlu i na placu, energię podsycaną pieczołowicie za pomocą nieustannych rytuałów.

Na terenie Kolegium Światła Wiatr *Hysb* wieje bardzo silnie, a efekty zaklęć Białej Magii są zwielokrotnione. Na skutek niezwyklej koncentracji *Hysb*, Magistrowie i uczniowie innych Kolegiów Magii mogą mieć spore trudności ze splataniem

zaklęć swojego koloru magii, natomiast Hierofanci odczuwają zwiększenie możliwości i siły. Uczniowie Kolegium Światła są zbyt niedoświadczeni, aby móc wykorzystać całą dostępną koncentrację *Hysb*. Pomimo tego, zaklęcia rzucane przez uczniów Kolegium Światła na terytorium szkoły są obciążone znacznie mniejszym ryzykiem nieopatrzonego przyzwania istoty demonicznej.

Pomimo swego wyglądu, piramida nie jest zbudowana ze światła, lecz z białego marmuru i kwarcu, a światło jedynie przenika przez prześwitujący budulec. Uważny obserwator dostrzeże też, że poświata tysięcy lamp i świec wydaje się zatrzymywać na zewnętrznej powierzchni piramidy i nie oświetla okolicy, a zatem ściany nie są do końca przezroczyste. Potwierdza to fakt, że z zewnątrz nie widać osób spacerujących korytarzami piramidy. Inną dziwną właściwością budynku Kolegium jest to, że istoty żywe przebywające na marmurowym placu oświetlone są łagodną poświatą, natomiast przedmioty nieożywione zawsze pozostają w cieniu.

Olbrzymie drzwi Kolegium Światła ukształtowane zostały ze stopu magicznego srebra, wypolerowanego na lustrzany połysk. Otaczają je dziesiątki bezdymnych latarni rzucających oślepiająco białe światło. Inne latarnie osadzono w drzwiach, co sprawia, że wierzeje są jaśniejsze od samej piramidy. Do budynku Kolegium można wejść jedynie za zaproszeniem, jednak każdy, kto samodzielnie dotrze przed wrota, otrzyma grzeczne posłuchanie. Wyjątkiem są osoby skażone przez Chaos, które natychmiast wyłapuje czujne oko egzorcystów. Jeśli gość prosi o rozmowę z Magistrem, a ten akurat przebywa w Kolegium, odzwiertny wyśle do niego posłańca z wiadomością. Każdy Hierofant ma prawo zapraszać gości do środka.

Wnętrze piramidy dekorowane jest na biało z bladym odcieniem złota i srebra, z wszechobecnymi, ogromnymi lustrami. Latarnie, świece, świeczniki oraz inne źródła światła (wszystkie w magiczny sposób nie dymiące i nie kopące sadzą) ustawione są w każdym korytarzu, a ich blask odbija się od gładkich powierzchni wewnętrznych ścian. W piramidzie nie ma okien, lecz jej korytarze oświetlone są równie jasno, jak w słoneczny dzień, a powietrze pozostaje przyjemnie chłodne. Korytarzami niesie się pogłos nieustannych zaśpiewów i nawet ludzie pozbawieni wrażliwości na magię czują moc wibrującą w powietrzu.

Pokoje Magistrów są jasno oświetlone i zawierają wiele ksiąg. Każda komnata urządzona jest indywidualnie, gdyż Hierofanci różnią się w swoim pojęciu piękna. Pomimo odmiennych gustów, Magistrowie skłaniają się jednak ku prostocie i minimalizmowi. Komnaty dekorowane są w stylach zapożyczonych z imperialnych prowincji, Tilei, Estalii, Bretonii, Norski, Arabii, a nawet bardziej egzotycznych krajów. Ich wyraźną cechą wspólną jest pedantyczna czystość, uporządkowanie i jasne oświetlenie. Większość mebli i innego wyposażenia utrzymana jest w jasnej tonacji i wykonana z lekkich materiałów.

Wszyscy Hierofanci mają prawo do własnych komnat na terenie Kolegium. Wędrowni czarodzieje otrzymają pokój jedynie po znajomości, a na gości czekają nieliczne, schludnie urządzone sale. Wspólnymi komnatami całego Kolegium są czytelnie, biblioteki, pokoje słoneczne, pokoje do kontemplacji i medytacji, a nawet kilka magicznych laboratoriów.



Potajemne przemykanie się korytarzami piramidy jest niewykonalne – nie ma tam żadnych cieni, które mogłyby ukryć ruchy złoczyńcy. Wnętrze budynku pełne jest natomiast tajemnych przejść, tuneli i ukrytych komnat, a na ścianach wyrtyto symbole Kolegium: Węża Światła, Drzewo Wiedzy, Wieżę Odosobnienia, Świecę Iluminacji lub Kolumnę Mądrości. W regularnych odstępach wiszą również dzwony, świeczniki i kadzielnice, o które dbają specjalnie wyznaczeni uczniowie. W Kolegium Światła goście traktowani są grzecznie, choć z dozą nieufności większą niż w jakimkolwiek innym Kolegium. Jedyne grupy, które mogłyby prześlizgnąć się korytarzami piramidy bez zwracania na siebie szczególnej uwagi, to te, w których skład wchodzi Hierofant lub ktoś podający się za niego.

Ze względu na specyficzną konstrukcję bardzo łatwo można zabłądzić w piramidzie. Budowla ma wiele podziemnych pięt, a widoczne kondygnacje to zaledwie niewielki wierzchołek całości.

W głębi Kolegium, wiele pięter poniżej ziemi, znajdują się magicznie zamknięte pomieszczenia. W zabezpieczonych pułapkami i magicznymi barierami salach, za ukrytymi wejściami trzymane są potężne artefakty i mroczne stworzenia. Wieść niesie, że pomieszczenia te stworzyli Teclis i Finreir, aby przechowywać tam pozostałe po wielkiej wojnie artefakty Chaosu, których nie można było bezpiecznie zniszczyć lub przewieźć na Ulthuan. Jeśli to prawda, z całą pewnością najpotężniejsi z Hierofantów stale pilnują, aby zgromadzone zło nigdy nie uwolniło się z tego ukrycia. Te doniesienia nie zostały jednak potwierdzone.

Starożytna Biblioteka

Kilka kilometrów na północ od Carroburga, zaraz za wioską Tubingen, stoi ufortyfikowany pałacyk otoczony fosą. W budynku tym znajduje się biblioteka oraz skarbnica wiedzy zwykłej i magicznej. Na pierwszy rzut oka pałacyk wygląda zwyczajnie, lecz każdy doświadczony żołnierz od razu pojmie, że budowla jest raczej zamkiem – niewielkim, lecz zdolnym do długotrwałej obrony. Nawet nieliczny garnizon byłby w stanie utrzymać budowlę przez wiele tygodni.

Oficjalnym celem istnienia biblioteki jest gromadzenie i badanie pism związanych z tradycjami filozoficznymi i religijnymi wszelkich nacji znanego świata, jak również dokumentacja historii oraz rozwoju magii w okresie przed nauczaniem Teclisa i powołaniem do życia Kolegiów Magii. Biblioteka została założona sto dwadzieścia lat temu przez Patriarchę Kolegium Światła, a obecnie kieruje nią Arcymag-Hierofant Heinz Meissner. Każdy imperialny Magister lub wędrowny czarodziej ma prawo do odwiedzin w bibliotece. Meissner i jego zespół uprzejmie podejmą każdego uczzonego, który przyjedzie pogłębiać swoją wiedzę. Goście tradycyjnie proszeni są o datek na utrzymanie księgozbioru, a prośbie tej nie wypada odmawiać.

Odwiedzający prowadzeni są na górę, do biblioteki. Sala mieszcząca księgozbiór jest olbrzymia i wysoka, wyłożona panelami z drewna świerkowego. Otaczają ją cztery galerie, a schody prowadzą wzwyż, aż do świetlików w dachu.

Oczywiście, wszędzie stoją regały wypełnione dobrze utrzymanymi zwojami, księgami oraz rękopisami. Znaleźć tu można prace wszystkich filozofów i teologów Starego Świata, a nawet dzieła autorów z innych kontynentów.

W sali biblioteki spotkać można przedstawicieli wszystkich ośmiu Kolegiów Magii, jak również uczonych, filozofów, teologów i kapłanów kilkunastu różnych religii. Meissner nigdy nie wygania nikogo z czytelni, a obsługa – za przystępną cenę – przygotowuje posiłki dla strudzonych uczonych. Magistrowie Światła mogą liczyć na darmowe pokoje gościnne. Inni przyjezdni mają możliwość wynajęcia takiego pokoju za niewielką opłatą.

Po podaniu właściwego hasła, Meissner poprowadzi gości do piwnic, gdzie znajdują się specjalne pomieszczenia. Tam przechowywane są niebezpieczne wytwory sztuki czarnoksiężskich. W rzeczywistości Meissner jest arcymagiem Pierwszego Kręgu, który skupia najwyższych rangą Hierofantów Kolegium Światła. Ich zadaniem jest ochrona największych tajemnic Kolegium. Czarodzieje Pierwszego Kręgu – nazywani również Dziećmi Teclisa lub Strażnikami Światła – poznają metody i zasady postępowania Chaosu i jego wysłanników, aby tym skuteczniej z nimi walczyć. Tajne komnaty biblioteki mieszczą zakazane tomy wiedzy z Tradycji demonologii i nekromancji. Sama placówka istnieje głównie po to, aby Hierofanci mieli gdzie badać, niszczyć bądź przetrzymać czary i stworzenia ciemności. Biblioteki, a także sale ukryte w piwnicach, są zabezpieczone najpotężniejszymi zaklęciami *Hysb*. Żadne zło nie ma prawa uwolnić się stamtąd i zatruć myśli tych, którzy czerpią wiedzę z przechowywanych tu ksiąg.

W bibliotece przebywa stale trzech Magistrów, włącznie z Meissnerem, oraz dziesięciu uczniów. Zazwyczaj na terenie placówki przebywa również od trzech do sześciu gości. Mogą to być Magistrowie i uczniowie, ale również kupcy, oficerowie armii imperialnej, politycy i przedstawiciele pomniejszej szlachty – wieczni uczniowie Kolegium Światła, zajęci obecnie zdobywaniem informacji dla swoich przełożonych. Czytelnicy przesiadujący w bibliotece na piętrze najczęściej nie mają pojęcia o tym, co się dzieje kilka kondygnacji niżej. Zwyczajnych gości w bibliotece zazwyczaj jest około dziesięciu.

Starożytna Biblioteka jest jedną z centralnych baz sieci obiektów Kolegium Światła. Rezyduje tam wielu potężnych członków Kolegium. Biblioteka nie stanowi struktury niezależnej od samego Kolegium, jednak Meissner wyjawia jej tajemnice jedynie tym Magistrów Światła, którzy znają odpowiednie hasło.

Osobistości

Verspasian Kant, Magister Patriarcha Kolegium Światła

Magister Patriarcha Kolegium Światła jest wysokim mężczyzną pochodzącym z Tilei. Urodził się w Miragliano, jako syn kupca. Gdy był jeszcze dzieckiem, jego rodzice przenieśli się do Marienburga. Chociaż młody Verspasian planował pójść w ślady

ojca, okazało się, że znacznie bardziej pasjonuje go historia i pochodzenie przedmiotów, którymi handlowała jego rodzina, niż wypracowany zysk.

Wkrótce potem chłopiec odkrył bibliotekę uniwersytetu w Marienburgu. Chociaż był zbyt młody, aby podawać się za żaka, Verspasian wkradł się w łaski starej bibliotekarki. Chociaż ojciec odmówił chłopcu sfinansowania wykształcenia wykraczającego poza naukę czytania i pisanie, dzięki matkującej mu bibliotekarce, Verspasian spędził wiele lat na wertowaniu księgozbioru uniwersyteckiego. Najbardziej przypadły mu do gustu księgi przedstawiające poglądy wielkich myślicieli. Verspasian był oczarowany wagą słów i niuansami znaczeń odkrytymi przez tychże autorów podczas poszukiwań prawdy.

Nadszedł dzień, w którym podupadające przedsiębiorstwo ojca Verspasiana zostało zajęte za długi. Dla rodziny chłopca nadeszły ciężkie czasy, zakończone śmiercią wyniszczonej przez chorobę matki. Wkrótce potem ojciec Verspasiana popełnił samobójstwo. Chłopca wysłano do jednego z ośrodków pracy dla sierot, gdzie w surowej dyscyplinie przeżył rok. Nie wolno mu było opuszczać terenu sierocińca, czytać, ani nawet spędzać czasu samotnie.

Po roku ciężkiej pracy w okropnych warunkach, Verspasian został nagle wybrany spośród innych sierot. Miał pojechać do odległego Altdorfu i rozpocząć termin u Magistra Magii. Stało się tak, gdyż Hierofanci wykryli u Verspasiana olbrzymi uśpiony talent, nierozwiniętą wrażliwość na magię, otwarty umysł spragniony wiedzy, a także uwielbienie poznania i nauki, co czyniło z niego wielce obiecującego kandydata. Verspasian przerósł jednak wszelkie oczekiwania.

Do terminu przyjął chłopca Mistrz Chanter Elrisse, starszy Magister Kolegium. Verspasian bardzo szybko przyswoił sobie wszystkie zaśpiewy i inkantacje wymagane od uczniów, a potem uczył się dalej. Jednak dla Kolegium nastać miały mroczne czasy. Uczeń o nazwisku Horstmann, uczący się o dwie klasy wyżej od Verspasiana, zaczął w błyskawicznym tempie pięć się w hierarchii Kolegium. Horstmann zaskakiwał, szokował i przerażał Magistrów swoim zrozumieniem sztuki magicznej i stale rosnącym talentem. W końcu mianowano go Magistrem, a w ciągu zaledwie dwóch następnych lat awansował na arcymaga i został przyjęty do Pierwszego Kręgu. Z czasem Horstmann, którego Verspasian wielce szanował, został najmłodszym w historii Patriarchą Kolegium Światła. Verspasianowi, który ze wszystkich sił starał się dotrzymać kroku Horstmannowi, przyznano status arcymaga zaledwie rok później.

Jednak nie wszystko było takie, jakim się wydawało. Zupełnym przypadkiem Verspasian dowiedział się, że Horstmann jest potajemnym wyznawcą demonicznego boga Tzeentcha. To właśnie jego wsparciu Horstmann zawdzięczał swój niebывały wzrost umiejętności, siły oraz wpływów. Verspasian boleśnie przeżył zawód, jaki sprawił mu jego idol. Niezasłużony szacunek Verspasiana niewiele znaczył, lecz młody arcymag od dawna aktywnie i ze wszystkich sił pomagał w projektach Horstmannu – a tym samym realizował cele mrocznej potęgi boga Chaosu. Horstmann był tak

potężny, że potrafił manipulować umysłami innych czarodziei i naginać ich myśli, a nawet czyni do swojej woli. Wielu czarodziei Kolegium uległo jego podszeptom i nie można było im dłużej ufać. Verspasian postąpił bezprecedensowo i zwrócił się o pomoc poza Kolegia Magii. Arcymag przedłożył sprawę Wielkiemu Teogoniście, jak na wyznawcę Sigmara, zaskakująco otwartemu w swoich dotychczasowych kontaktach z Kolegiami.

Z pomocą Volkmara, najwyższych rangą i najbardziej doświadczonych łowców czarownic oraz własnych umiejętności, Verspasian ujawnił spisek Horstmann'a i wypędził go z Altdorfu. Po oczyszczeniu Kolegium z popleczników zdrajcy, pozostali Magistrowie Światła jednogłośnie wybrali Verspasiana nowym Patriarchą Kolegium.

Van Horstmann, zwany „Zdrajcą Światła”

Van Horstmann jest chyba najbardziej niesławnym i niebezpiecznym ze wszystkich zdrajców Imperialnych Kolegiów Magii i największą hańbą Kolegium Światła. Był czas, kiedy Horstmann uważany był za najbystrzejszego i najbardziej utalentowanego Magistra swojego Kolegium. Sprawował urząd Patriarchy Kolegium Światła przed Verspasianem Kantem.

Horstmann'a sławiono jako najmłodszego i najpotężniejszego Magistra, który kiedykolwiek został wybrany Patriarchą. Gdy na kolanach przysięgał wierność Najwyższemu Patriarsze, Imperatorowi oraz sprawie swojego Kolegium, nikt nie podejrzewał, że jego uczynkami kieruje już inny, mroczniejszy władca.

Jako uczeń ósmego kręgu Kolegium Światła, Horstmann służył mistrzowi Alrikowi, zwanemu Zbawcą Apesto, który zdradził mu wiele starożytnych sekretów Kolegium. Jednak w tym czasie Horstmann oddawał już cześć bogom Chaosu, skuszony obietnicą wiedzy i potęgi przewyższających wszystkie osiągnięcia towarzyszy z Kolegium. Dary bogów Chaosu umożliwiły zdrajcy szybki awans w hierarchii. Za dnia studiował czystą magię *Hysb*, a nocami przeglądał przekłete manuskrypty poświęcone heretyckim sztukom czarnoksiężskim, które Kolegium Światła przechowywało w głęboko ukrytych komnatach. Demony Tzeentcha szeptały w uszy śpiącego Horstmann'a ponadczasowe tajemnice, a jego moce rosły.

Okrutny Patriarcha manipulował Kolegium przez trzy lata. W tym czasie ziarno zepsucia znalazło drogę do serc wielu uczniów i Magistrów. Wielu obiecujących kandydatów zostało straconych na rzecz Chaosu. Potęga i umiejętności Horstmann'a były tak olbrzymie, że wypaczył on wiele dobroczynnych rytuałów Kolegium Światła, wykorzystując zaczerpniętą energię do własnych zaklęć. Jak na ironię, czysta energia *Hysb* czerpana przez chóry uczniów była wykorzystywana do łamania pieczęci i rozbijania magicznych barier izolujących pomieszczenia położone głęboko pod Piramidą Światła. Sale te pozostawały zamknięte od czasu, gdy Teclis zakazał wstępu do nich, chroniąc ludzi przed śmiertelnie niebezpiecznym kontaktem ze zdobycznymi artefaktami i demonicznymi stworzeniami ujętymi podczas

wojny z Chaosem. Horstmann pokonywał kolejne magiczne bariery i pieczęcie, uwalniając przetrzymywane tam zło. Nie sposób oszacować szkód poczynionych przez intrygę Horstmann'a, ani określić, ile demonów i innych mrocznych bytów zostało w tym okresie wypuszczonych na wolność, zanim zło wyszło na jaw.

Opowieść o odkryciu zdrady Horstmann'a jest długa, bolesna i kończy się tragicznie. Zdrajca i jego uczniowie zbiegli w końcu przed połączonym gniewem Volkmara, łowców czarownic oraz lojalnych wobec Imperatora członków Kolegium. Ostatnim aktem Horstmann'a w Altdorfe było uwolnienie dwugłowego smoka Chaosu Baudrosa z więzienia pod Piramidą Światła. Na jego grzbiecie Horstmann wzbił się w niebo i uciekł w kierunku Pustkowi Chaosu.

Brakuje godnych zaufania informacji dotyczących dalszych losów zdrajcy. Wiadomo, że rozpoczął budowę cytadeli daleko na Pustkowiach Chaosu, na skraju Wzgórz Krzyku. Do budowy swoich srebrnych wież Horstmann wezwał wiele zatrutych dusz – w tym niejednego Magistra Kolegium Światła. Niektóre legendy głoszą, że pierwsi pomocnicy, którzy dotarli do cytadeli, zostali złożeni w ofierze podczas rytuału mającego stworzyć straszliwy sztandar Uschniętego Oka, symbol oddania zdrajcy na rzecz boga Chaosu Tzeentcha. Nawet jeśli ta legenda nie jest prawdziwa, wkrótce do cytadeli dotarło wielu pielgrzymów, gotowych za władzę i potęgę zaprzedać zdrajcy swoje dusze i wstąpić do jego terminu.

Horstmann i jego skażeni Chaosem uczniowie założyli tajne stowarzyszenie, jedną z najbardziej niesławnych organizacji oddających cześć Tzeentchowi. Czarnoksiężnicy stowarzyszenia są posłuszni wyłącznie wobec Horstmann'a i to tylko dlatego, że jest spośród nich najpotężniejszy. Większość wojowników, którzy tworzą zbrojne ramię stowarzyszenia, dobrowolnie wstąpiła na służbę u Horstmann'a i jego uczniów. Są głupcami, którzy zaryzykują wszystko za okrucieństwo lub wiedzę swojego mistrza.

Pozostaje zagadką, w jaki sposób ludziom udaje się odszukać stowarzyszenie Horstmann'a, gdy chcą do niego wstąpić. Wybrani czarodzieje składają magiczne przysięgi wierności Horstmannowi i jego mrocznemu bogu. Po napiętnowaniu runą Tzeentcha, nowicjusz już nigdy nie zbuntuje się przeciwko swoim władcom, gdyż karą za to jest przemiana w bezmyślną bestię Chaosu.

Uczniów Horstmann'a można spotkać wszędzie. Prawie dwie trzecie wszystkich kultów Chaosu w Imperium zostało założonych przez jego agentów, są przez nich kontrolowane lub z innego powodu uznają władzę Horstmann'a. Intrygi i machinacje na tak olbrzymią skalę cieszą oko Tzeentcha, który z biegiem lat obdarowywał swojego wyznawcę coraz potężniejszymi darami i błogosławieństwami.

Głównym celem Horstmann'a jest przejęcie kontroli nad Kolegiami Magii i przekabacenie wszystkich Magistrów, aby zaczęli oddawać cześć Tzeentchowi. Horstmann oczekuje, że gdy jego plan się powiedzie, za swoje zasługi zostanie obdarzony mocą księcia demonów.

Volans. Pierwszy Patriarcha Kolegium Światła

Niewiele wiadomo o enigmatycznym i potężnym Magistrze Volansie. Gdy Teclis zwołał wszystkich czarodziei ukrywających się w Imperium, Volans okazał się najlepiej wykształconym i najpotężniejszym spośród przybyłych.

Mówiono, że Volans pochodził z krainy bezprawia zwanej Księstwami Granicznymi. Gdy stanął przed Teclisem, miał już ponad pięćdziesiąt lat, lecz ku zaskoczeniu elfiego mistrza wiedzy, choć przyznawał się do wielu lat praktykowania magii i eksperymentowania na własną rękę, nie był w najmniejszym nawet stopniu skażony wpływem Chaosu. Co więcej, kontakt z magią wydawał się odmładzać Volansa, który wyglądał jak zdrowy i pełen wigoru mężczyzna po trzydziestce.

Teclis wkrótce poznał sekret swojego nowego ucznia. Otóż Volans był nieprzeciętnie wrażliwy na magię. Mówi się, że był najprawdopodobniej jedynym człowiekiem, który postrzegał wszystkie Wiatry Magii w ich najczystszej postaci, *Qhaysb*. Jego

wiedźmi wzrok rozwinął się tak dalece, że łuski iluzji opadły mu z oczu. Umożliwiło mu to postrzeganie prawdziwej magii, tak jak widział ją Teclis. Choć talent Volansa był wyjątkowy, od czasu swych pierwszych eksperymentów z magią wiedział, że nie jest dostatecznie silny, aby bezpiecznie manipulować wszystkimi kolorami magii. Pierwsze próby splatania *Qhaysb* zakończyły się tragicznie i prawie położyły kres magicznej karierze Volansa. Utalentowany czarodziej postąpił niekonwencjonalnie i przestał splatać zaklęcia, koncentrując się wyłącznie na rozwijaniu swojej percepcji magicznej. Dzięki rezygnacji z aktywnej manipulacji energiami magicznymi, Volans długo i skutecznie opierał się podszeptom Chaosu.

Biorąc pod uwagę olbrzymie umiejętności i talent swojego ucznia, Teclis stwierdził, że Volans powinien zajmować się Białym Wiatrem *Hysb*, a gdy Magnus poprosił elfiego Mistrza Wiedzy o założenie Kolegiów Magii, nie było żadnych wątpliwości, kto powinien objąć urząd Patriarchy Kolegium Światła, a zarazem stanowisko Najwyższego Patriarchy Kolegiów.

Kolegium Złota

Tradycja: Metal

Nazwa: Kapituła Złota

Popularne tytuły Magistrów *Chamon*: Magistrowie

Alchemicy, Złoci Czarodzieje

Symbole: Móżdziej i Tłuczek, Cęgi Kowalskie,

Dymiący Kocioł, Miech Kowalski, Orzeł

w Locie, Skrzydło Orła

Wiatr Magii: *Chamon*

Kolegium Złota skupia Magistrów, którzy uczą się władania energiami

Chamon

– Żółtego

Wiatru Magii.

Przyciągają

go metale,

zarówno w swojej

surowej postaci,

jak i przetworzone

produkty. Im cięższy

metal

lub jego stop,

w postaci naturalnej lub

przetopionej, tym więcej *Chamon*

przez niego przepływa.

Sugerowano, że to właśnie

Chamon jest odpowiedzialny

za prawie magiczny efekt

wywierany przez złoto i inne

cenne kruszce na umysły inteligentnych ras.

Chciwość ta często prowadziła do przemocy,

a nawet wojen. Spośród wszystkich ras, to

jednak krasnoludy najbardziej pożądają złota.

Magistrowie Kolegium od dawna zastanawiają się,

czy nie jest to dowodem nieznanej dotąd wrażliwości

krasnoludów na emanacje Żółtego Wiatru. Nie da się

zaprzeczyć, że wiele z celów i motywacji tej rasy

wiernie odzwierciedla działania i dążenia

Kolegium Złota. Problem ten pozostaje

nierozwiązany i wątpliwe jest, czy

kiedykolwiek zostanie ostatecznie

wyjaśniony.

Opis

Magistrowie Kolegium

Złota to powszechnie

znani specjaliści

od nauki, sztuk

runicznych

oraz alchemii.

„Imperialny

Dekret o Magii”

opisuje Tradycję

magii Kolegium

Złota słowami

„Taumaturgia

Alchemiczna”, co

jednak nie oddaje

w pełni obszaru

zainteresowań Magistrów

tego Kolegium. Prawdą jest

bowiem, że Złoci Magistrowie

badają głównie procesy

alchemiczne i skład substancji,

lecz znaleźć wśród nich można

również wybitnych metalurgów

i zielarzy.



Złota Magia

Zaklęcia Kolegium Złota w przeważającej większości opierają się na manipulacji metalami, chociaż w repertuarze Tradycji znaleźć można również zaklęcia pomagające w badaniach lub odwołujące się do racjonalnego i logicznego postrzegania świata. Powszechnie wierzy się, że Magistrowie Kolegium Złota potrafią tworzyć złoto z powietrza. Niektórzy twierdzą, że widzieli ten proces na własne oczy, choć Mistrzowie Alchemicy Kolegium zaprzeczają takim rewelacjom, tłumacząc, że choć sztuka to misterna, łatwiej jest im zamienić człowieka w świnię niż powietrze w kruszec. Transformacja istot żywych nie zmienia ich składu alchemicznego, a jedynie postać, co wymaga znacznie mniejszego nakładu pracy. Przemiana powietrza w metal to transmutacja zmieniająca podstawową strukturę obiektu i wymaga niemożliwych do wyobrażenia ilości energii Eteryjnej.

Permanentna przemiana jednego metalu w drugi leży poza zasięgiem umiejętności ludzkich Magistrów. Ołów – nadludzkim wysiłkiem przemieniony w złoto – wraca do swojej pierwotnej postaci, gdy tylko zaklęcie transmutacyjne przestanie działać. Czas trwania przemiany zależy od umiejętności Magistra i siły splecionego czaru, to jest od jednego dnia do kilku tygodni. Można się domyślać, że opisywane przemiany mogą się zakończyć fatalnie dla istot żywych. Człowiek przemieniony w złoto na dłużej niż kilka chwil udusi się i pozostanie martwy, gdy zaklęcie przestanie działać i złoto odmieni się w ciało.

Chwilowe transmutacje to sedno umiejętności Magistrów Kolegium Złota. Ich bojowe zaklęcia opierają się na niszczeniu oręża wroga, przemianie stalowych zbroi w ciężki i miękki ołów, albo zamianie mieczy i kuszy w całkowicie nieprzydatne przedmioty. Jak zostało to wspomniane, czary te nie są trwałe, lecz na polu bitwy sprawdzają się znakomicie. Głównym celem Kolegium Złota jest udoskonalanie posiadanej wiedzy i prowadzenie nowych badań nad transmutacją substancji.

Od dawna sugerowano, że zdolność choćby tymczasowego tworzenia złota otwiera drogę do oszustw na wielką skalę. Jednak wprowadzanie w obieg fałszywego złota stanowiłoby złamanie szeregu postanowień „Imperialnego Dekretu o Magii” i żaden Mistrz Alchemik nie zaryzykowałby kariery, wprowadzając do obiegu znacznych ilości złota, które wkrótce odmieni się w ołów. Akt taki wywołałby zrozumiałe oburzenie opinii publicznej, wstrząsnąłby handlem i zadalby cios reputacji Kolegium Złota, co stanowi przestępstwo karane nawet śmiercią.

Magistrowie Złota, winni nadużywania swoich umiejętności i wprowadzania w obieg fałszywego złota, są publicznie karani. Zapłacenie garścią fałszywego złota nie jest karane banicją lub wygaszeniem, gdyż nie stanowi zdrady Kolegium, a jedynie nadużycie uprawnień Magistra. Zamiast tego czarodziej najczęściej otrzymuje karę chłosty i zostaje zakuty w dyby na miejskim placu. Tego rodzaju przypadki publicznego biczowania nieuczciwych uczniów Kolegium Złota zdarzają się jednak bardzo rzadko. Jeszcze rzadziej winnymi takich oszustw są wędrowni czarodzieje.

Uczniowie Kolegium Złota dowiadują się, że najważniejszym zadaniem Kolegium jest odkrycie Prawdziwej Transmutacji – procesu, który permanentnie przemieni ołów w złoto, nikiel w żelazo lub miedź w platynę. Kolegium prowadzi również badania nad technikami obróbki niezwykle twardego metalu zwanego gromilem (odkrytego, wydobywanego i przetwarzanego przez krasnoludy) oraz produkcji pół-magicznego stopu o nazwie ithilmar (lekkiego metalu twardego niczym najlepsza ludzka stal i długo utrzymującego magiczne zaklęcia). Ta ostatnia dziedzina badań stanowi ścisły sekret Kolegium, a Magistrowie uczynią wszystko, aby nie wpadł w niepowołane ręce.

Czarodzieje Kolegium Złota są nie tylko zdumiewająco utalentowanymi praktykami, lecz również uczonymi badającymi naturalny porządek wszechświata, nienaturalny porządek magii, a także ich wzajemny wpływ. Magistrowie *Chamon* poszukują śladowych ilości Eteru, zamkniętych w każdym materialnym przedmiocie, w celu uwolnienia jego specyficznego potencjału.

Badania alchemiczne

Magistrowie *Chamon* uważani są za najlepszych alchemików w Starym Świecie. Współpracują ściśle z imperialnymi szkołami inżynierskimi oraz artyleryjskimi, próbując opracować bardziej wydajne formy prochu strzelniczego oraz lżejsze i wytrzymalsze stopy przeznaczone do produkcji wielkich armat. Kolegium Złota słynie również z produkcji magicznego oręża, który pod względem jakości ustępuje jedynie płatnerskim wyrobom krasnoludzkich kowali run, których umiejętności wciąż przyćmiewają wszelkie ludzkie osiągnięcia.

Sztuka praktykowana przez Kolegium Złota stanowi połączenie magii i alchemii, chociaż Magistrowie *Chamon* udowadniają, że badane przez nich pogranicze tych dwóch sztuk jest całkowicie osobną dziedziną badań. Chociaż Magistrowie Kolegium Złota poświęcają wiele czasu na odkrywanie tajemnic natury wszechrzeczy, ich życie codzienne to przygotowywanie magicznych mikstur, prowadzenie badań metalurgicznych i eksperymentów, a także nieustanna praca w laboratorium i ekstrahowanie alchemicznych odczynników. Większość zaklęć stosowanych przez Magistrów Kolegium Złota rozkłada przedmioty na substancje proste, nagrzewa je do wysokich temperatur lub skrajnie schładza, albo w inny przewidywalny chemicznie sposób modyfikuje ich stan, budowę lub skład.

Magistrowie Alchemicy charakteryzują się praktycznym, naukowym podejściem do wszelkich zagadnień. Spora część prowadzonych przez nich badań nie jest magiczna w swej naturze, lecz dotyczy kwestii czysto alchemicznych. Bywa też, że różnica pomiędzy składnikami magicznymi a niemagicznymi nie jest zbyt wyraźna. Magistrowie Alchemicy Kolegium Złota postrzegają Eter jako Pierwotny Substrat – wchodzi bowiem w reakcje ze wszystkimi innymi substancjami i zdolny jest wszystko przemienić. Badania prowadzone w Kolegium Złota często polegają na wystawianiu materii na oddziaływanie niewielkich dawek Eteru i sprawdzaniu, czy zachodzącymi zmianami rządzą konkretne, a przede wszystkim powtarzalne prawa lub reguły.

Alchemia różni się od sztuk magicznych tym, że opiera się na wykorzystywaniu istniejących w przyrodzie zależności, interakcji i reakcji, podczas gdy magia to umiejętność naginania energii magicznych do woli czarodzieja. Tego rodzaju narzucanie magicznej woli danemu procesowi lub przemianie jest sprzeczne z ideałami alchemii. Alchemicy wolą w sposób naukowy obserwować i poznawać prawa rządzące światem materialnym i duchowym, a następnie wykorzystywać te prawa do kontrolowanego oddziaływania na otaczający ich świat. Splatanie energii magicznych w celu jednorazowej manipulacji wbrew wszelkim ustalonym prawom (rzucenie czaru) jest uważane przez Kolegium Złota za sztukę równie trudną jak poezja, lecz nie mającą nic wspólnego z naukowym wykorzystaniem energii magicznych.

Z uwagi na dość specyficzny charakter swoich badań, Magistrowie Kolegium Złota poczynili postępy w zakresie alchemii daleko wykraczające poza osiągnięcia jakichkolwiek innych ludzkich uczonych. Podczas gdy zwykli alchemicy Imperium zajmują się badaniami ograniczonymi przez tradycyjny podział świata na cztery żywioły (ziemię, powietrze, ogień, wodę), Żłoci Magistrowie wykorzystują magiczną percepcję do poznania głębszej prawdy.

W ciągu ostatnich dziesięcioleci, wielcy Magistrowie Kolegium Złota odkryli, że świat materialny składa się z większej ilości elementów, niż głoszą legendy i postulują tradycyjne nauki. Starsi Magistrowie Alchemicy odkryli i badają „prawdziwe” żywioły świata materialnego, to jest najmniejsze składowe substancje, na jakie może zostać rozłożona materia. Dzięki szeroko zakrojonym analizom i magicznym eksperymentom, Magistrowie Alchemicy Kolegium Złota odkryli ponad dziewięćdziesiąt naturalnie występujących substancji oraz szesnaście podstawowych cząsteczek powstałych z połączenia substancji materialnych i Eterycznych. Niestety, zagadnienie składu chemicznego gromrilu i ithilmaru, a także problem Prawdziwej Transmutacji, nadal pozostają nierozwikłane.

Tylko arcymagowie najwyższej rangi są świadomi tych wspaniałych odkryć alchemicznych. Większość uczniów Kolegiów, a nawet pełnoprawnych Magistrów, wciąż podziela różne mniej lub bardziej prawdziwe poglądy na temat natury rzeczy. Tylko najbardziej utalentowani podopieczni Kolegium Złota zostają dopuszczeni do sekretów badań i tajemnej wiedzy swojej szkoły.

Podobno sekrety Kolegium zostały już kiedyś wykradzione. Miało to miejsce ponad dziewięćdziesiąt lat temu, gdy członkowie Gildii Alchemików opublikowali dokument, w którym wyśmiewali i obalali „wyssane z palca” poglądy „mystyków i wariatów” z Kolegium Złota. Ujawnione fakty i wyniki badań zostały przedstawione niejasno i miejscami błędnie objaśnione, lecz dla arcymagów Kolegium Złota oczywistym było, że ci zwykli alchemicy musieli w jakiś sposób uzyskać dostęp do najpilniej strzeżonej wiedzy Kolegium. W ciągu kilku następnych miesięcy alchemików, którzy brali udział w przygotowaniu wspomnianego dokumentu, spotkały straszliwe wypadki. Dwóch udusiło się w swoich pracowniach na skutek uwolnienia chmur palącego gazu, a jednemu eksplozja naczynia z kwasem

wypaliła oczy i twarz. Dwóch kolejnych zginęło w szalejącym pożarze, który strawił ich pracownię, lecz nie zagroził innym pomieszczeniom kamienicy. Nigdy nie udowodniono, aby Kolegium Złota przyłożyło rękę do tych wypadków, lecz od tego czasu publiczna krytyka szkoły została całkowicie zarzucona.

Taumaturgia Alchemiczna

Gdy Teclis i jego towarzysz Finreir decydowali, którzy z ich podopiecznych powinni poświęcić się badaniom nad Żółtym Wiatrem Magii, najlepszymi kandydatami okazali się guślarze o racjonalnym i logicznym podejściu do świata. Ku zaskoczeniu ogółu, elfi arcymagowie wybrali również wielu zielarzy i alchemików – nawet tych, którzy nie przejawiali większych talentów magicznych, ani nie wsławili się w środowisku akademickim jakimikolwiek osiągnięciami.

Ludzi wybranych do wstąpienia do Kolegium Złota łączyła jedna wspólna cecha – wszyscy poszukiwali odpowiedzi na pytania dotyczące natury wszechświata, badali alchemiczne właściwości materii, próbowali wydestylować uniwersalny rozpuszczalnik lub przemienić ołów w złoto. Żaden z wybranych nie odrzucił danej mu szansy.

Teclis nauczył wybrańców bezpiecznych metod izolowania magicznych energii i manipulowania Żółtym Wiatrem Magii. Lekcje pierwszych uczniów wszystkich nowo utworzonych Kolegiów były do siebie podobne, gdyż sztuka obserwacji Wiatrów Magii nie zależy od koloru postrzeganej energii magicznej. Wraz ze wzrostem umiejętności pierwszych czarodziejów, różnicowaniu uległy też wykładane im nauki. Okazało się, że kolorowa magia zmienia ludzi, naginając na swój sposób zarówno ich umysły, jak i ciała. Z początku Teclis i Finreir byli głęboko zaniepokojeni takim obrotem sprawy, jednak wkrótce okazało się, że nasyceni Wiatrem Magii ludzie są bardziej odporni na podszepty Chaosu, a zanik talentu do posługiwania się innymi kolorami magii zmniejszał niebezpieczeństwo, że czarodziej zacznie uprawiać magię czarnoksięską.

Niedoświadczeni Żłoci Magistrowie, którzy zdecydowali nazywać siebie „Żłotymi”, nabrali obsesyjnego zainteresowania racjonalnym poznaniem świata i eksperymentami. Wykorzystując tę pasję, Teclis i Finreir stworzyli podstawy połączenia zwykłych badań alchemicznych z metodami magicznymi. Nauczyli Magistrów Kolegium Złota, że świat materialny nasycony jest magią tła, a energia magiczna obecna jest w każdym przedmiocie, a także tego, że różne Wiatry Magii przyciągane są przez odmienne substancje. Ukazali również metodę prowadzenia cierpliwych badań, dzięki którym można wyizolować i zbadać substancje Eteryczne, które miały być czymś więcej niż tylko wątlami pasemkami kolorowej energii magicznej.

Teclis tłumaczył, że odkrycie zasad oddziaływania magicznych substancji na naturalne pozwoliłoby Magistrów Alchemikom na wywoływanie nadprzyrodzonych efektów i manipulację rzeczywistością przy użyciu zaledwie niewielkich ilości Żółtego Wiatru Magii, a także na pośrednie oddziaływanie na wszystkie kolory magii zawarte w przedmiotach materialnych.

Bezpośrednia manipulacja różnokolorową magią jest zakazana, jako należąca do Tradycji czarnoksięskich, jednak pośrednie oddziaływanie na dowolne kolory magii byłoby możliwe z wykorzystaniem Żółtego Wiatru *Chamon*, jako substratu reakcji. Dzięki tej metodzie, Złoci Magistrowie nauczyli się warzyć magiczne eliksiry i wytwarzać substancje, które wymagają energii magicznych różnych kolorów. Eleksiry te mogą duplikować efekty działania zaklęć różnych Kolegiów Magii.

Tak narodziła się unikalna magia alchemiczna praktykowana w Kolegium Złota.

W ciągu następnych stuleci, zbiory Kolegium powiększyły się o wiedzę oraz wyniki badań alchemików i zielarzy całego ludzkiego świata. Magistrowie Alchemicy przejęli, poddali analizie i przejęli zielarską wiedzę guślarzy i ludowych znachorów z całego Imperium. Jednak największy zastrzyk alchemicznej wiedzy napłynął z Arabii wraz z tamtejszymi uczonymi, którzy przybyli wstąpić w szeregi Magistrów Złota. Wiedza ta sięgała czasów starożytnej Nehekhary (starożytnego królestwa na dalekim Południu) i była rozwijana od wielu pokoleń.

W ciągu ostatnich dziesięcioleci Złoci Magistrowie podejmowali coraz dalsze podróże, docierając nawet do odległego Kataju. Celem tych podróży jest nieustanne poszukiwanie wiedzy z dziedziny alchemii, metalurgii oraz medycyny.

Okazuje się jednak, że im więcej wiedzy zdobywa Kolegium, tym więcej pozostaje do poznania. Inspirowana Żółtym Wiatrem Magii pasja naukowego poznania świata stanowi dominującą motywację Kolegium i wydaje się, że głód wiedzy jego Magistrów nigdy nie zostanie zaspokojony do końca. Obecnie Kolegium

Złota posiada sekrety produkcji, oczyszczania, przechowywania i używania run, kwasów, zwykłych i magicznych odczynników, trucizn, odtrutek, leków, magicznych eliksirów i napojów, materiałów łatwopalnych i wybuchowych, stopów, barwników, pigmentów, a nawet mydła. Wystarczy powiedzieć, że Kolegium

Złota stało się najbardziej zaawansowanym ludzkim ośrodkiem prowadzącym badania w zakresie tak różnorodnych dziedzin jak matematyka, kowalstwo runiczne, a nawet warzenie eliksirów.

Nic dziwnego, że Kolegium Złota cieszy się opinią najbogatszego z Kolegiów Magii.

Obowiązki i kontrakty

Kolegium Złota jest najbogatszą ze szkół magii, jednak wynika to z charakteru tej Tradycji. Do badań, eksperymentów oraz nauki uczniów potrzeba olbrzymich ilości nierzadko trudno dostępnych surowców i substancji. Kolegium jest również największym w Imperium odbiorcą roztworów chemicznych.

W ciągu ostatnich dwustu pięćdziesięciu lat Kolegium Złota przejęło kontrolę nad większością imperialnych szkół i gildii alchemicznych. Tam przeprowadzana jest wstępna selekcja kandydatów, którzy następnie są rekrutowani do magicznego terminu w Altdorfie. W ośrodkach tych najniżsi rangą uczniowie ćwiczą umiejętności i wiedzę w zakresie podstawowej chemii i alchemii, ekstrahując i oczyszczając chemikalia z innych substancji oraz produkując pigmenty, atramenty, barwniki, mydła i kleje. Zasłużeni alchemicy

(którzy wkrótce przeprowadzą się do Kolegium) w przerwach pomiędzy bardziej zaawansowanymi naukami przygotowują olbrzymie ilości odtrutek, leków, a także wódek i wina. Wyroby te sprzedawane są w hurtowych ilościach kupcom, rodom szlacheckim oraz innym bogatym organizacjom, które doceniają najwyższą jakość produktów oznaczonych symbolem Kolegium Złota.

Wyrabiany przez Kolegium Złota proch strzelniczy, podobnie jak drogocenna i niebezpieczna mikstura zwana „płynnym ogniem”, sprzedawane są wyłącznie Armii Imperium.



Magistrowie Alchemicy specjalizują się w różnych dziedzinach. Niektórzy są alchemikami, którzy przygotowują magiczne eliksiry i mikstury pełne Eteryicznie aktywnych składników. Inni z kolei pracują w kuźniach, wytapiając zwykłe i magiczne rudy. Jest wiele dziedzin materialnej i niematerialnej nauki, którymi zajmuje się Kolegium Złota, i każdej z nich poświęca swój czas wielu wyspecjalizowanych Magistrów.

Złoci Magistrowie ściśle współpracują z Imperialnymi Akademiami Inżynierii i Artylerii, między innymi w zakresie ulepszania receptury prochu strzelniczego. Kolegium Złota jest także producentem najlepszych (spośród ludzkich) magicznych broni. Oręż, często kuty oraz umagiczniany na życzenie sławnych generałów i innych arystokratów dowodzących imperialnymi armiami, wspiera wysiłki wojenne mające na celu odparcie ataków obcych najeźdźców, buntowników oraz mniej lub bardziej rozumnych bestii zamieszkujących pogranicza. Przed ważnymi bitwami, wyprodukowane przez Kolegium Złota magiczne pancerze, oręż oraz amulety rozdzielane są pomiędzy najważniejszych dowódców i żołnierzy oddelegowanych do misji specjalnych. Wśród cywili, tylko najbogatsi szlachcice mogą sobie pozwolić na magiczne przedmioty sygnowane znakiem Kolegium Złota. Zresztą posiadanie takiego przedmiotu bez specjalnego zezwolenia władz Imperium jest zakazane.

Magistrowie Alchemicy

Podczas pobytu w Kolegium oraz eksperymentów, nawet najpotężniejsi Magistrowie Alchemicy Kolegium Złota ubierają się w sposób praktyczny – noszą skórzane fartuchy, rękawice, a czasami skórzane czapki oraz gogle lub okulary. Strój ten został zaprojektowany, aby chronić alchemików oraz metalurgów przed działaniem wysokich temperatur lub kwasów i sprawdza się dość dobrze. Jednak poza Kolegium Magistrowie Alchemicy ubierają się inaczej. Stać ich na luksusy, ponieważ Kolegium Złota posiada największy majątek spośród wszystkich Kolegiów. Wyruszający w podróż lub na wojnę Magistrowie Alchemicy ubierają się tak, aby wzbudzić jak największy zachwyt i wyrzucić możliwie najlepsze wrażenie.

Szaty Magistrów szyte są z najlepszych materiałów, gustownie zdobionych grubymi, złotymi nićmi i brokatem. Kolory szat odzwierciedlają nazwę Kolegium i kolor Wiatru *Chamon*, są bowiem utrzymane w tonacji złotej i żółtej.

Najstarsi i najbardziej doświadczeni arcyomagowie Kolegium czasami zakładają wyjątkowo bogato zdobione i precyzyjnie wymodelowane rękawice ze złota oraz ozdobne maski wykute z tego samego metalu. Artefakty te dały początek opowieściom, że arcyomagowie z czasem zamieniają się w żywe posągi ze złota, muszą ukrywać okropne blizny i poparzenia, służalczo naśladować styl swojego Patriarchy albo świadomie okazują wyższość wobec zwykłych obywateli Imperium, którzy nigdy w życiu nie dorobią się takiej ilości złota.

Mentalność

Mimo korzystania z nieprzewidywalnych i zmiennych mocy Wiatru Magii, Magistrów Tradycji Metalu cechuje

nieprzejdany racjonalizm. Alchemicy są logicznie myślącymi uczonymi, którzy pragną zbadać i zmierzyć cały świat materialny. Magistrowie są urodzonymi nauczycielami i wykładowcami. Potrafią przekazywać wiedzę z rzadko spotykaną pasją, lecz równie chętnie uczą się lub szukają praktycznych zastosowań dla posiadanej wiedzy.

Wśród Złotych Magistrów można spotkać żarliwych uczonych, obsesyjnie poszukujących przełomu w swoich badaniach, pedantycznych matematyków, cierpliwych i silnych płatnerzy, obeznanych z wyższymi sferami mistrzów rzemiosła oraz skrytych i mało mównych wynalazców. Być może z uwagi na ilość czasu spędzaną w laboratoriach i częsty kontakt z trującymi gazami albo oszałamiającymi ekstraktami, niektórzy Magistrowie Alchemicy wydają się wiecznie rozkojarzeni i nieobecni. Jednak tylko głupcy lekceważą Magistra Kolegium Złota.

Magistrowie Alchemicy preferują życie miejskie. Tylko nieliczni mieszkają na prowincji, gdyż trudno tam o rzadkie odczynniki oraz inne materiały. Łatwiej też zostać oskarżonym przez ciemne masy chłopstwa o rzucanie klątw na plony lub straszenie bydła.

Uczniowie

Podobnie jak ma to miejsce w innych Kolegiach, uczeń Kolegium Złota, zanim zostanie dopuszczony do nauki zaklęć, musi poznać podstawy teoretyczne oraz zrozumieć naturę magii. Nauka historii Kolegium oraz niebezpieczeństw związanych z manipulacją i innymi zastosowaniami magii trwa jednak bardzo długo.

Z nielicznymi wyjątkami, Kolegium Złota przyjmuje do terminu wyłącznie osoby posiadające doświadczenie w alchemii, metalurgii lub ziołarstwie oraz wybrańców obdarzonych wyjątkowym talentem w zakresie manipulacji Żółtym Wiatrem Magii. Uczniowie są najczęściej rekrutowani spośród członków pomniejszych niemagicznych szkół i gildii alchemicznych kontrolowanych przez Kolegium.

Od starszych uczniów oczekuje się, że podobnie jak ich mentorzy, wezmą aktywny udział w magicznych i alchemicznych badaniach oraz wspólnej krytyce i dyskusji wyników eksperymentów. Czarodzieje manipulujący Wiatrem *Chamon* odnajdują w sobie pasję nauczania i uczenia się, a także poszukiwania wiedzy. W Kolegium Złota pewnego rodzaju tradycją jest nauczanie młodszych adeptów przez starszych uczniów.

Reputacja Kolegium

Magistrowie Alchemicy cieszą się większym poważaniem niż czarodzieje innych Kolegiów, głównie dlatego, że wyroby Kolegium Złota są praktyczne i powszechnie dostępne dla wszystkich. Mowa tutaj o produktach najniższych rangą uczniów Kolegium, które są wyrabiane na użytek publiczny i dlatego sprzedawane po stosunkowo niskich cenach. Magistrowie Alchemicy traktowani są jednak z daleko posuniętą ostrożnością, gdyż ich laboratoria zawsze wypełniają gryzące dymy, dziwne opary, kolorowe światła



i złowrogo bulgoczące kociołki. Aparatura alchemiczna wykazuje też dziwną skłonność do częstych eksplozji.

Z tego powodu niektóre miasta stanowczo zabraniają praktykowania alchemii w obrębie murów miejskich. Chociaż mało który alchemik to przyzna, tego rodzaju prawo ma sens, zwłaszcza w zatłoczonych i gęsto zabudowanych dzielnicach mieszkalnych. Niegdyś alchemicy zmuszeni byli prowadzić swoje eksperymenty w dzielnicach biedy lub w ukryciu, a nawet poza murami miasta, gdzie ewentualne pożary i smród były mniej szkodliwe dla mieszkańców. Sytuacja wyglądała niewiele lepiej nawet w tych miastach, gdzie alchemicy posiadali pewien wpływ na decyzje rady miejskiej.

Budynki Kolegium

Pod względem gromadzenia majątku Kolegium Złota radzi sobie najlepiej ze wszystkich Kolegiów, gdyż wytwarza wiele produktów niezbędnych do funkcjonowania przedsięwzięć handlowych oraz wojskowych. Dzięki darowiznom magnatów i kupców zabiegających o przychylność Magistrów Alchemików, zebrane przez Kolegium bogactwo dorównuje zasobom finansowym największych rodów i organizacji Imperium.

W przeciwieństwie do budynków innych Szkół Magii w Altdorfie i jakby na przekór swojemu olbrzymiemu majątkowi, zewnętrzna fasada Kolegium Złota nie jest pełna przepychu ani nawet zdobiona. Na terenie uczelni mieszczą się liczne masywne i połączone laboratoria oraz

kuźnie o wielu piecach i wysokich kominach, z których unosi się różnokolorowy, czasami magiczny dym. Budynki mają wysokość pięciu pięter, a cała konstrukcja pełna jest wieżyczek i dziedzińców przedzielonych labiryntem przejść, pracowni, dormitoriów, kuźni i korytarzy. Z tyłu budowli, na czwartym piętrze, mieszczą się prywatne kwatery arcyomagów Kolegium Złota. Tam również znajduje się osławione laboratorium samego Magistra Patriarchy, Balthasara Gelta. Z jego okien rozciąga się widok na panoramę Altdorfu i rzekę Reik.

Usytuowanie Kolegium na obrzeżu miasta stanowi dla mieszkańców Altdorfu niewielkie pocieszenie. Wartko płynące wody rzeki zostały skierowane podziemnymi kanałami pod Kolegium Złota. Bieżąca woda wykorzystywana jest do chłodzenia wytopów w kuźniach, do prac laboratoryjnych oraz do napędzania kół połączonych z aparaturą nieznanego przeznaczenia. Wypływająca spod Kolegium zużyta woda dziwnie pachnie, nienaturalnie paruje lub mieni się niespotykanymi barwami, co sugeruje kontakt z substancjami Eterycznie aktywnymi.

W odróżnieniu od wielu innych Kolegiów, budynki Kolegium Złota nie są ukryte przed ludzkim wzrokiem. Jednak mało kto zbliża się do bram Kolegium, być może z uwagi na okropny smród i gęste opary otulające mury. Magistrowie Alchemicy nie zwracają na to uwagi, sprawiając wrażenie odpornych na przenikliwe zapachy i duszne wyziewy. Jedynymi ludźmi, którzy koczują wokół bram Kolegium, oczywiście w bezpiecznej odległości, są żebracy, rozzagani niekiedy przez straż miejską. Nędzarze ci nigdy nie napastują Magistrów lub tych, których za Magistrów uważają, lecz całymi chmarami opadają innych gości Kolegium. Ponieważ Kolegium Złota często odwiedzają bogaci i wpływowi mieszkańcy Imperium, na ulicach krążą pogłoski, że przy odrobinie wysiłku i odwagi pod bramami Kolegium Złota można nieźle zarobić.

W przeciwieństwie do skromnego wyglądu z zewnątrz, wnętrza budynków Kolegium są bogato dekorowane ciężkimi dywanami, aksamitnymi kotarami, głębokimi i wygodnymi kanapami oraz złożonymi statunami poprzednich Patriarchów Kolegium Złota. W samym środku uczelni mieści się olbrzymia biblioteka zawierająca tysiące ksiąg z dziedzin nauk fizycznych i metafizycznych, a w szczególności alchemii, metalurgii oraz zielarstwa, jak również kopie najnowszych prac wybitnych alchemików z całego świata. Większość z tych ksiąg została przepisana ręcznie – rynek na nie jest zbyt ograniczony, aby opłacał się druk maszynowy. Wiele z pozycji pieczołowicie przetrzymywanych w księgozbiornie Kolegium na wolnym rynku osiągnęłoby cenę kilkuset złotych koron.

Pod biblioteką oraz w pozostałych skrzydłach budynków mieszczą się laboratoria pełne dziwnych urządzeń, a także osmalone korytarze o ścianach przeżartych przez kwasy i płynne stopy. To właśnie tutaj Mistrzowie Alchemicy Kolegium Złota prowadzą swoje badania z dziedziny magii alchemicznej.

Laboratoria Kolegium są jasno oświetlone i przestronne. W ścianach oraz sufitach laboratoriów osadzono wiele okien i świetlików, które wpuszczają do środka światło słoneczne

i skutecznie odprowadzają trujące wyziewy. Niektóre wyjątkowo ryzykowne eksperymenty przeprowadzane są przez Magistrów w specjalnych, wykładanych ołowiem celach. W każdym laboratorium znajduje się stół laboratoryjny oraz przynajmniej jeden piec. Niektóre są nowoczesne, to znaczy dwudziałowe i umożliwiają zarówno wytop rudy, jak też mieszanie oraz oczyszczanie stopów. Pomimo dobrej wentylacji, w większości laboratoriów unosi się nieprzyjemny, alchemiczny zaduch.

Laboratoria wyposażone są również w liczne, szerokie półki, tradycyjnie zagracone różnymi przyrządami, pojemnikami, menzurkami i próbkami, wykonanymi z hartowanego szkła lub ceramiki przez Magistra Alchemika albo zamówionymi u rzemieślnika-specjalisty. Dodatkowo, typowe wyposażenie laboratorium składa się z dzbanów i skrzyń wypełnionych komponentami, miecha kowalskiego, wielu miedzianych lub mosiężnych kociołków, zestawu piór do pisania i ryz papieru, moździerza i tłuczka, przynajmniej jednego alembiku, miednicy z wodą oraz miednicy z popiołem do mycia i czyszczenia rąk, bardzo jasnej lampy, talerzy, fiolek, filtrów, lejków, mieszadeł, łyżek oraz różnego rozmiaru cęgów. W laboratoriach znajdują się również szklane fiołki zawierające setki różnych chemikaliów w postaci płynów, maści i proszków. W opinii Magistrów Alchemików, tego rodzaju wyposażenie to absolutne minimum niezbędne do prowadzenia badań laboratoryjnych.

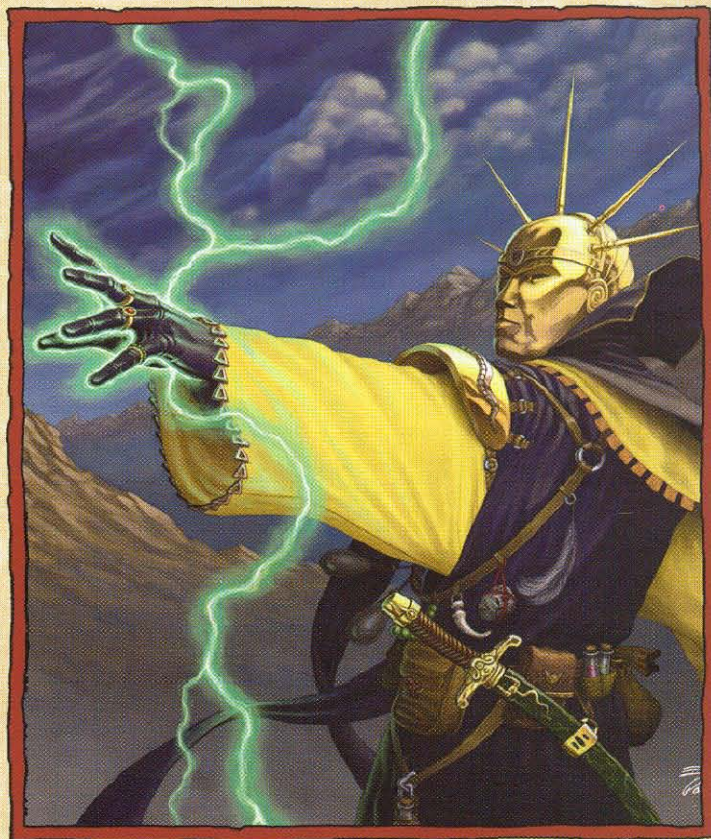
Uczniowie Kolegium Złota spędzają większość swojego terminu na naukach w budynku Kolegium, bez względu na to, gdzie zamieszkuje ich mentor. Wielu Złotych Magistrów utrzymuje własne domostwa na terenie miasta, a do Kolegium przychodzi jedynie nauczać, uczyć się lub prowadzić badania. Pomimo bliskości tanich kwater na mieście, dormitoria Kolegium Złota zwykle pękają w szwach.

Uczniowie Kolegium mają obowiązek spędzania całych dni w laboratorium, gdzie pełnią funkcję asystentów, oraz na nauce w bibliotece. Ponieważ większość uczniów opanowała podstawy alchemii w jednej z niemagicznych szkół prowadzonych przez Kolegium Złota, Magistrowie oczekują, że uczniowie asystujący w laboratoriach będą dokładnie wiedzieli, o jakie chemikalia bądź odczynniki prosi ich Magister. Oprócz nauki postrzegania i splatania Wiatrów Magii, początkujący uczniowie muszą bardzo szybko przyswoić sobie przekonania i historię Tradycji Metalu.

Osobistości

Balthasar Gelt, Magister Patriarcha Kolegium Złota

Raz na siedem lat, przedstawiciele ośmiu Kolegiów Magii spotykają się, aby ustalić, kto obejmie funkcję Najwyższego Patriarchy. Jest to bardzo ważny wybór, gdyż Najwyższy Patriarcha decyduje, który z Wiatrów Magii będzie wiał w Altdorfie najsilniej aż do następnego zgromadzenia. W teorii, każdy arcymag Kolegiów może wziąć udział w radzie i kandydować na stanowisko Najwyższego Patriarchy. Jednak ma to miejsce niezwykle rzadko, gdyż najwięksi arcymagowie zostają wpięrowi Patriarchami i nikt nie kwestionuje ich



predyspozycji do objęcia urzędu Najwyższego Patriarchy. Ustalenie, które z Kolegiów obsadzi ten urząd, polega na bezpośrednim pojedynku magicznym, w którym poprzedni Najwyższy Patriarcha mierzy się po kolei ze wszystkimi kandydatami. Walki te toczono są w uświęconej tradycją Sali Obsydianowej. Obecnie Najwyższym Patriarchą Kolegiów jest Balthasar Gelt.

Około piętnastu lat temu Balthasar przybył do portu Marienburg na pokładzie kupieckiego statku płynącego z wyspy położonej w Czarnej Zatoce. Za podróż Balthasar zapłacił transmutowanym złotem, musiał zatem umykać z portu, zanim zaklęcie przestało działać. Jego celem było Kolegium Złota.

Balthasar od dziecka fascynował się alchemią. Ponieważ pochodził z bogatej rodziny, mógł podróżować po Arabii, Tilei, Estalii, a nawet po terenach Księstw Granicznych, w poszukiwaniu nauczyciela, który rozszerzyłby jego horyzonty. Z czasem stało się jasne, że pasja Balthasara, w szczególności zaś jego pragnienie odszukania formuły Prawdziwej Transmutacji, pomogła mu rozwinąć wrażliwość na Żółtą Magię. Mniej więcej wtedy Balthasar skierował swoje kroki ku Kolegium Złota w Altdorfie, które cieszyło się reputacją najlepszej szkoły alchemicznej na kontynencie. Jak się już wkrótce miało okazać, decyzja Balthasara była niezwykle brzemienista w skutki.

Szeroka wiedza alchemiczna, jaką posiadał Balthasar, zrobiła pozytywne wrażenie na egzaminujących go Złotych Magistrach, jednak to wyjątkowy talent do manipulacji *Chamon* zwrócił ich szczególną uwagę. Tylko nieliczni niewyszkoleni uczniowie

potrafią selektywnie czerpać magię z Wiatru pojedynczego koloru. Balthasarowi sztuka ta przychodziła intuicyjnie, a na dodatek wykazywał niezwykle zdolności w kontrolowaniu energii *Chamon*. Bez wahania przyjęło go do terminu.

W czasie uczniowskich lat główną motywacją Balthasara było poszukiwanie formuły Prawdziwej Transmutacji. Dzięki swojej znajomości alchemii oraz potężnemu talentowi magicznemu, Balthasar szybko awansował w hierarchii Kolegium – szybciej niż jakikolwiek inny uczeń w historii. Jego docieklawy intelekt i otwarte podejście zdobyły mu wielu przyjaciół, zarówno w Kolegium, jak i w pomniejszych szkołach alchemicznych rozsianych na terenie Reiklandu.

Potem nadszedł dzień wypadku. Z przyczyn, których Balthasar nigdy nie ujawnił, jego laboratorium nagle wypełniło się złotym światłem, a potem nastąpiła ogłuszająca eksplozja, która całkowicie zniszczyła pomieszczenie, nie czyniąc jednak żadnej szkody sąsiednim pokojom. Balthasar przeżył wybuch, lecz zamknął drzwi do swoich komnat i odmówił pomocy medycznej. Następnego dnia opuścił komnaty, najwyraźniej w pełni sprawny fizycznie. Cały spowity był ciężkimi szatami, a twarz przesłaniała mu złota maska. Od tego czasu nigdy jej publicznie nie zdjął.

Niektórzy twierdzą, że skóra Balthasara przemieniła się w złoto. Inni szepczą, że na skutek wybuchu został straszliwie zniekształcony, lub utrzymują, że został naznaczony przez bogów Chaosu darem mutacji i teraz ukrywa to przed całym światem. Jednak nikt nie zna prawdy i z tego powodu wielu Magistrów Kolegium Złota traktuje Balthasara ze sporą dozą nieufności.

Bez względu na okoliczności, wypadek nie pozbawił Balthasara motywacji i nadziei, że jego badania zakończą się sukcesem, jak również nie osłabił talentu magicznego. Wprost przeciwnie, Balthasar zaskoczył wielu, zdobywając pozycję Najwyższego Patriarchy Kolegiów Magii przez pokonanie w pojedynku Thyrusa Gormanna, arcymaga Kolegium Płomienia. Niedługo potem, a dokładnie w rok przed mobilizacją Kolegiów na wojnę zwaną dziś „Burzą Chaosu”, Balthasar został wybrany również na Patriarchę Kolegium Złota, gdy jego poprzednik, Magister Patriarcha Feldmann, zniknął w niewytłumaczonych okolicznościach.

Od czasu objęcia przez Balthasara urzędu Najwyższego Patriarchy Kolegiów, Żółty Wiatr wieje silnie przez Altdorf. Balthasar okazał się racjonalnym i kompetentnym doradcą Imperatora, mądrym zarządcą Kolegiów oraz cennym nabytkiem dla Armii Imperium. W krótkim czasie zdobył przychylność dworu i szacunek większości Magistrów.

Gotthilf Puchta, legendarny Patriarcha Kolegium Złota

Imię Magistra Patriarchy Puchty znane jest w prawie każdym Kolegium Magii, gdyż to właśnie on niemal sto lat temu spisał intrygujące, a zarazem obszerne dzieło, zwodniczo zatytułowane „Skromny Traktat o Naturze Magii”. Kopie tej masywnej książki znaleźć można w każdej bibliotece kolegialnej, a nawet w prywatnych księgozbiorach kilku Magistrów i bogatych szlachciców. Nie jest to bynajmniej księga czarów, lecz zbiór zwartych i skomplikowanych teorii analizujących naturę magii oraz inne problemy ezoteryczne i okultystyczne.

Chociaż Gotthilf Puchta nie jest tak sławny wśród zwykłych ludzi, jak chociażby Volans lub von Tarnus, w kręgach kolegialnych cieszy się sławą jednego z najbardziej uzdolnionych Magistrów.

Gildia Czarodziei i Alchemików

W ciągu dwustu lat od swojego założenia, Kolegium Złota przejęło kontrolę lub wykupiło większość szanowanych szkół i gildii alchemicznych w Imperium. Jedną z najśłynniejszych jest założona w Middenheim Gildia Czarodziei i Alchemików.

Gildia jest najstarszą zorganizowaną szkołą w Imperium i cieszy się nieposzlakowaną reputacją. Założona pomiędzy 1200 a 1600 rokiem KI (kroniki z tego okresu są niejasne i wewnętrznie sprzeczne) pod nazwą „Gildia Alchemii”, szkoła przez prawie tysiąc lat służyła za miejsce spotkań alchemików z Imperium, zainteresowanych poszerzeniem swojej wiedzy i rozwijaniem umiejętności. W czasach założenia szkoły, alchemia była stosunkowo nową nauką, stanowiącą przypadkowy zbiór podstawowych praw natury i ludowej wiedzy zielarskiej ze sporymi naleciałościami przesądów, okultyzmu i guślarstwa. Jednak wkrótce Gildia Alchemii zasłynęła jako miejsce nauki oraz krzewienia wiedzy. Większość odkryć i przełomów była efektem badań przeprowadzonych pod patronatem alchemików z Middenheim.

Długa historia gildii obfituje zarówno w sukcesy, jak i spektakularne porażki. Pewnego razu graf Middenheim zmusił członków gildii do całkowitego zaniechania badań naukowych i podjęcia pracy na rzecz rozwoju miasta. Sytuacja gildii odmieniła się drastycznie wraz z nadejściem i odparciem Inwazji Chaosu. Po zwycięskim powrocie Magnusa, Teclis założył Kolegia Magii i rozpoczął przekazywanie tajemnic Eteru. Gdy po kraju rozeszła się wieść, że Imperator postanowił finansować w Altdorfie nową szkołę alchemiczną (zwaną Kolegium Złota), wielu wielmożów Middenheim było wściekłych, że ich szkoła alchemii straci na znaczeniu. Umieszczenie nowego Kolegium w Altdorfie, w połowie drogi między Nuln a Middenheim, w samym sercu ziem Kultu Sigmara i pod czujnym okiem Wielkiego Teogonisty, było oczywiście przemyślanym posunięciem politycznym Magnusa, nie wymierzonym bezpośrednio w Gilię Alchemii.

Dzięki naukom Teclisa w zakresie taumaturgii alchemicznej Kolegium Złota zaczęło rosnąć w siłę i znaczenie, a w middenheimskiej gildii zapanował zamęt. Choć coraz wyraźniejsza stała się potrzeba reorganizacji gildii, nie przedsięwzięto żadnych konkretnych działań. Tymczasem w Altdorfie Magistrowie Alchemicy dokonywali kolejnych przełomów, bezlitośnie obalając odwieczne i powszechnie uznane teorie. Na domiar złego, „Imperialny Dekret o Magii” wymusił na gildii w Middenheim usunięcie ze swoich nauk wszystkich odniesień do wiedzy lub sztuk magicznych. Pozbawieni wiedzy magicznej i odmawiający kontaktu z Magistrami Kolegium Złota, alchemicy gildii w Mieście Białego Wilka przestali nadążać za tempem badań, w efekcie tracąc pozycję i wpływ w społeczności uczonych. Coraz więcej ważnych osobistości w Middenheim wynajmowało usługi Magistrów Alchemików z Altdorfu. Nawet sam graf zaprosił na dwór uczonego czarodzieja. Dla gildii nastały ciężkie czasy i wkrótce szkoła stała się jedynie ośrodkiem nauczania podstawowej wiedzy alchemicznej.

Osiemdziesiąt lat temu gildia ostatecznie zamknęła podwoje, głównie z powodu braku pieniędzy oraz zainteresowania ze strony alchemików i uczniów. Alchemicy woleli prowadzić badania w szkołach współpracujących z Kolegium Złota, a bogaci żacy i patroni wybierali inne uczelnie, bardziej popularne i oferujące szersze perspektywy. Budynki gildii zaczęły popadać w ruinę. Na to właśnie czekało Kolegium Złota. Jego przedstawiciele nawiązali kontakt z właścicielami gildii w Middenheim i wyrazili zainteresowanie kupnem szkoły w celu jej modernizacji i ponownego otwarcia. Co więcej, agenci Kolegium obiecali starej kadrze gildii możliwość podjęcia pracy w nowej szkole.

Powód zainteresowania Kolegium starą gildią był prosty. Middenheim położone jest daleko od Altdorfu i Kolegium trudno było zaopatrywać miasto Ulryka w stopniu zadowalającym obie strony. Alchemicy dawnej gildii nie mieli większego wyboru. Skuszeni obietnicami, sprzedali szkołę czarodziejom.

Dowiedziawszy się o planach Kolegium Złota, Magistrowie Kolegium Niebios podjęli bezprecedensowe kroki i również rozpoczęli negocjacje ze Magistrami Alchemikami, gdyż mieli takie same problemy ze świadczeniem czarodziejskich usług w Middenheim. Kłopotliwa okazała się, podobnie jak w przypadku Kolegium Złota, spora odległość dzieląca Miasto Białego Wilka od stolicy. Co więcej, Astromantom zależało na założeniu obserwatorium w Middenheim, gdyż miasto to położone jest na znacznym wzniesieniu, a dzięki potężnym murom, mogło dawać odpór dzikim bestiom i bandytom, którzy od lat bezlitośnie łupili obserwatoria położone na odległych od cywilizacji wzgórzach. Po długich dysputach na temat finansowania, podziału kosztów budowy laboratoriów i obserwatoriów oraz rozdziału jurysdykcji Magistrów, którzy mieli zamieszkać na terenie gildii, Kolegia osiągnęły porozumienie i wspólnymi siłami zbudowały Gildię Magistrów.

Dziś gildia w Middenheim posiada nie tylko przepastne laboratoria, ale także iglice obserwatoriów Astromantów z Kolegium Niebios. Główny budynek liczy sobie trzy piętra i wybudowany został w bogatym, lecz ekscentrycznym stylu. Kolumnada wokół wejścia do budynku wznosi się aż po sam dach. Na pierwszym piętrze mieści się biblioteka i alchemiczne laboratoria badawcze. Gildia posiada też kwatery dla starszych rangą, rezydujących Magistrów oraz dormitoria dla żaków. Warto zaznaczyć, że dormitoria są ściśle podzielone pomiędzy uczniów Kolegium Złota i Kolegium Niebios. Dwanaście pokoi dostępnych jest dla odwiedzających Middenheim Magistrów obydwu Kolegiów, którzy nie dysponują własnym lokum lub przedkładają towarzystwo czarodziei nad podejrzliwe spojrzenia miejscowych oberżystów.

Wspominając dawne dni oraz wykazując sporą ignorancję wobec poczynąń Magistrów, mieszkańcy Middenheim zaczęli nazywać nowo otwartą szkołę „Gildią Czarodziei i Alchemików”. O dziwo, nazwa ta przyjęła się na dobre.

W ciągu ostatnich ośmiu dziesięcioleci przeorganizowana gildia prosperowała jak nigdy dotąd. Na powrót stała się miejscem podróży młodych alchemików, a rozmiarem, reputacją i wpływem ustępuje wyłącznie Kolegium Złota. Gildia posiada najlepsze poza Altdorfem laboratoria oraz biblioteki ksiąg magicznych i uważana jest za szkołę doskonale przygotowującą do terminu w Kolegium



Złota. Magistrowie Złota i Niebios otrzymali prawo swobodnego przyjmowania uczniów gildii do magicznego terminu, jednak wciąż tylko Kolegia w Altdorfie mogą nadawać tytuł Magistra.

Niektóre budynki gildii zostały poważnie uszkodzone podczas niedawnego oblężenia Middenheim przez Archaona. Obecnie trwa intensywna odbudowa szkoły. Po przełamaniu oblężenia, z gildią nawiązali kontakt Magistrowie Płomienia, którzy w zamian za finansową pomoc w odbudowie szkoły poprosili o wydzielenie im terenu, na którym mogliby wzniesić koszary i zorganizować miejsce szkolenia Piromantów bitewnych. Negocjacje wciąż trwają, lecz wszystko wskazuje na to, że Kolegium Płomienia otrzyma zaproszenie na teren gildii.

Osobistości

Albrecht Helseher. Magister Zarządca Gildii

Helseher jest arcymagiem Kolegium Złota, a zarazem zarządcą gildii. To on wydaje pozwolenia Magistrom Złota i Niebios na prowadzenie badań lub zamieszkanie na terenie szkoły w Middenheim. Helseher ma prawie sześćdziesiąt lat, a jego skóra lśni delikatnym metalicznym blaskiem. Jest wysoki, chudy i nosi się skromnie. Jego długa grzywa czarnych włosów posiwiała na skroniach, lecz krystalicznie niebieskie oczy nadal są jasne i bystre, a ich przenikliwe spojrzenie przeszywa do głębi, zwracając uwagę wszystkich nieznanym. Albrecht Helseher nie zważa na modę i swoją pozycję. Najchętniej nosi robocze fartuch i kombinezon lub luźne i wygodne czarno-szare szaty zapewniające mu pełną swobodę ruchów.

Helseher ponad wszystko troszczy się o postępy badań alchemicznych i rzadko kiedy opuszcza swoje komnaty lub biuro na terenie gildii. W konsekwencji, mieszkańcy Middenheim widują Helsehera dość sporadycznie i nabrali o nim całkowicie błędnego mniemania, że jest osobą tajemniczą i przerażającą.

Janna Eberhauer. Zastępczyni Zarządcy Gildii

Choć Janna Eberhauer wygląda na osobę bardzo młodą, jest już doświadczonym Magistrem o znacznych osiągnięciach. Zgodnie z porozumieniem Kolegiów Złota i Niebios, zastępca zarządcy musi należeć do Kolegium Niebios. A Janna jest najzdolniejszą Astromantką w gildii.

Eberhauer wygląda znacznie młodziej niż można oczekiwać po jej pozycji i doświadczeniu. Jest wysoka i smukła, a kasztanowo-rude loki opadają jej do ramion. Orzechowe oczy z drobinkami bursztynu oraz kilka piegów na policzkach i nosie nadają jej łobuzerski wygląd. Zastępczyni ubiera się gustownie, preferując praktyczny i skromny styl klasyczny ponad bardziej ostentacyjną kolorystykę i króć szat swoich kolegów z Kolegium. Obcym ludziom trudno jest uwierzyć, że mają przed sobą pełnoprawną Magister Kolegium. Janna jest inteligentna i przyjazna, a w jej obecności ludzie czują się spokojnie i komfortowo. Wielokrotnie wykorzystywała ten rzadki dar, aby wydobywać od nieznanym informacje, którymi nie chcieli się podzielić. Janna rzadko otwarcie wyjawia swoje opinie, celowo wybierając bardziej zagadkową postawę.

— Kolegia a Burza Chaosu —

Gdy północne tereny Imperium zaala horda barbarzyńców z Norski i dalszych rubieży, zjednoczona pod wodzą okrutnego Archaona, Kolegia zostały zmobilizowane w stopniu, jakiego dotąd nie doświadczyły. Gdy Archaon na czele swojej armii przekraczał granice Imperium, niezliczeni heretycy, mutanci i wygnańcy Starego Świata wyszli z ukrycia, aby siać zniszczenie, być może w nadziei, że nadchodzi koniec świata, a Archaon jest ich odkupicielem. Wiatry Magii wiały z Północy silniej niż kiedykolwiek wcześniej. Jak przekonują niektórzy uczeni Magistrowie, były silniejsze nawet od tych, które zwiastowały Inwazję Chaosu za czasów panowania Magnusa Pobożnego.

W Imperium zaobserwowano wiele złych omenów i przepowiedni. Na wschodzie kraju spadł deszcz żab. W niektórych prowincjach całe miasta pomarły na zarazy, a w innych trędowaci i umierający cudownie ozdrowieli. Zwierzoludzie wyszli z puszczy i borów, podchodząc pod osady i miasteczka. Różni kapłani i wróżbici nagle otrzymali dar prawdziwej przepowiedni i wieszczili, słysząc we śnie oraz na jawie głos swoich bogów. Krąży plotka, że przeorysza Zakonu Miłosierdzia Shallyi w Averheim obudziła się rano z oczami lśnącymi złotym blaskiem i zaczęła przemawiać w niezrozumiałym języku. Imperialne kultury religijne rozpoczęły masowe obrzędy, pouczając obywateli, jak zachowywać się w obliczu tak wielkiego zagrożenia duszy i ciała, natomiast Kolegia Magii spotkały

się na nadzwyczajnym zebraniu. Dla czarodziei było oczywiste, że nie jest to zwykły najazd barbarzyńców. Mroczne Potęgi Chaosu obudziły się i skierowały głodne spojrzenie na cywilizację ludzi.

Imperator zwołał wielką radę w Altdorfie, w celu omówienia zagrożenia i ułożenia planu działania. Równocześnie, Najwyższy Patriarcha wezwał na radę Patriarchów wszystkich Kolegiów. Na zebraniu ujawnił, że do Imperium powrócił założyciel Szkół Magii, pragnąc przemówić wobec zebranych. Gdy do Sali Zgromadzeń wszedł Teclis, wielu Patriarchów wydało okrzyki zaskoczenia. Dla wrażliwych na energie Eteru oczu Magistrów, Teclis świecił niczym słońce w południe.

Teclis wyjawiał obecnym, że ich obawy są uzasadnione. Wysłannicy demonicznych bogów maszerowali na południe, a Wiatry Magii popychały ich naprzód. Elfi Mistrz Wiedzy stwierdził jednoznacznie, że bez pełnej współpracy Kolegiów, Imperium nie przetrwa najazdu. Magistrowie odbywający służbę w oddziałach imperialnych nie wystarczą, by przeciwstawić się zagrożeniu. Każdy czarodziej musi stanąć do walki. Po kilku chwilach ciszy głos ponownie zabrał Balthasar Gelt. Wezwał Patriarchów, aby wypełnili słowa przysięg wiążących ich z Imperium i ruszyli na wojnę. Tylko nieliczni mieli pozostać w Altdorfie. Cała reszta, łącznie z uczniami i Patriarchami, miała udać się na wojnę.



Ich wyprawa nie przypominała przemarszu regularnych wojsk, gdyż czarodzieje podróżowali małymi grupami, udając się tam, gdzie uznali, że będą najbardziej potrzebni. Na północnym froncie Piromanci Kolegium Płomienia walczyli w obronie Middenheim, miotając zabójczy ogień, odsyłając potężne demony i zabijając koszmarnych Wybrańców Chaosu. W głębokich lasach Imperium Magistrowie Kolegium Bursztynu wzywali stada zwierząt do walki z bandami zwierzolidzi, nękając ich dniem i nocą. Nocami, na oświetlonych przez księżyc ulicach miast, czarodzieje Cienia próbowali przechytrzyć i pokonać czarnoksiężników, wyznawców demonicznych kultów magii i renegatów z Kolegiów.

Astromanci Kolegium Niebios starli się z czarnoksiężnikami Tzeentcha, przeszukując wizje przyszłości w poszukiwaniu odpowiedzi, które pomogłyby rozwikłać wielowarstwowe i niepojęte dla zwykłych śmiertelników intrygi sług Pana Przemian. Równocześnie Meteomanci poruszyli niebo nad nadciągającą armią barbarzyńców, spowalniając ich marsz strumieniami deszczu, piorunami i gradobiciem. Magistrowie Alchemicy Kolegium Złota podjęli się monumentalnego zadania umagicznienia pancerzy i oręży dla jak największej liczby żołnierzy, jednocześnie przygotowując zaklęcia, które pozbawią barbarzyńców uzbrojenia i opancerzenia.

Magistrowie Druidzi Kolegium Jadeitu stawili czoło plagom i zarazom zesłanym na Imperium przez czarnoksiężników Nurgla. Oczyszczali studnie i strumienie, a dzięki ich zaklęciom

gleba wydawała hojniejsze plony niż dotychczas, aby można było wyżywić niezwykle liczne armie. Magistrowie Światła podróżowali po całym północnym pograniczu, odsyłając wrogie istoty Eteru, uzdrawiając chorych oraz pokonując mrok i zwątpienie siane przez Chaos w sercach obywateli.

Zaś Magistrowie *Shyish* poszli prosto w armię barbarzyńców, a wraz z nimi kroczyła Śmierć.

Nie sposób określić, ilu Magistrów wzięło udział w wojnie. Kolegia nie ujawniają swojej liczebności nikomu poza Najwyższym Patriarchą, a wątpliwe jest, czy nawet Imperator zna prawdę. Poza wszelką wątpliwość wiadomo jedynie, że w wojnie zwanej Burzą Chaosu wzięło udział więcej Magistrów niż w jakimkolwiek innym konflikcie zbrojnym. Nie wiadomo, ilu z nich poległo, choć liczba ta musiała być znaczna. Podejrzewa się jednak, że wywołane wojną olbrzymie poruszenie w magicznej osnowie świata może w krótkim czasie doprowadzić do nagłego Eteryicznego przebudzenia wielu ludzi, co powinno w ciągu najwyżej jednego pokolenia doprowadzić do uzupełnienia szeregów Magistrów.

Po wojnie mieszkańcy Imperium mają nowe i bardzo konkretne powody, by obawiać się i nienawidzić magii. Jednak równocześnie nie sposób puszczać mimo uszu rozprzestrzeniających się z szybkością błyskawicy opowieści o bohaterskich i pełnych poświęcenia czynach Magistrów. Kolegia mogą na tym zyskać albo stracić – najbliższa przyszłość pokaże, jak potoczą się ich dalsze losy.





Rozdział V: O czarownikach i łowcach czarownic

Oprócz potężnych Magistrów Kolegiów Magii, w Imperium żyją też inni adepci sztuk magicznych. Niektórzy z nich przekazują swoją wiedzę z pokolenia na pokolenie, a znane przez nich czary rzucano już w czasach, kiedy Stary Świat zamieszkiwały pierwsze plemiona ludzi. W niniejszym rozdziale można przeczytać o sztukach magicznych, których adepci od lat ukrywają się na terenie Imperium, oraz o ludziach, którzy poprzysięgli ich wytępić.

— Guślarze —

„Guślarstwo” to obraźliwy termin, jakim Kolegialni Magistrowie określają wszelkie – zwykle wyuczone samodzielnie – umiejętności magiczne praktykowane przez nielicencjonowanych czarodziei. „Guślarz” to nazwa nacechowana negatywnie, celowo używana przez Magistrów, którzy chcą jasno zaznaczyć, że dany czarodziej nie pobierał oficjalnych nauk i nie odbył legalnego szkolenia. Guślarze oczywiście nigdy tak się nie określają – wolą mniej rzucające się w oczy tytuły, na przykład mędrzec, zielarz lub uzdrowiciel.

Niektórzy bogaci ludzie – odkrywszy, że są wrażliwi na magię – nie nawiązują kontaktu z Kolegiami Magii, lecz postanawiają na własną rękę zdobyć umiejętności umożliwiające im manipulowanie Wiatrami Magii. Osoby takie najczęściej zaczynają naukę od wykorzystania swojego bogactwa lub wpływów w celu zdobycia podstawowych ksiąg magicznych. Imperialni Magistrowie zwą takich ludzi magikami. Magicy prawie zawsze zbaczają na mroczną ścieżkę magii, a niektórzy stają się groźnymi czarnoksiężnikami. Dzięki znacznie większym zasobom majątkowym oraz lepszemu dostępowi do udokumentowanej wiedzy, magicy rozwijają swoje umiejętności o wiele szybciej niż niewykształceni wiejscy guślarze.

Guślarzami zostają osoby, które urodziły się obdarzone wiedzim wzrokiem albo opanowały jakieś umiejętności

magiczne. W większości przypadków talenty guślarzy są mizerne w porównaniu z potęgą Magistrów Imperialnych Kolegiów Magii.

Jednak wrażliwość na magię nie wystarcza. Guślarzem staje się ten, kto próbuje wykorzystać swój rzadki talent w celu zrozumienia bądź opanowania sztuk magicznych lub okultystycznych. Zazwyczaj guślarze uczą się manipulować magią na zasadzie prób i błędów. Niektórzy guślarze, urodzeni pod szczęśliwą gwiazdą, z powodzeniem przeprowadzają na własną rękę eksperymenty znane Kolegiom Magii od setek lat i stanowiące obowiązkowy materiał nauki każdego terminującego ucznia. Jednak w większości przypadków, eksperymentowanie z magią doprowadza guślarzy do obłądki lub zagłady, a w najgorszym wypadku wydaje ich na pastwę Bogów Chaosu.

Wiejscy czarodzieje

Guślarzy spotyka się głównie na prowincji, czyli wszędzie tam, gdzie szansa spotkania Magistra i dostania się do terminu jest niewielka, zdesperowanym wieśniakom brakuje leków i medyków, a na problemy nadprzyrodzone brak praktycznych rozwiązań. Mieszkańcy wsi często zawierają swój los guślarzom, zielarzom, a nawet zwykłym

szarlatanom, dlatego też profesje te nieustannie przyciągają chętnych do nauki i zarobku. Chłopi nazywają guślarzy w tradycyjny sposób. Jeśli boją się danego czarodzieja lub czarodziejki, zwą ich „wiedźmiarzem” albo „wiedźmą”. Jeśli guślarz utrzymuje przyjazne kontakty z sąsiedztwem, określany bywa mianem mędrca, uzdrowiciela, czarownika lub oczywiście czarownicy.

Niewykształcony i ciemny wieśniak, który postanawia na własną rękę poznać metody manipulacji magią, stąpa po kruchym lodzie. Nawet jeśli oddaje ogromne usługi swojej wsi, lecząc chorych lub ratując plony przed plagami, zawsze może zostać oskarżony o „konszachty z demonami”, przez zazdrosnych sąsiadów lub przyjezdnych, którzy będą świadkami jego nieudolnie splatanych zaklęć albo towarzyszących im nadprzyrodzonych efektów ubocznych. Na zacofanej prowincji lud zawsze obawiał się dziwaków i osób odmiennych od reszty. Ofiarą samosądów padali nawet niegroźni zielarze, za suszenie nad kominkiem grzybów i ziół. Poza tym, plotki o praktykujących guślarzach zwracają uwagę łowców czarownic, którzy polują na nich jak na zwierzynę.

Guślarze odkryci przez władze świeckie lub duchowe nie mogą liczyć na wyrozumiałość i miłosierdzie, gdyż oficjalne instytucje Imperium sumiennie polują na nielicencjonowanych adeptów magii. Guślarze są zazwyczaj początkującymi czarodziejami, a więc stanowią łatwą zdobycz dla wytrenowanych i doświadczonych łowców czarownic. W niektórych odległych od cywilizacji wioskach, guślarze bywali wybierani sołtysami, lecz wszyscy bez wyjątku kończyli na stosach, gdy ich sława roznosiła się po okolicy i docierała do łowców czarownic. Guślarze bardzo szybko uczą się, że powinni skrzętnie ukrywać swoje nadprzyrodzone zdolności.

Zdobycie licencji

Zdobycie przez guślarza licencji Magistra jest bardzo trudne, aczkolwiek możliwe. Większość guślarzy nie potrafi czytać ani pisać i nie posiada jakiegokolwiek wiedzy akademickiej, co skutecznie uniemożliwia im naukę z magicznych ksiąg. Termin u Imperialnego Magistra wielu guślarzom wydaje się zajęciem poniżającym, zwłaszcza że często bywają starsi od swoich nauczycieli. Jeszcze trudniej znaleźć Magistra, który zgodziłby się wziąć do terminu takiego ucznia, zwykle krnąbrnego i pełnego błędnych wyobrażeń o magii. Guślarze muszą być bardzo ostrożni podczas nawiązywania kontaktów z licencjonowanymi Magistrami. Jedno słowo wypowiedziane w nieodpowiednim momencie i zamiast Magistra, na spotkanie przybędzie oddział łowców czarownic poinformowany przez „życzliwych” nieznajomych.

Z tych powodów większość guślarzy w ciągu całego życia nie poznaje więcej niż kilka prostych zaklęć. Skomplikowanych czarów nie sposób bowiem nauczyć się przez przypadek. Większość z nich wymaga specjalistycznej wiedzy, egzotycznych komponentów i skomplikowanych inkantacji. Mieszanie ziół w kociołku i śpiewanie pod nosem nie zastąpi dziesięcioleci wytężonych

bań najinteligentniejszych uczonych Magistrów, przeprowadzanych w doskonale wyposażonych i zabezpieczonych laboratoriach.

Warto zaznaczyć, że guślarze parają się magią prostą – tą samą, której w pierwszej kolejności uczone są osoby terminujące w Kolegiach Magii. Same Kolegia zostały przecież utworzone po zgromadzeniu odnalezionych przez Teclisa guślarzy, którzy pod okiem elfiego Mistrza Wiedzy uporządkowali swoją wiedzę i dopracowali znane formuły czarów prostych, oczyszczając je z niebezpiecznych luk i innych zagrożeń.

Guślarze, którzy mimo swej głębokiej ignorancji próbują nauczyć się bardziej skomplikowanych zaklęć, często źle kończą. Brak pojęcia o naturze magii, charakterze Wiatrów, a także nieumiejętność ochrony umysłu i duszy przed atakami Chaosu bardzo szybko sprawiają, że zbyt ambitny guślarz sam na siebie ściąga zgubę. Tylko nieliczni przeżywają eksperymenty z bardziej zaawansowanymi zaklęciami i to zazwyczaj dzięki pomocy jakieś mrocznej potęgi.

Nagroda za wytrwałość

Nieliczni guślarze, którzy zdobędą pewne doświadczenie w manipulacji magią i unikną obłędu lub śmierci, często opanowują repertuar czarów znacznie bogatszy od tego, jakim dysponują uczniowie terminujący w Kolegiach, a nawet wędrowni czarodzieje. Szeroka wiedza magiczna jest zarazem cennym darem, który zwiększa potęgę guślarza, jak też klątwą, gdyż ułatwia i zachęca do zapuszczania się w odmęty mrocznej magii. Guślarze najlepiej radzą sobie z wymyślaniem prostych czarów, na przykład zaklęć czerpiących z Zielonego Wiatru Magii, które leczą chore zboża, lub zaklęć opartych o energię *Aqshy*, które umożliwiają guślarzowi wypalanie traw. Istnieje jeszcze jedno niebezpieczeństwo „dzikiego” eksperymentowania z magią. Czasami guślarzom udaje się odkryć zaklęcie znacznie potężniejsze, niż wymagają tego okoliczności. W przeważającej większości przypadków brak im doświadczenia lub umiejętności, aby ograniczyć moc zaklęcia do rozsądnego poziomu. Regularnie słyszy się o guślarzach, którzy spłonęli w płomieniach wielobarwnego ognia, gdy w starciu z łowcami czarownic użyli zbyt potężnego zaklęcia.

Guślarze i zielarstwo

Wiedza większości guślarzy nie ogranicza się do sztuki splatania zaklęć. Wielu z nich zajmuje się bardziej przyziemnymi, acz dochodowymi zajęciami – na przykład sprzedaje zioła, medykamenty lub amulety. Zazwyczaj to właśnie te wyuczone umiejętności pozwalają guślarzom zarobić na chleb i dach nad głową. Guślarze często opiekują się chorymi i rannymi, sprzedają maści na różne dolegliwości oraz wątpliwej skuteczności eliksiry, a także doradzają i wróżą. Przygotowane przez guślarzy leki, pomimo licznych zakazów władz imperialnych, są kupowane przez zdesperowane kobiety mające trudności z zajściem w ciążę i równie zdesperowanych chłopów, których trzoda zapadła na jakąś dziwną chorobę. Guślarze, którzy osiedlili się w okolicy świątyń Sigmara, rzadko dożywają starości.

— Czarownicy i czarownice —

Ponieważ guślarze nie rozumieją mocy, z którymi eksperymentują, bardzo często zdarza się, że tracą duszę lub popadają w obłąd. Nawet najbardziej pojętnym i dobrodusznym guślarzom zdarza się podczas splatania zaklęć nieświadomie wykorzystywać mieszaninę Wiatrów Magii, czyli złowrogą energię *Dhar*. Eksperymentując z nowoodkrytą magią czarnoksięską, wielu guślarzy nieopatrznie kopiuje efekty zaklęć Tradycji nekromanckiej i demonologicznej. Na przykład, niektórzy guślarze rzucają klątwy na swoich wrogów, którzy w rezultacie zapadają na różne choroby, lub lepią wyobrażające ich woskowe figurki i przez wbijanie w nie gwoździ zadają ofiarom dotkliwy ból. Wszyscy guślarze, którzy korzystają z magii czarnoksięskiej, zwani są czarownikami lub czarownicami. Dość szybko

zaczynają zdradzać objawy (umysłowe i fizyczne) wypaczenia przez mroczne siły.

Efekty uboczne używania magii czarnoksięskiej bywają różne. Do najczęściej spotykanych należą: mutacje, obłąd, nieumyślne przyzwanie groźnych demonicznych istot, nasilająca się paranoja oraz obsesyjna żądza wiedzy i potęgi. Czarownicy publicznie używający magii czarnoksięskiej ryzykują nie tylko swoją duszą, lecz również życiem, gdyż przerażeni sąsiedzi zazwyczaj niezwłocznie donoszą o takich przypadkach władzom.

Czarownicy, którzy przeżyją etap eksperymentowania z magią po omacku i dotrą do etapu, na którym potrafią dobić targu lub zawrzeć przymierze z pomniejszych istotami Eterywnymi, zyskują swoisty szacunek



w oczach Kolegiów Magii. Magistrowie Kolegiów Światła, *Płomienia, Złota, Niebios, Cienia oraz Ametystu* podchodzą bowiem do sprawy na swój własny sposób. Według nich czarownicy, którzy nie zostaną złapani i spaleni na stosie, oraz nie popadną w obłęd lub nie zniszczą się przypadkowo własnym zaklęciem, mogą zostać czarnoksiężnikami, a zatem nie wolno ich już dłużej lekceważyć. Co więcej, prawie na pewno tymi czarnoksiężnikami zostaną, gdyż samodzielne eksperymentowanie z magią zawsze sprowadza nieświadomych natury Eteru guślarzy na mroczną ścieżkę magii czarnoksiężskiej. Wspomniany szacunek oznacza zatem równocześnie wyrok śmierci, gdyż Kolegia przysięgły niszczyć wszystkich adeptów mrocznych sztuk magii.

Przemiana guślarza w czarownika jest łatwo rozpoznawalna. Były guślarz staje się stopniowo coraz bardziej potężny i niebezpieczny. Magia czarnoksiężska wypacza umysł czarownika, któremu zaczyna sprawiać przyjemność zadawanie bólu oraz zabijanie. Jak już wspomniano, Magistrowie Kolegiów traktują zwykłych guślarzy z pogardą, gdyż nie stanowią oni najmniejszego zagrożenia dla wyszkolonych czarodziei. Jednak czarownicy o stale rosnących umiejętnościach i potędze wspieranej siłami mroku to zupełnie inna sprawa. Zaklęcia magii czarnoksiężskiej są silniejsze od zaklęć poszczególnych kolorów Wiatrów, co sprawia, że trudno pokonać w magicznym pojedynku doświadczonego czarownika. Ponieważ wszyscy ambitni guślarze, pozostawieni sami sobie, zaczynają instynktownie dążyć do opanowania tajników magii czarnoksiężskiej, nic dziwnego, że Kolegia sumiennie tropią wszelkich nielicencjonowanych praktyków magii, oferując im wybór: wstąpienie do terminu lub szybka śmierć.

Czarownicy znają bardzo wiele zaklęć. Część z nich odkryli na własną rękę, innych nauczyli się od podobnych im renegatów. Magiczna moc większości czarowników przerasta potęgę legalnie terminujących uczniów, a nawet wędrownych czarodziei Kolegiów Magii.

Czarownicy w Kolegiach Magii

Możliwe jest, aby czarownik, który uniknie łowców czarownic i sam zgłosi się do Imperialnych Kolegiów Magii, wstąpił do magicznego terminu. Stosunek Kolegiów do czarowników nie jest jednak równie jasno sprecyzowany, jak ma to miejsce w przypadku innych organizacji imperialnych. Władze administracyjne traktują czarowników jako sprzymierzeńców demonów, więc po ich schwytaniu szybko organizują pokazowy proces. Łowcy czarownic nie mają obowiązku przekazywania

Kolegiom jakiegokolwiek nielicencjonowanego adepta magii, *który skończył dwadzieścia pięć lat, a czarownicy zazwyczaj są znacznie starsi*. Natomiast doprowadzony do Kolegium czarownik może spodziewać się przynajmniej rozpatrzenia swojej sprawy. Decyzja władz Kolegium zależy od sposobu, w jaki czarownik oddał się w ręce Magistrów, jakie są jego umiejętności w dziedzinie sztuk magicznych, w jakim stopniu został spaczony przez Chaos lub magię czarnoksiężską, oraz od osobistego odczucia Magistra prowadzącego sprawę.

Nie wszyscy czarownicy – oczywiście pomijając tych, których dusze i umysły zostały wypaczone przez Chaos – mają ochotę poddać się rygorystycznej dyscyplinie w Kolegium. Wielu z nich świadomie pozostaje samotnikami. Rzadko popełniają czyny niemoralne albo zbrodnie, choć jak wszyscy, czasami naginają prawo lub obyczaje. Niezależni czarownicy to często dobrzy ludzie, którzy ze szczerego serca pomagają chorym wieśniakom, zdejmują klątwy i walczą z plagami wyniszczającymi plony.

Największą populację czarowników w całym zamieszkałym świecie posiada Sylvania – ponura i mroczna kraina położona na obrzeżu Imperium. Tam zazwyczaj uciekają czarownicy ścigani przez władze świeckie lub religijne. Jednak ucieczka ta tylko nieznacznie opóźnia ich śmierć, gdyż gleba Sylvanii przesiąknięta jest spaceniem, który znacząco przyspiesza degenerację umysłu i duszy czarowników. Na domiar złego, w Sylvanii znajduje się największa w Starym Świecie liczba wypaczonych lub zablokowanych linii geomancyjnych i magicznych obelisków. Mroczna magia okrywa tę krainę niczym grubym, czarnym całun i nasycza wszystko wokół nieczystą mocą.

Ucniowie czarowników

Większość czarowników decyduje się mieszkać w samotności. Brak towarzystwa i nieustanne obcowanie ze złowrogimi i niezrozumiałymi energiami sprawiają, że wraz z upływem lat czarownicy dziwaczeją. Niektórzy dotkliwie odczuwają samotność i decydują się wziąć kogoś do terminu.

Można wyróżnić dwa rodzaje uczniów czarowników. Pierwszy z nich to osoby spragnione wiedzy magicznej i pragnące nauczyć się splatania zaklęć. Są obdarzone pewną dozą talentu magicznego, lecz z jakiś przyczyn nie mogą wstąpić do licencjonowanego terminu. Drugi to różnego rodzaju nieudacznicy, których nie chciał nikt inny i którzy bez grosza przy duszy, w akcie desperacji zgłosili się do miejscowej czarownicy lub guślarza.

Czarostwo

Opis: Bohater przetrwał niebezpieczeństwa guślarstwa i nauczył się potężniejszych technik splatania zaklęć. Dzięki temu zyskał dostęp do bardziej zaawansowanych czarów niż zaklęcia magii prostej. Jednak z uwagi na fakt, że każde zaklęcie musi opanować samodzielnie, nauka nowych czarów postępuje wolniej niż szkolenie Magistrów. Zdolność umożliwia poznanie dowolnego czaru z Tradycji magii tajemnej o wymaganym poziomie mocy 15 lub mniej, jednak za każdy z nich należy zapłacić 200 Punktów Doświadczenia. Czarownik może rzucać czary bez posiadania umiejętności *język tajemny (magiczny)*, jednak przy określaniu poziomu mocy musi rzucać dodatkową kostką. Nie wlicza się ona do określenia osiągniętego poziomu mocy, lecz ma znaczenie przy sprawdzaniu szansy wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha. Jeśli Bohater opanuje tajniki zdolności *język tajemny (magiczny)* i *magia tajemna*, nie będzie musiał rzucać dodatkową kostką.

Uczniowie czarowników bywają równie dziwni jak oni sami. Sporo czasu spędzają na zbieraniu ziół o niezwykłych porach dnia i nocy, uprawianiu przydomowego zielnika, praniu, sprzątaniu oraz innych pracach zazwyczaj pozostawianych służącym. Jeśli czarownik mieszka nieopodal wiejskiej osady, jej ludność często daje upust swoim lękom i frustracjom, wyżywając się na osamotnionym uczniu.

Czarownicy przyjmują na uczniów przeważnie osoby nastoletnie, gdyż ludzie w tym wieku nadal chcą się uczyć, lecz potrafią już zadbać o siebie. Podobnie jak początkujący magowie w Kolegiach, uczniowie czarowników spędzają większość czasu na wykonywaniu obowiązków służebnych. Niezależnie od tego, jak wiele się nauczyli, zazwyczaj pozostają ze swoim nauczycielem do końca jego życia. Jest to obciążone pewnym ryzykiem, gdyż czarownicy bardzo często sprowadzają na siebie

niebezpieczeństwo. Co gorsze, starzy czarownicy przeważnie pogrążają się w odmętach obłędu i stają się gwałtowni. Krążą opowieści o czarownikach, którzy zabili i zjedli swoich uczniów.

Uczniowie czarowników są zazwyczaj traktowani z dużą niechęcią w wioskach, które już posiadają własnego zaklinacza, nawet gdy nowi przejmują schedę po swoim nauczycielu. Uczniom pozostaje czekać, aż ich mentor umrze i będą mogli zająć jego miejsce, albo wyruszyć w podróż w poszukiwaniu wioski, która z mniejszym lub większym entuzjazmem przyjmie nowego czarownika. Jednak większość osad jest niezwykle podejrzliwa wobec obcych, a zwłaszcza tych, którzy wyglądają na czarodziei. Uczeń czarownika najczęściej jest przepędzany ze wsi do wsi, nierzadko szczuty psami lub bity. Nic dziwnego, że wielu czarowników zaczyna nienawidzić zwykłych ludzi i osiedla się samotnie, aby rzucać na nich klątwy i ściągać plagi.

— Czarnoksiężnicy —

Pomimo licznych niebezpieczeństw, niektórym czarownikom udaje się ich uniknąć, gdy z czasem rosną w siłę i zwiększają swoją moc magiczną. Korzystanie z magii czarnoksiężskiej jest niezwykle niebezpieczne i obciążone surowymi konsekwencjami. Nie istnieje szkolenie, które pomogłoby człowiekowi odeprzeć wpływ *Dhar* i ochronić się przed zatruciem duszy oraz wypaczeniem umysłu. Jednak niektórzy wiedźmy i wiedźmiarze przeżywają na tyle długo, że zaczynają rozumieć naturę energii, którymi się posługują i dzięki swej olbrzymiej sile woli (lub rozdętemu ego, graniczącemu z megalomanią) uczą się coraz potężniejszych zaklęć oraz technik magicznych. Wydaje im się, że opanowali najpotężniejszą odmianę magii na świecie.

Czarnoksiężnicy to czarownicy, którzy zrozumieli, że do splatania czarów wykorzystują mroczną energię *Dhar*, ale ten fakt ich nie przeraża. Co więcej, są dumni ze zdobytej mocy. W przeciwieństwie do wielu guślarzy i czarowników, czarnoksiężnicy nie są ignorantami, którzy nie mają pojęcia o magii. Doskonale wiedzą, jaka potęga w nich drzemie. Wykorzystując metodę prób i błędów, wsparcie sił nadprzyrodzonych, nieliczne lekcje udzielane przez innych czarnoksiężników, informacje zdobyte przez sekretne organizacje, do których należą, lub wyczytane w księgach wiedzy tajemnej, czarnoksiężnicy aktywnie poszukują sposobów poszerzenia swojej kontroli nad magią czarnoksiężską i opanowania jeszcze potężniejszych i bardziej destrukcyjnych zaklęć.

Ponieważ czarnoksiężnicy regularnie korzystają z *Dhar*, stanowią olbrzymie zagrożenie dla społeczeństwa i siebie samych. Mają zawyżone poczucie własnej wartości, niezwykle silną wolę oraz niesamowitą wytrzymałość fizyczną. U wielu z nich kontakt z magią czarnoksiężską wywołuje różnego rodzaju choroby umysłu.

Trudno jest znaleźć dwóch czarnoksiężników podobnych do siebie pod względem umiejętności oraz talentu. Ponieważ w większości są to czarodzieje-samoucy, każdy z nich dysponuje własnymi zaklęciami i technikami. Czarnoksiężników można jednak podzielić na dwie główne grupy: demonologów i nekromantów.

Demonolodzy

Możliwe jest, aby czarnoksiężnik splatał zaklęcia magii Chaosu bez oddawania religijnej czci jakimukolwiek z demonicznych bogów. Jednak czarnoksiężnicy tacy są nieustannie wystawieni na podszepty i pokusy potęg Chaosu, które w zamian za duszę i wierną służbę obiecują wiedzę, władzę, a nawet nieśmiertelność. Dzięki wiedzy oferowanej przez bogów Chaosu, niektórzy czarnoksiężnicy rozpoczynają eksperymenty z przywoływaniem i naginaniem do swojej woli bytów demonicznych. Ponieważ





demony są jednak znacznie sprytniejsze od ludzi (posiadają też doświadczenie tysięcy lat kontaktów ze śmiertelnikami), jest tylko kwestią czasu, zanim demonolog nie uwikła się w sieć paktów z mrocznymi istotami, układów, przysiąg i nieczystych zobowiązań, od których nie ma ucieczki.

Demonolodzy nie są prawdziwymi czarnoksiężnikami Chaosu. Nie wybrał ich żaden demoniczny bóg, nie otrzymali też piętna Chaosu. W oczach czarnoksiężników Chaosu,

zwykli demonolodzy to słabowici nowicjusze, którzy marnują swój czas na zadawanie się z pomniejszych bytami demonicznymi. Jednak dla zwykłych ludzi, demonologia to najmroczniejsza z wyobraźalnych dziedzin magicznych. Nawet pomniejsi demonolodzy, wykorzystujący okrucieństwo mocy i wiedzy bogów Chaosu, śmiertelnie przerażają przeciętnych mieszkańców Imperium.

Nekromanci

Podczas gdy demonolodzy poszukują potęgi i wiedzy w Domenie Chaosu, inni czarnoksiężnicy koncentrują się na bardziej przyziemnym zadaniu – starają się pokonać własną śmiertelność. Wielu ludzi uważa magię *Dhar* za klucz do wiecznego życia.

Wspomniani czarnoksiężnicy poszukują sadzawek magii czarnoksięskiej w nadziei, że wykorzystując zalegającą tam energię, uda im się odciąć od woli bogów i demonów oraz na własną rękę zdobyć nieśmiertelność ciała i umysłu. Zwani powszechnie nekromantami, czarnoksiężnicy ci zazwyczaj rozpoczynają poszukiwanie nieśmiertelności od obmywania swoich ciał mocą *Dhar*, licząc na to, że spowolni to starzenie się organizmu i umysłu.

Jednak magia czarnoksięska jest zbyt niebezpieczna, aby nawet szaleńczo zdeterminowani i obdarzeni nadludzką siłą woli czarnoksiężnicy mogli samodzielnie i skutecznie z nią eksperymentować. Do takich praktyk potrzebne jest wsparcie demonów. Nekromanci, którzy odmawiają kontaktu z demonicznymi bytami i nie chcą zawierać żadnych paktów, skazani są na powolne szukanie nowych umiejętności metodą ryzykownych eksperymentów. W rezultacie tam, gdzie rezyduje nekromanta, dość szybko pojawiają się liczne zombi i szkielety. Warto zaznaczyć, że magia nekromancka wykorzystuje także Fioletowy Wiatr Magii *Shyish*, a raczej jego zmiażdżoną i splugawioną odmianę pochodzącą z sadzawek magii czarnoksięskiej lub wprost z Eteru.

— Łowcy czarownic —

W Imperium, praktykowanie magii przez osoby nie posiadające licencji Kolegium Magii uznawane jest za przestępstwo. Karą za to jest śmierć przez spalenie na stosie, a łowcy czarownic nie wahają się jej wymierzać. Po ostatnim najeździe Chaosu, działający na północnych rubieżach Imperium łowcy czarownic mają ręce pełne roboty, gdyż doniesienia o zauważonych wiedźmach, guślarzach i adeptach magii czarnoksięskiej znacznie się nasiliły. Większość obywateli Imperium zgadza się co do tego, że istnienie organizacji łowców czarownic jest niezbędne dla utrzymania bezpieczeństwa kraju. Jednak tylko nieliczni nie czują lęku, gdy nagle zauważą charakterystyczną postać w kapeluszu o szerokim rondzie, urzędowej kamizeli i długim, czarnym płaszczu.

Niektórzy łowcy czarownic podchodzą do swojego zajęcia bez pasji, traktując je jak zwykłą pracę. Inni ścigają

nielicencjonowanych użytkowników magii z fanatycznym wręcz zaangażowaniem. Bywają łowcy, którzy bez zastanowienia palą całą wieś wraz z mieszkańcami, jeśli ma to zagwarantować, że w płomieniach zginie jeden ukryty kultysta. Starsi łowcy, obarczeni straszącymi doświadczeniami, skłaniają się ku jeszcze bardziej radykalnym poglądom, przypominającym wyznawane przez Świątynię Sigmara trzysta lat temu. Wierząco wtedy, że wszyscy są winni, a pozostaje jedynie ustalenie, w jakim stopniu. Niektórzy uczeni zastanawiają się, czy krwawych czynów niektórych łowców nie tłumaczy fakt, że przeszli oni na stronę wroga i zawarli pakt z Chaosem. Jednak nikt nie ma odwagi otwarcie wyrażać takich domysłów.

Łowcy czarownic nie mają obowiązku tropienia zdrajców, przestępców i buntowników. Zwykli zbrodniarze nie interesują ich, chyba że są podejrzani o konszachty z Chaosem. Nieliczni

Nowe profesje zaawansowane

Poniżej znajdują się opisy dwóch profesji zaawansowanych związanych z magią czarnoksięską.

Czarownik

Czarownik to guślarz, którzy przeżył eksperymentowanie na własną rękę z prostą magią, unikając popadnięcia w obłąd. Zazwyczaj zna wiele samodzielnie wymyślonych formuł czarów. Niektórzy przypadkiem odkrywają nowe umiejętności i ryzykowne techniki magiczne. Ponieważ czarownicy nie mają pojęcia o naturze magii, wielu nieświadomie zaczyna korzystać z mocy *Dhar*. Zaklęcia czarowników są zazwyczaj silniejsze niż prosta magia guślarska, gdyż splatane są z różnokolorowych Wiatrów Magii. Konsekwencje korzystania z magii czarnoksięskiej są jednak straszliwe – kontakt z nią powoduje degenerację umysłu i ciała czarownika.

Uwaga: Jeśli Bohater pobierał nauki w Kolegium Magii, nie może wykonywać tej profesji.

Czarownik							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	+5	+10	+10	+10	+15	+15
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	+2	—	—

Umiejętności: jeździectwo albo pływanie, leczenie, opieka nad zwierzętami albo zastraszanie, plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (aptekarstwo albo zielarstwo), splatanie magii, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (dowolne dwie), wykrywanie magii

Zdolności: czarnoksięstwo albo morderczy pocisk, czarostwo

Wposażenie: mikstura lecznicza, maść lecznicza, narzędzia (aptekarskie lub zielarskie)

Profesje wstępne: guślarz

Profesje wyjściowe: banita, czarnoksiężnik, szarlatan, uczeń czarodzieja, włóczykij



Czarnoksiężnik

Czarownik, który rozwinie swoje umiejętności manipulowania magią czarnoksięską i zdobędzie pewną wiedzę magiczną, może rozpocząć profesję czarnoksiężnika. Z początku może nie być tego świadomy, lecz moc *Dhar* zawsze prowadzi do obłąd i skażenia duszy Chaosem. Największym wrogiem czarnoksiężników – oprócz nich samych – są łowcy czarownic. Wśród czarnoksiężników można wyróżnić demonologów i nekromantów. Ponieważ umiejętności każdego czarnoksiężnika zostały nabyte indywidualnie, często w drodze eksperymentów, ich poglądy na świat i naturę magii bywają drastycznie odmienne. To właśnie dzięki swojej niepowtarzalności czarnoksiężnicy są tak trudni do wykrycia i złapania.

Uwaga: Aby rozpocząć profesję czarnoksiężnika, Bohater musi nauczyć się przynajmniej dwóch czarów za pomocą zdolności czarostwo.

Czarnoksiężnik							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+10	+10	+15	+15	+20	+20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	+2	—	—

Umiejętności: charakteryzacja, hipnoza albo czytanie i pisanie, jeździectwo albo pływanie, leczenie, nauka (demonologia albo nekromancja), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (aptekarstwo albo zielarstwo), splatanie magii, spostrzegawczość, targowanie, ukrywanie się, wiedza (dowolne trzy), wykrywanie magii

Zdolności: czarnoksięstwo, magia czarnoksięska (dowolna), niezwykle odporny albo twardziel

Wposażenie: talizman szczęścia

Profesje wstępne: czarownik

Profesje wyjściowe: banita, skryba, szarlatan, uczeń czarodzieja, włóczykij





łowcy, obdarzeni większym poczuciem obowiązku wobec Imperium, mogą donieść kolegom ze straży miejskiej, gdzie rezyduje odkryta przez nich przypadkiem grupa buntowników lub bandytów, jednak większość łowców czarownic nie ma przyjaciół ani kolegów i takie sprawy ich nie obchodzą.

Ludzie czynu

Łowcy czarownic to, mówiąc wprost, ludzie doświadczeni w walkach. Są sprawni fizycznie i zawsze dobrze uzbrojeni. Ubierają się w płaszcze z kapturami i często ukrywają swoją tożsamość. Niektórzy noszą na szyi łańcuch z ołowiu. Ma on przypominać im o poległych towarzyszach oraz chronić przed wrogą magią czarowników. Niektórym łowcom czarownic towarzyszy swoisty orszak – przerażający biczownicy i religijni fanatycy, którzy wyzbyli się wszelkich dóbr doczesnych, a czasami również zdrowych zmysłów.

Lęk przed magią wpisany jest w charakter społeczeństwa Imperium. Z tego powodu łowcy czarownic od lat cieszą się olbrzymim szacunkiem, bez którego zresztą nie mogliby sprawnie funkcjonować. Po Imperium krążą setki opowieści o czynach łowców. Niektóre są już legendami, inne pochodzą z nieodległej przeszłości. Wiele grup łowców od lat nieustannie pracuje na rzecz poprawy reputacji swojej organizacji. W rezultacie ich działań, w świadomości obywateli zagościł pozytywny wizerunek łowcy czarownic – twardego i surowego obrońcy Imperium. Większość ludzi uważa nawet, że istnieje olbrzymia, tajemna sieć współpracujących ze sobą łowców, którzy kontrolują teren całego kraju i oczyszczają go ze sług Chaosu.

Prawda jest jednak znacznie bardziej skomplikowana.

Łowcy czarownic nie są nieugiętymi strażnikami pokoju, jakimi odmalowują ich opowieści. Większość posiada oficjalne zezwolenie władz na polowanie na czarownice, jednak wielu to wyjęci spod prawa samotni strzelcy lub obłąkani fanatycy. Łowców czarownic cechuje spora indywidualność, zarówno pod względem sposobu ubierania się, metod działania, jak też wyznawanych poglądów i przekonań.

Najemnicy

Najbardziej powszechnym rodzajem łowców czarownic są najemnicy. Ich podejście do wykonywanej pracy jest najprostsze do wytłumaczenia. Interesuje ich tylko złoto. Za dostateczną jego ilość, zgodzą się na przykład patrolować ziemie rodziny szlacheckiej, pałac dla „świętego spokoju” wszystkie podejrzane lub obce osoby. W zależności od nastawienia i głębokości sakiewki pracodawcy, najemnicy mogą być wyspecjalizowanymi i doświadczonymi śledczymi albo brutalnymi osiłkami. Najemnicy rzadko kiedy pracują w przebraniu – ich oficjalny mundur wzbudza w podejrzanych strach i skłania do pochopnych zachowań, co wybitnie ułatwia im pracę.

Jak na ironię, w ostatnich latach doszło do wielu skandali związanych z zatrudnianiem takich najemników. Często mówi się o przekupstwach i faktycznie, niejedyn nielicencjonowany czarownik uniknął stosu, wykupując się z rąk najemników naprędce wyczarowanym złotem. Niektórzy pozbawieni skrupułów arystokraci wydawali najemnym łowcom czarownic pozwolenia na swobodną konfiskatę majątku swoich poddanych, co doprowadzało do grabieży i gwałtów na masową skalę. Takie skandale, choć rzadkie, zawsze przyciągają uwagę śledczych Kultu Sigmara.

Zakontraktowani i licencjonowani

Najemnych łowców czarownic trudno nazwać nieprzekupnymi, jednak cieszą się oni pełnym wsparciem prawa imperialnego. Są oficjalnymi przedstawicielami swojego pracodawcy i jeśli jest on szlachetnie urodzony, otrzymują przywileje właściwe stanowi szlacheckiemu. Wyjąwszy nieliczne przypadki, najemni łowcy czarownic noszą przy sobie oficjalną licencję, która szczegółowo określa, gdzie i w jakim zakresie wolno im działać. Wspomniana licencja przyznaje im prawo do poszukiwania, zatrzymywania, sądzenia, dokonywania egzekucji oraz więzienia podejrzanych o czary. Technicznie rzecz ujmując, łowcy czarownic mogą działać zgodnie z tym, na co prawo pozwala ich pracodawcom, a zatem wszelkie kary zasądzone przez łowców traktowane są tak, jakby wyrok wydał sam szlachcic. Bardziej odpowiedzialni arystokraci starannie dobierają ludzi, którzy będą dla nich pracować, gdyż ich poczynania z pewnością odbiją się na honorze pracodawcy oraz nastawieniu lokalnych obywateli wobec władz. Nieuczciwy bądź nadzwyczaj okrutny najemnik nie zjedna swemu pracodawcy wsparcia miejscowej społeczności. Większość arystokratów jak ognia unika zatrudniania fanatycznych łowców czarownic, którzy często rujną reputację i majątek swoich pracodawców, bez zastanowienia paląc ludzi, plony, wsie, a nawet małe miasteczka.

Ograniczona jurysdykcja

Wielu czarodziei od śmierci na stosie uratował fakt, że jurysdykcja najętych łowców czarownic obejmuje wyłącznie ziemie ich pracodawców, a poza ich granicami są (pod względem prawnym) bezsilni. Niektórzy najemni łowcy podejmują starania mające na celu rozszerzenie obszaru swojej jurysdykcji, jednak niewielu udaje się ta sztuka, gdyż wymagałoby to porozumienia między sąsiadującymi ze sobą arystokratami, a to zwykle jest wyjątkowo trudne.

Niektórzy łowcy czarownic (w większości przypadków są to byli żołnierze) doceniają fakt istnienia Kolegiów Magii, mimo iż nie mają powodu, by lubić Magistrów. Zdarza się nawet, że tacy łowcy czarownic zwracają się do wybranego Magistra o pomoc w schwytaniu szczególnie niebezpiecznego czarnoksiężnika, którego nie sposób pojmać bez wsparcia magii.

Łowcy z przekonania

Łowcami z przekonania nazywa się tych rzadko spotykanych łowców, którzy tropią pomiot Chaosu z nakazu serca, pod wpływem przekonań swojego kultu religijnego lub z innych poważnych powodów. Ci bogobojni ludzie, polegając na mocy swojej wiary i oręża, walczą z siłami mroku i wypalają ogniem skażenie Chaosem, wszędzie gdzie je odkrywają. Niektórzy z nich zatrudniają się u arystokratów i służą im tak, jak najemni łowcy. Zdarza się też, że zwykli najemnicy odnajdują wiarę w obliczu szczególnie straszliwej przygody i stają się łowcami z przekonania. Niektórzy byli kiedyś kapłanami i mszczą się teraz za wyrządzone przez wyznawców Chaosu lub czarnoksiężników krzywdy wobec ich kultu bądź bliskich. Łowców z przekonania łączą dwie cechy. Wszyscy oddają cześć któremuś z imperialnych bogów oraz walczą przede wszystkim dla dobra Imperium.

Rycerze Zakonu Sigmara

Pośród wszystkich religijnych grup łowców czarownic, żadna nie przyczyniła się bardziej do powstania legend o ich straszliwych i krwawych poczynaniach niż Święty Zakon Rycerzy Sigmara. To właśnie Inkwizycja Sigmara dała początek popularnemu wizerunkowi łowcy czarownic: mężczyzny odzianego w kapelusz o szerokim rondzie, uzbrojonego w dwa pistolety i prowadzącego podburzony tłum na plac, na którym mają spłonąć wiedzmy. Zakon Rycerzy Sigmara poprzysiągł wypłenić z Imperium wszelkich guślarzy, czarnoksiężników, wróżbitów, czarodziei Chaosu, nekromantów, kultystów mrocznych bogów, demonologów i osoby pozostające w konszachtach z demonami, dewiantów, mutantów, heretyków oraz wszystkich pozostałych grzeszników. Mało kto jest niewinny w oczach sigmaryckiej Inkwizycji, wyłączając innych rycerzy zakonnych.

Zakonni łowcy czarownic od dawna opłacani są przez Kult Sigmara i cieszą się władzą nadaną im zarówno z ramienia kultu, jak też władz Imperium. Świętym obowiązkiem i powołaniem Zakonu jest ochrona Imperium przed wyznawcami piekielnych bogów i ich sprzymierzeńcami. Wielu sigmaryckich łowców czarownic specjalizuje się w zwalczaniu wroga określonego rodzaju i spędza lata, a nawet dziesięciolecia na doskonaleniu

swoich umiejętności. Niektórzy inkwizytorzy przez całe życie tropią członków jednego kultu, a nawet pojedynczego heretyka.

Ludzie Imperatora

Po założeniu Imperialnych Kolegiów Magii, Magnus znacznie rozszerzył władzę łowców czarownic. Nadał oficjalne uprawnienia Świętemu Zakonowi Rycerzy Sigmara, a także przeznaczył hojne dotacje na rzecz Imperialnej Inkwizycji. Kultu Morra i Ulryka również otrzymały prawo do założenia własnych organizacji łowców. Jednak nie posiadają one takich uprawnień, jak Zakon Sigmara, i na terenie Imperium zobowiązane są uznawać zwierzchnictwo przedstawicieli Inkwizycji sigmaryckiej (przynajmniej formalnie). Warto zaznaczyć, że łowcy czarownic należący do innych kultów religijnych są postrzegani przez społeczeństwo raczej jako egzorcyci i rycerze zakonni, a nie oficjalni łowcy, którym należy donosić o czarownikach.

Reformy Magnusa zobowiązały łowców czarownic do działania zgodnie z prawem imperialnym. Obecnie obowiązujące prawo zabrania łowcom piastowania roli prokuratora, ławy przysięgłych, sędziego oraz kata w sprawach przeciwko nielicencjonowanym użytkownikom magii, jak miało to miejsce uprzednio. Łatwo odgadnąć, że przynajmniej w teorii drastycznie ograniczyło to swobodę działania łowców. Zachowali prawo aresztowania każdego podejrzanego o czary lub oddawanie czci demonom. Mogą też wnieść o natychmiastowe przeprowadzenie procesu. Wniosek taki bardzo rzadko jest odrzucany przez radę miasta lub starszych wsi. Oskarżony ma prawo do uczciwego procesu, chociaż termin „uczciwy” bywa różnie rozumiany.

W sprawach o czary Inkwizytor Sigmara zawsze pełni rolę oskarżyciela. Ponieważ imperialne prawo karne ma wiele luk, w sprawach o czary prokurator, chcąc doprowadzić do skazania podejrzanego, często porzuca przedstawianie poszlak dowodowych na rzecz retoryki, implikacji, kazań religijnych, a nawet wysuwania gróźb wobec osoby sędziego lub ławy przysięgłych. Zwyczajową karą dla winnych czarostwa jest spalenie na stosie. Kara ta, w rozumieniu społeczeństwa imperialnego, gwarantuje zniszczenie ciała skazańca oraz jednoczesne oczyszczenie jego duszy.

Żaden Inkwizytor nie użyje magii do wypełnienia swojej misji. Uczeń teolodzy są zgodni, że wszelka magia stanowi nieczysty oddech demonów i użycie jej w zbożnym celu przypominałoby gaszenie płonącego domu za pomocą oliwy. Wielu łowców czarownic jest przekonanych, że wszyscy czarodzieje – nawet Imperialni Magistrowie – naznaczeni są piętnem Chaosu.

Aby zostać Inkwizytorem, chętny musi wstąpić do Zakonu Rycerzy Sigmara, w jednej z jego placówek. Nie jest to trudne, gdyż Zakon ten obecny jest na terenie całego Imperium. Niektóre oddziały Zakonu oferują specjalne przeszkolenie dla łowców czarownic oraz starannie obserwują poczynania swoich Inkwizytorów. Inne placówki rekrutują każdego, kto się zgłosi i przejawia odpowiednią motywację. Obecnie na północnych rubieżach Imperium łowcy czarownic działają bez żadnego nadzoru, nagminnie przekraczając swoje uprawnienia, lecz społeczność imperialna wierzy, że zagrożenie ze strony Chaosu usprawiedliwia te poczynania.

Poszukiwacze Prawdy i Sprawiedliwości

Poszukiwacze stanowią pewnego rodzaju wewnętrzny krąg Zakonu Rycerzy Sigmara. To niezwykle skryta i ściśle tajna komórka łowców czarownic, która uważa się za całkowicie oddaną sprawie bezpieczeństwa Imperium i jest potajemnie finansowana ze skarbca samego Wielkiego Teogonisty – Johanna Esmera. Jeśli nawet Esmer zdaje sobie sprawę z nadmiernego, niebezpiecznego fanatyzmu albo bezwzględnych metod postępowania Poszukiwaczy, wydaje się tym nie przejmować lub w tajemnicy popiera takie działania.

Siedziba Poszukiwaczy

Główna siedziba Poszukiwaczy mieści się w ponurym budynku położonym niedaleko Imperialnego Pałacu w Altdorfie. Wejście do budynku oznaczone jest mosiężną tabliczką z wizerunkiem komety o dwóch ogonach i młota *Ghal Maraz*. Zwykli ludzie nie mają wstępu do budynku, a jego drzwi pozostają zawsze zamknięte. Pukanie pozostanie bez odpowiedzi, gdyż każdy Poszukiwacz posiada własny klucz. Wielu członków bractwa Poszukiwaczy piastuje dla niepoznaki stanowiska w administracji imperialnej lub w strukturach kultu Sigmara. Poszukiwacze szczególnie chętnie zatrudniają się w każdej organizacji, która utrzymuje jakikolwiek kontakt z Kolegiami Magii.

Ascetyzm zewnętrznego wykończenia budynku stoi w zaskakującej sprzeczności ze stylem wykończenia wnętrza. Ściany wyłożone są bowiem rzadkimi gatunkami drewna,



krzesła zostały obite miękką tkaniną, a służący zawsze jest gotów podać schłodzone wino lub wykwitnie przyrządzony posiłek z czterech dań. W budynku znajdują się sypialnie dla Poszukiwaczy przybyłych z innych miast. Poszukiwacze dbają o to, żeby w każdym większym mieście Starego Świata utrzymywać przynajmniej jednego agenta. Ostatnio ich wysłannicy pojawili się także w Tilei, Estalii oraz Kislevie.

W podziemiach siedziby można ujrzeć prawdziwe oblicze Poszukiwaczy. Mieszczą się tu lochy i izby tortur, zwane przez Poszukiwaczy „komnatami przesłuchań”. Cele położone pod siedzibą Poszukiwaczy są znacznie mniej przyjemne od zwykłych cel więziennych. W lochach znajduje się również sala sądowa, w której odbywają się procesy adeptów magii, przeprowadzane przed obliczem trzech samowznających sędziów. Oskarżonym nie przysługuje prawo do obrońcy ani świadków, gdyż w opinii Poszukiwaczy, mogliby oni zamącić obraz sprawy. Proces zaczyna się zwykle od prostego pytania, na przykład „Od jak dawna trwają twoje konszachty z demonami?”

Jeśli delikatne metody nie skłonią oskarżonego do przyznania się do winy (a o to głównie chodzi, bez względu na to, czy oskarżony jest winny czy nie), oskarżony prowadzony jest do komnaty przesłuchań, gdzie do dzieła zabiera się oprawca. Niestety torturowany jest przy pomocy rozżarzonych prętów, kolczastego bicia oraz różnych innych przerażających wynalazków katowskich. Po zmuszeniu oskarżonego do przyznania się do winy, aranżowany jest pokazowy proces, na którym oskarżony musi przyznać się ponownie, po czym zgodnie z prawem, zostaje spalony na stosie. Jeśli jednak Poszukiwacze uznają, że z jakiegoś powodu proces nie powinien się odbyć, ciało oskarżonego zazwyczaj zostaje potem wyłowione z Reiku przez straż miejską. Tylko nielicznym adeptom magii udało się uciec z tej katowni – przerażającej parodii sądu.

Polowania na czarodziei

Poszukiwacze stanowią spore zagrożenie dla Kolegów Magii, gdyż interesują się także tymi adeptami magii, którzy pozostają poza zasięgiem zwykłych łowców czarownic, między innymi także licencjonowanymi uczniami i wędrownymi czarodziejami Kolegów. Nie wydaje się możliwe, by Poszukiwacze faktycznie uwięzili lub zamordowali pełnoprawnego Mistrza Kolegium, jednak podróżujący po Imperium uczniowie i wędrowni czarodzieje zaczęli ostatnio znikać bez wieści. Wydaje się, że Poszukiwacze świadomie i celowo eliminują najślabszych członków Kolegów Magii. Istnieje podejrzenie, że Esmer wykorzystuje Poszukiwaczy w celu destabilizacji i osłabienia Kolegów Magii, być może mając nadzieję na sprowokowanie ich do jakichś nieprzemyślanych działań i osłabienia ich władzy.

Ostatnio uwagę na Poszukiwaczy zwróciło Kolegium Cienia, a Kolegium Płomienia wyraża się o nich z jawną pogardą. Poszukiwacze działają jednak skrycie i na razie nie sposób im przedstawić, ani tym bardziej udowodnić jakichkolwiek zarzutów. Nie ma jednak wątpliwości, że już wkrótce dojdzie do konfrontacji pomiędzy imperialnymi czarodziejami a Poszukiwaczami. Fakt, iż finansowani są przez Esmera, pozostaje na razie tajemnicą. Jednak wcześniej czy później,

wieści o tym muszą dotrzeć do uszu Najwyższego Patriarchy, a jego reakcja może być gwałtowna.

Najprawdopodobniej właśnie na to liczy Esmer.

Osobistości

Przywódcą Poszukiwaczy jest Detlef Johannson, siwowłosey człowiek po pięćdziesiątce, o surowym spojrzeniu. Detlef zawsze ubiera się w czerń i biel. Jest bliskim znajomym i dawnym towarzyszem Wielkiego Teogonisty Esmera. W ciągu swojej ponad trzydziestoletniej kariery Rycerza Zakonu Sigmara pomógł Esmerowi wytropić wielu czarnoksiężników Chaosu (a przynajmniej Esmer twierdził, iż palone osoby nimi były). Detlef jest zgorzkniałym, starym paranoikiem. Nienawidzi elfów, twierdząc, że każdy z nich jest czarnoksiężnikiem albo czymś znacznie gorszym. Krążą plotki, że Detlef i jego łowcy zdobyli podczas swoich wypraw wiele amuletów chroniących przed magią albo rozpraszających zaklęcia, jak również oręż niszczący magię. Choć Kolegia próbowały ukryć przed społeczeństwem znane im metody przeciwstawiania się magii, do Poszukiwaczy dotarły plotki, że niektóre substancje wyciszają lub całkowicie wygaszają magiczną energię.

Poszukiwacze dysponują też olbrzymim zapasem niezwykle skutecznego, choć niemagicznego wyposażenia. Posiadają dostęp do wielu trucizn i narkotyków, specjalnych antymagicznych kajdan, knebli i węzłów na języki, a nawet słoików z paskudnymi, gryzącymi owadami, których ukąszenia potrafią rozproszyć koncentrację każdego czarodzieja. Dzięki znakomitemu wyszkoleniu i zgraniu, doskonale dobranemu ekwipunkowi, sporym zasobom pieniężnym, umiejętnościom podburzania tłumu i znacznych wpływach politycznych, Poszukiwacze Prawdy i Sprawiedliwości do chwili obecnej działają z zabójczą skutecznością. Żaden napadnięty czarodziej nie potrafił skutecznie stawić im czoła.

Łowcy renegaci

Najemnych łowców czarownic motywuje złoto, a łowców z przekonania religijne natchnienie. Jednak istnieją też tacy, których niełatwo sklasyfikować. Powody, dla których renegaci polują na czarnoksiężników i czarowników, rzadko są oczywiste. Pozbawieni wsparcia kultu religijnego lub bogatego arystokraty, podążają tropem heretyków prowadzeni poczuciem winy, pragnieniem zemsty, honorem i tym podobnymi odczuciami. Samotne „żelazne wilki”, jak w swych opowieściach plebs nazywa renegatów, ścigają odstępców, polując na nich z obsesją przekraczającą wszelkie wymiary fanatyzmu i żądzy krwi.

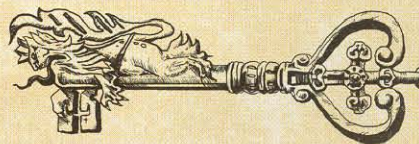
Tych samowolnych łowców czarownic znaleźć można w każdym zakątku Imperium. Działają bez jakiejkolwiek licencji lub wsparcia władz. Niektórzy prowadzą osobistą krucjatę przeciw czarnoksiężnikom. Inni to oszuści, którzy oskarżają o czary bogatych obywateli, w celu zagarnięcia ich majątku. Określenie „łowca czarownic” wzbudza w prostych mieszkańcach Imperium taki strach i szacunek, że uwierzą każdemu, kto się w ten sposób przedstawi i rzekomo próbuje wykonywać swoje obowiązki. Urzędnicy państwowi, kapłani i prawnicy mogą być bardziej sceptyczni, lecz mało kto odważy



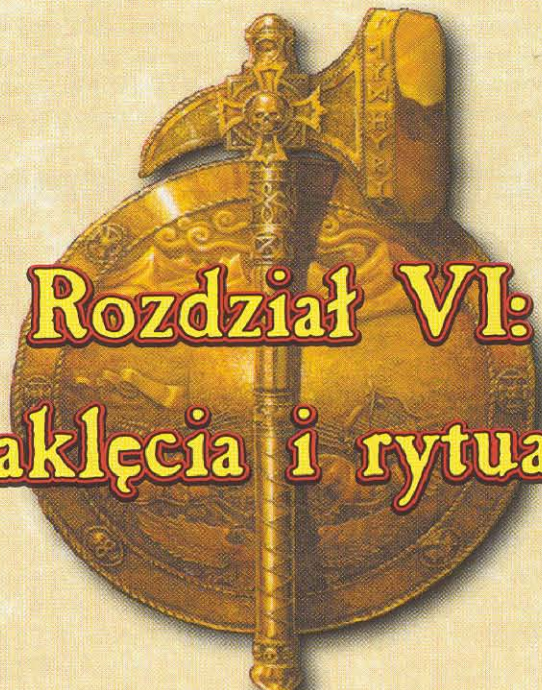
publicznie przeciwstawić się złotoustemu mówcy podającym się za łowcę, gdyż dla sceptyków może to skończyć się płonącym stosem, czyli karą za szeroko pojęte „sprzyjanie siłom Ciemności”.

Sędzia, przysięgły i kat

Niektórzy łowcy świadomie decydują się działać poza prawem. Wielu obawia się, że w legalny sposób nigdy nie zdołaliby schwycić tropionego podejrzanego i doprowadzić go przed oblicze sądu. Inni wierzą, że heretycy zwyczajnie nie zasłużyli na sprawiedliwość Sigmara. Nieliczni popadają w skrajną paranoję i zaczynają dostrzegać piętno Chaosu w każdym, kogo spotkają. Paląc i mordując niewinnych jak popadnie, szybko przekraczają granice prawa. Złapany renegat powinien spodziewać się równie surowego traktowania jak wyznawca bogów Chaosu. Znane są bowiem przypadki przestępców, którzy odwiedzali odległe zakątki Imperium, podszywając się pod łowców. Tam wzniecali panikę, podburzali tłum i palili niewinną ofiarę, aby zagarnąć jej majątek. Następnie uciekali, zanim sprawą zainteresował się ktoś kompetentny. Swojego czasu, oszustwa te mocno nadszarpnęły pozytywną reputację łowców. Nic dziwnego, że od jakiegoś czasu podawanie się za łowcę czarownic jest uznawane za przestępstwo karane śmiercią.







Rozdział VI: Zaklęcia i rytuały

Magia to nie tylko codzienna działalność Imperialnych Kolegów, ograniczona sztywnymi prawami i kodeksami. To przede wszystkim wielka siła. Wykorzystując potęgę magii, czarodziej potrafi spopielić swych wrogów, zmusić do posłuszeństwa światło i dźwięk, a nawet wydrzeć tajemnice z wnętrza ziemi.

W niniejszym rozdziale zawarto nowe możliwości ukazania potęgi i precyzji czarodziejów w manipulowaniu Wiatrami Magii. Oprócz rozszerzonych zasad splatania zaklęć i nowych czarów dla wszystkich Tradycji, w rozdziale przedstawiono wskazówki na temat odprawiania i opracowywania potężnych rytuałów. Na końcu zaś zamieszczono rozszerzone zasady dotyczące manifestacji Chaosu.

— Księga wiedzy tajemnej —

Każda z Tradycji magii tajemnej została wzbogacona o nowe zaklęcia. W pewnym stopniu zmieniono także zasady uczenia się nowych czarów, gdyż zgodnie z dotychczasowymi zasadami czarodzieje zyskaliby zbyt wielką moc, nie ponosząc żadnego dodatkowego ryzyka. Sugerujemy zatem, aby MG skorzystał z poniższych rozwiązań, zamiast z tych opisanych w *Księdze Zasad Warhammera*.

- Postać, która nabywa zdolność **magia tajemna**, musi wybrać Tradycję magii, której poświęci resztę swojego życia. Każda lista czarów wybranej Tradycji magii zawiera 10 zaklęć, które odpowiadają studiowanemu przez postać aspektowi Tradycji. Tak jak w przypadku

podstawowych zasad z *Księgi Zasad*, wybór listy czarów oznacza znajomość każdego z nich. Dokładne opisy wszystkich zaklęć znajdują się na następnych stronach.

- Postać nadal może opanować zaklęcia tylko jednej Tradycji, co w tym przypadku oznacza możliwość poznania wyłącznie jednej listy czarów (czyli wybór jednej ze ścieżek wiedzy). Umiejętności powiązane z Tradycją nie ulegają zmianie.

Dodatkowe zaklęcie

Opis: Dzięki wnikliwym badaniom w zakresie magii, Bohater opracował lub odkrył formułę zaklęcia, które nie znajduje się na jego liście czarów. Każde **dodatkowe zaklęcie** jest traktowane jako osobna zdolność i musi być wykupione oddzielnie, co umożliwia poznanie pojedynczego czaru, np. **dodatkowe zaklęcie (podmuch wiatru)**. Bohater może uczyć się tylko czarów z własnej Tradycji, więc wykupienie tej zdolności wymaga uprzedniego posiadania odpowiedniej zdolności **magia tajemna**.

- Każda Tradycja naucza trzech ścieżek wiedzy: Głównej, Mistycznej i Żywiołu. Dwie pierwsze zawierają nowe zaklęcia, natomiast ścieżka Żywiołu odpowiada liście czarów opisanej w *Księdze Zasad*.
- Postać może uczyć się nowych zaklęć, wykupując zdolność **dodatkowe zaklęcie**

(za 100 PD). Tej zdolności może nauczyć się dowolna postać ze zdolnością **magia tajemna**, niezależnie od aktualnie wykonywanej profesji. Odzwierciedla to efekt studiowania magii i badania nowych możliwości splatania

strumieni Eteru. Wymaga to jednak zgody MG, który może narzucić postaci określone warunki (np. posiadanie właściwej księgi wiedzy tajemnej lub poświęcenie określonego czasu na naukę).

– Tradycje magii tajemnej –

Jak już wspomniano, każda Tradycja oferuje trzy ścieżki zgłębiania wiedzy: Główną, Mistyczną i Żywiołu. Każda z nich koncentruje się na innym aspekcie danego Wiatru Magii i w związku z tym różnią się pod względem zaklęć, jakie może poznać czarodziej. Poniżej opisano wszystkie czary należące do każdej z ośmiu Tradycji, włącznie z nowymi zaklęciami.

Tradycja Cienia

Szarzy czarodzieje, zwani też czarodziejami Cienia, wykorzystują moc Szarego Wiatru Magii – *Ulgę* – aby tworzyć iluzje i wprowadzać w błąd swoich przeciwników. Posiadanie zdolności **magia tajemna (cień)** umożliwia wybór jednej z trzech list czarów z Tabeli 6-1: Zaklęcia Tradycji Cienia.

Płaszcz cieni

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek węgla drzewnego (+1)

Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej przywołuje moc *Ulgę*, która okrywa jego ciało zasłoną utkaną z cieni. W trakcie trwania zaklęcia czarodziej otrzymuje modyfikator +20 do testów ukrywania się.

Gra pozorów

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: oko potwora (+1) lub dowolny przedmiot najlepszej jakości (+1), zależnie od wybranego efektu zaklęcia

Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej swoim dotykiem zaklina dowolny przedmiot (Obciążenie 75 lub mniejsze), nadając mu wygląd znacznie cenniejszego lub mniej wartościowego (decyzja czarodzieja), niż jest w istocie. Bezwartościowe przedmioty wyglądają na połamane, pordzewiałe lub zepsute (zależnie od ich rodzaju), natomiast drogocenne przedmioty wyglądają, jakby wyszły spod ręki utalentowanego artysty-rzemieślnika. Zaklęcie nie zmienia rzeczywistej struktury przedmiotu ani jego właściwości. Dobry miecz o obniżonej zaklęciem wartości nadal dobrze tnie, zaś „upiększenie” czarem krzywego bełtu nie zwiększa celności strzału. W trakcie trwania czaru wszystkie testy wyceny zaczarowanego przedmiotu wykonywane są z modyfikatorem -20.

Zwodniczy wygląd

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja

Składnik: trochę kosmetyków najlepszej jakości (+1)

Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej delikatnie manipuluje strumieniami *Ulgę*, nieznacznie zmieniając wygląd wybranej postaci. Dzięki magicznej „masce” postać wygląda bardziej lub mniej atrakcyjnie (decyzja czarodzieja), co może powodować określone reakcje innych osób. W trakcie trwania czaru postać otrzymuje modyfikator 10 (ujemny lub dodatni, zależnie od efektu zaklęcia) do

Tabela 6-1: Zaklęcia Tradycji Cienia

Ścieżka Główna	Ścieżka Mistyczna	Ścieżka Żywiołu
Gra pozorów	Gra pozorów	Płaszcz cieni
Sobowtór	Zwodniczy wygląd	Sobowtór
Luka w pamięci	Luka w pamięci	Oszołomienie
Rumak z cieni	Incognito	Maska iluzji
Maska iluzji	Rumak z cieni	Strefa mroku
Dusiciel	Dusiciel	Całun niewidzialności
Całun niewidzialności	Pałacy dotyk cienia	Przerażający wygląd
Złudzenie śmierci	Złowieszczy cień	Sztylety cienia
Sztylety cienia	Złudzenie śmierci	Iluzja
Iluzja	Materia cienia	Strefa zamętu

Oglądy. Jeśli postać nie życzy sobie takiego efektu, może próbować odeprzeć czar – wymaga to pokonania czarodzieja w przeciwstawnym teście Siły Woli. Jest to czar dotykowy, ale czarodziej może go rzucić również na siebie.

Sobowtór

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: pukiel włosów przedstawiciela rasy, w którego chce przeobrazić się czarodziej (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej przybiera wygląd (wraz z ubraniem, zbroją, itp.) dowolnej żywej istoty humanoidalnej mającej poniżej 3 metrów wzrostu (człowiek, elf, ork, itp.). Zaklęcie zmienia tylko wygląd zewnętrzny, nie modyfikuje barwy głosu ani nie zapewnia wiedzy i umiejętności typowych dla przedstawicieli danej rasy. Na przykład czarodziej, który wygląda jak ork, ale nie zna języka gobliniego, powinien raczej milczeć w gronie zielonoskórych. Jeśli czarodziej zachowuje się podejrzanie, obserwująca go osoba może wykonać test Inteligencji. Udany test oznacza, że orientuje się, że ma do czynienia z iluzją. Jeśli czarodziej chce przybrać wygląd konkretnej osoby, musi wykonać udany test **splatania magii**. W przeciwnym wypadku przyjmuje postać przeciętnego osobnika danej rasy.

Luka w pamięci

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: skrawki paznokci osoby będącej ofiarą czaru (+1)

Opis: Czarodziej omiata magicznym strumieniem Cienia dowolną postać w zasięgu 48 metrów od niego. Należy wykonać przeciwstawną test Siły Woli czarodzieja i ofiary. Jeśli w teście przegra wskazana postać, natychmiast zapomina o czarodzieju i wszelkich wydarzeniach z nim związanych, których była świadkiem. Od tego momentu będzie traktować czarodzieja jak obcą osobę.

Oszołomienie

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: trochę piwa (+1)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej mocą swojego umysłu ogłupia dowolną postać znajdującą się w odległości do 24 metrów. Ofiara może odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że w trakcie trwania czaru postać pozostaje oszołomiona przez magiczną moc. Należy wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w poniższej tabeli, aby określić, co się dzieje z postacią do chwili wygaśnięcia czaru.

Oszołomienie

Rzut	Efekt
01–20	<i>Otępienie:</i> W każdej rundzie postać może wykonać tylko 1 akcję zwykłą.
21–40	<i>Ucieczka:</i> Postać biegnie w losowym kierunku (ustalonym przez MG).
41–60	<i>Atak:</i> Oszołomiona ofiara atakuje najbliższą postać, bez względu na to, czy jest to wróg czy przyjaciel. Jeżeli nie ma nikogo w zasięgu ataku, rusza biegiem w kierunku najbliższej istoty (wykonując akcję „szarża”, jeśli to możliwe).
61–80	<i>Paraliż:</i> Postać stoi bez ruchu. Nie może wykonywać żadnych akcji ani unikać ciosów.
81–00	<i>Lęk:</i> Postać zwija się w kłębek i zamyka oczy. Jest traktowana jako bezbronna.

Incognito

Wymagany poziom mocy: 9

Czas rzucania: akcja

Składnik: garść czegokolwiek (+1)

Czas trwania: do utraty świadomości przez czarodzieja (decyzyja MG). Czarodziej może również przerwać zaklęcie w dowolnym momencie.

Opis: Magiczna moc opływa czarodzieja, sprawiając, że przestaje być zauważany przez inne osoby. Nie ma to nic wspólnego z niewidzialnością (czarodziej nadal jest widzialny), po prostu inni przestają zwracać na niego uwagę. Postać musi pokonać w przeciwstawnym teście Siły Woli objętego tym czarem czarodzieja, jeśli chce do niego podejść lub porozmawiać, chyba że czarodziej odezwie się jako pierwszy. W trakcie rozmowy osoba nie musi powtarzać rzutu, ale jeśli na chwilę zajmie się czymkolwiek innym, ponownie musi wygrać w przeciwstawnym teście SW. Po rozstaniu się, osoba taka ma problemy z przypomnieniem sobie szczegółów rozmowy lub nawet samego spotkania z czarodziejem. Musi wykonać test SW, żeby przypomnieć sobie choćby temat rozmowy lub szczegóły wyglądu czarodzieja. Nieudany test oznacza, że postać usprawiedliwia chwilowy zanik pamięci roztargnieniem lub rozproszeniem uwagi, nie dostrzegając w tym niczego niepokojącego.

Rumak z cieni

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: odprysk podkowy zdrożonego konia (+2)

Czas trwania: do świtu lub do pierwszego dłuższego postoju

Opis: Czarodziej przyzywa utkanego z cieni wierzchowca, który potrafi bezszelestnie i bez wytchnienia biec aż do momentu wygaśnięcia zaklęcia. Magiczny koń może unieść tylko jeźdźcę z niewielką ilością podręcznego ekwipunku (tyle, ile sam czarodziej może nieść bez ujemnych modyfikatorów ze względu na Obciążenie).



Rumak posiada współczynniki konia wierzchowego (patrz *Księga Zasad*, str. 243, lub *Bestiariusz Starego Świata*, str. 115), a oprócz tego posiada umiejętności: **ukrywanie się** (z modyfikatorem +30) oraz **nawigacja**. Co więcej, magiczny koń może galopować bez ustanku, nie męcząc się. Po upływie czasu trwania zaklęcia, wierzchowiec rozplywa się w najbliższym cieniu. Czarodziej może wyznaczyć inną osobę, którą zamiast niego będzie niósł rumak z cieni.

Maska iluzji

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja

Składnik: szkic wyobrażający planowaną czynność (+2)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Czarodziej okrywa się magiczną iluzją, która w trakcie trwania czaru umożliwia mu wykonywanie dowolnych działań, przy zachowaniu złudzenia, że robi coś zupełnie innego. Iluzja reaguje na ruchy czarodzieja, ale przekształca je tak, że wyglądają na zupełnie inne. Na przykład, może się zdawać, że czarodziej czyta książkę, podczas gdy w rzeczywistości wyciąga broń. Jeżeli

zamierzona czynność wywiera wpływ na inną postać (atak, rzucenie czaru ofensywnego, próba obrabowania, itp.), może ona wykonać test Inteligencji. Jeśli będzie udany, postać orientuje się, że ma do czynienia z iluzją. Udane rzucenie zaklęcia pozwala również zamaskować fakt, że czarodziej w ogóle użył magii.

Dusiciel

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: garota, którą uduszono człowieka (+2)

Opis: Macki oleistej czerni owijają się wokół dowolnej postaci w zasięgu 12 metrów od czarodzieja, zaciskając się na jej ciele. Ofiara czaru zaczyna się dusić, jednak udany test Odporności pozwala odeprzeć czar. Czarodziej może podtrzymywać zaklęcie, poświęcając akcję w każdej następnej turze, ale w tym czasie nie może rzucać innych czarów. W każdej kolejnej rundzie podtrzymywania test Odporności staje się coraz trudniejszy (kumulatywny modyfikator -10), aż do wykonania nieudanego testu. W tym momencie ofiara zaczyna otrzymywać obrażenia. W pierwszej rundzie otrzymuje trafienie z Siłą 1

(bez uwzględnienia Punktów Zbroi), natomiast w każdej następnej Siła trafienia wzrasta o 1. Ofiara nie może wykonywać kolejnych testów Odporności – magiczne macki po prostu coraz silniej zaciskają się wokół jej ciała. Efekt czaru mija, gdy czarodziej przerwie czar lub przestanie podtrzymywać zaklęcie (więcej informacji na ten temat znajdziesz w *Księdze Zasad*, w podrozdziale „Ograniczenia podczas rzucania czarów”, str. 149 i 151).

Palący dotyk cienia

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: dawka czarnego lotosu wyrosłego w cieniu (+2)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Cienie wokół czarodzieja, nasycone magiczną mocą *Ulgę*, zaczynają palić niczym kwas. Dowolna postać (lub grupa postaci) w zasięgu 18 metrów od czarodzieja otrzymuje trafienie z Siłą 3, pod warunkiem, że znajduje się w cieniu. Postać musi znajdować się w rzeczywistym cieniu, który powstaje na skutek przesłonięcia źródła światła przez jakiś obiekt. Samo przebywanie wewnątrz budynku nie jest traktowane jako przebywanie w cieniu. Ostateczna decyzja należy do Mistrza Gry.

Złowieszczy cień

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: skrawek szaty upiora (+3)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Czarodziej okrywa się iluzją, przybierając przerażający wygląd wcielenia śmierci. W trakcie trwania czaru wzbudza Strach.

Strefa mroku

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: akcja

Składnik: oczy salamandry (+2)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej przywołuje moc, która gęstnieje i tworzy obszar nieprzeniknionej ciemności w dowolnym miejscu w odległości do 48 metrów. W trakcie trwania czaru wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca przestają widzieć cokolwiek, nawet jeśli korzystają ze zdolności *widzenie w ciemności*. Na początku swojej tury muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostają oszołomione przez magiczną moc i w tej rundzie mogą wykonać tylko jedną akcję zwykłą (nie mogą wykonywać akcji podwójnych).

Całun niewidzialności

Wymagany poziom mocy: 17

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: nić babiego lata (+2)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Czarodziej otacza się mocą *Ulgę* i staje się niewidzialny. W trakcie trwania czaru nie może być celem ataków

bronią strzelecką (ani rzucającą) i magicznymi pociskami. Dodatkowo otrzymuje modyfikator +20 do Walki Wręcz. Wszystkie postacie znajdujące się w odległości do 4 metrów mogą wykonać Trudny (-20) test *sposptrzegawczości*. Udany test oznacza, że wykrywają obecność czarodzieja za pomocą słuchu lub węchu. W takim wypadku mogą go atakować, ale z modyfikatorem -30 do Walki Wręcz lub Umiejętności Strzeleckich. Czarodziej może to zaklęcie rzucić tylko na siebie.

Złudzenie śmierci

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: całun, który co najmniej rok spoczywał w grobie (+2)

Czas trwania: liczba dni równa wartości Magii czarodzieja, ale może on przerwać zaklęcie w dowolnym momencie.

Opis: Czarodziej sprawia, że dowolna postać wygląda jak nieżywa. Także w dotyku wydaje się zimna i nie można wyczuć jej tętna. Postać zachowuje możliwość postrzegania otoczenia za pomocą normalnych zmysłów, ale nie może przemieszczać się aż do wygaśnięcia czaru. W trakcie trwania czaru potrzebuje też powietrza do oddychania, pożywienia i wody. Postać, która nie chce zostać objęta czarem, może go odeprzeć po udanym teście Siły Woli. Jest to zaklęcie dotykowe, ale czarodziej może je rzucić również na siebie.

Przerażający wygląd

Wymagany poziom mocy: 21

Czas rzucania: akcja

Składnik: skrawek szaty upiora (+3)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Czarodziej przybiera wygląd przerażającej istoty. W trakcie trwania czaru wzbudza Grozę.

Sztylety cienia

Wymagany poziom mocy: 21

Czas rzucania: akcja

Składnik: nóż ze skuwanego na zimno żelaza (+3)

Opis: Czarodziej czerpie moc cienia i tworzy z niej kilka sztyletów (tyle, ile wynosi jego Magia). Może rzucić nimi w jednego lub kilku przeciwników znajdujących się w odległości do 48 metrów. Są to magiczne pociski zadające obrażenia o Sile 3. Sztylety są niematerialne i przebijają każdą niemagiczną zbroję (od obrażeń nie odejmuje się PZ pancerza noszonego przez postać).

Materia cienia

Wymagany poziom mocy: 22

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: idealnie okrągły kawałek aksamitu (+2)

Opis: Dowolna postać lub obiekt (o Obciążeniu nie większym niż 200), całkowicie pograżone w cieniu, stają się niewidzialne i niesłyszalne, a także do pewnego stopnia bezcielesne. Inne osoby nie mogą dotykać zaczarowanego przedmiotu (nawet

przypadkiem), ani w żaden sposób zaatakować lub dotknąć zaklętej osoby. Natomiast osoba będąca celem zaklęcia może fizycznie oddziaływać w normalny sposób na swoje otoczenie. Może poruszać się, atakować, rzucać czary, itp. W przypadku przedmiotów i ich wpływu na otoczenie, decyzja należy do czarodzieja (np. zaklęta lina może podtrzymywać wybrany przez czarodzieja przedmiot). Jeśli postać lub obiekt przestanie przebywać w cieniu (choćby przez chwilę), zaklęcie natychmiast się rozprasza. Postać musi znajdować się w rzeczywistym cieniu, który powstaje wskutek przesłonięcia źródła światła przez jakiś przedmiot. Samo przebywanie wewnątrz budynku nie jest traktowane jako przebywanie w cieniu. Ostateczna decyzja należy do Mistrza Gry. *Materia cienia* jest czarem dotykowym, ale czarodziej może go rzucić również na siebie.

Iluzja

Wymagany poziom mocy: 24

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: pryzmat z kryształu (+3)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie czaru, co rundę poświęcając 1 akcję zwykłą i wykonując udany test Siły Woli. Jeśli czarodziej rzuci dowolne inne zaklęcie, iluzja natychmiast znika.

Opis: Czarodziej spleta Wiatry Magii, tworząc w dowolnym miejscu w odległości do 48 metrów niemal doskonałą iluzję, włącznie ze złudnymi wrażeniami wzrokowymi, dźwiękowymi i zapachowymi. Iluzja zajmuje obszar o średnicy 10 metrów. Czarodziej decyduje o jej wyglądzie. Postać, która spodziewa się podstęp, może wykonać test Inteligencji. Jeśli będzie udany, orientuje się, że ma do czynienia z iluzją. Szczegółowy opis zależy od wyobraźni gracza, ale MG może mu pomóc w opisywaniu wyjątkowo rozbudowanych lub niezwykle elementach.

Strefa zamętu

Wymagany poziom mocy: 27

Czas rzucania: akcja

Składnik: oczy chimery (+3)

Opis: Jest to potężniejsza wersja zaklęcia *oszołomienie*. Działa na wskazanym obszarze w odległości do 24 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zachowują się jak pod wpływem czaru *oszołomienie*.

Tradycja Metalu

Specjalizujący się w naukach ścisłych, a zwłaszcza w alchemii, Magistrowie *Chamon* – Żółtego Wiatru Magii – są mistrzami trudnej sztuki transmutacji. Posiadanie zdolności *magia tajemna (metal)* umożliwia wybór jednej z trzech list czarów z Tabeli 6-2: Zaklęcia Tradycji Metalu.

Podsycenie ognia

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: gorący podmuch powietrza (+1)

Czas trwania: 1k10 x 10 minut

Opis: Czarodziej wzmacnia strumieniami magii ogień w kuźni, palenisku lub innym źródle ognia wewnątrz sztucznie wzniesionej konstrukcji. W trakcie trwania czaru ogień płonie z pełną siłą, bez potrzeby dorzucania opału, węgla, drew, itp.

Zapora ze stali

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: stalowa kula (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Czarodziej skupia moc wokół siebie, otaczając się zaporą wirujących stalowych kul. W trakcie trwania czaru wszystkie wymierzone w niego ataki wykonywane są z modyfikatorem -10 do WW lub US.

Skaza

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: niewielki pilnik do metalu (+1)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Czarodziej nieznacznie zmienia wytrzymałość i strukturę dowolnego egzemplarza broni w zasięgu 24 metrów. W trakcie trwania czaru oręż traci wszelkie korzystne cechy, a władająca nim osoba otrzymuje modyfikator -10 do WW lub US. Co więcej, *skaza* nasila wady oręza. Broń eksperymentalna zaczyna się przy wyniku rzutu 88-96 i wybucha przy wyniku 97-00; broń zawodna zaczyna się przy wyniku rzutu 92-97 i wybucha przy wyniku 98-00, natomiast parowanie ciosów zadawanych bronią „powolną” przeprowadzane jest z modyfikatorem +20.

Inskrypcja

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: dłuto (+1)

Opis: Przesuwając dłonią ponad metalową powierzchnię, czarodziej może umieścić na niej inskrypcję. Napis może mieć dowolną długość (pod warunkiem, że zmieści się na powierzchni obiektu), jednak każde dwanaście wyrazów powyżej pierwszego tuzina wydłuża czas rzucania czaru o kolejną akcję podwójną. Inskrypcja zapisana jest w stylu charakterystycznym dla czarodzieja, a więc jest rozpoznawalna dla każdego, kto zna charakter jego pisma.

Prawo logiki

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: 1k10 akcji podwójnych

Składnik: czysta karta papieru (+1)

Tabela 6-2: Zaklęcia Tradycji Metalu

Ścieżka Główna	Ścieżka Mistyczna	Ścieżka Żywiołu
Zapora ze stali	Podsycenie ognia	Zapora ze stali
Skaza	Skaza	Prawo logiki
Alchemiczna wizja	Inskrypcja	Korozja
Srebrzyste strzały Arha	Utwardzenie	Srebrzyste strzały Arha
Tajemne rytzy	Alchemiczna wizja	Pancerz z ołowiu
Postarzenie	Szttywność ciała i umysłu	Metoda prób i błędów
Metoda prób i błędów	Tajemne rytzy	Przekształcenie metalu
Umagicznienie	Postarzenie	Umagicznienie
Poznanie tajemnic	Złoto głupców	Sila umysłu
Tłumienie magii	Poznanie tajemnic	Tłumienie magii

Czas trwania: 5 minut lub do momentu wykonania wybranego testu

Opis: Czarodziej czerpie moc z Żółtego Wiatru Magii, aby dzięki niej znaleźć logiczne rozwiązanie pojedynczego problemu lub zagadki. W trakcie trwania czaru czarodziej (lub jego towarzysz znajdujący się w odległości do 12 metrów) może skorzystać z magicznej podpowiedzi. Otrzymuje modyfikator +20 do dowolnego testu umiejętności lub cechy. Losowo ustalany czas rzucania czaru odpowiada zarówno czasowi potrzebnemu do wypowiedzenia magicznej formuły, jak i rozważaniom nad naturą problemu.

Utwardzenie

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: żelazny pręt (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Magiczne strumienie *Chamon* przepływają przez dowolny przedmiot, tymczasowo wzmacniając jego strukturę. Przedmiot nie zmienia wyglądu, choć w dotyku i pod względem ciężaru wydaje się być zrobiony z metalu. Zaklęcie zwiększa Obciążenie przedmiotu, podwyższa trudność testu Krzepy w celu zniszczenia go lub uszkodzenia (np. wyważanie okien lub drzwi), może też zwiększyć wytrzymałość liny, itd. Wszystkie modyfikatory ustala MG. *Utwardzenie* jest czarem dotykowym.

Korozja

Wymagany poziom mocy: 9

Czas rzucania: akcja

Składnik: zardzewiały ćwiek (+1)

Opis: Czarodziej sprawia, że dowolny metalowy przedmiot znajdujący się w odległości do 12 metrów rdzewieje, stając się bezużyteczny. Celem czaru może stać się obiekt o Obciążeniu 75 lub mniejszym.

Alchemiczna wizja

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: soczewka (+2)

Opis: Pod dotykiem czarodzieja metalowy przedmiot odsłania swoją przeszłość, umożliwiając zobaczenie momentu jego wykuwania lub tworzenia. Udany test Inteligencji pozwala potem przypomnieć sobie dodatkowe szczegóły wizji. Jest to czar dotykowy.

Szttywność ciała i umysłu

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja

Składnik: niewielki stalowy dysk (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Ciała i umysł czarodzieja nabierają właściwości metalu – stają się silniejsze, bardziej wytrzymałe i odporniejsze na mutacje. Skóra staje się twardsza, co zapewnia dodatkowy 1 Punkt Zbroi na każdej lokacji (kumulatywne z pancerzem, do maksimum 5 PZ). Dodatkowo czarodziej otrzymuje modyfikator +10 do Siły Woli, jednak w trakcie trwania zaklęcia odczuwa wewnętrzny opór przeciwko zmianie raz podjętej decyzji. Tego rodzaju efekt, wpływający na zachowanie postaci, należy odpowiednio odegrać.

Srebrzyste strzały Arha

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcja

Składnik: srebrny grot strzały (+2)

Opis: Czarodziej kształtuje moc, tworząc kilka magicznych strzał z czystego srebra (tyle, ile wynosi wartość jego Magii). Może nimi cisnąć w jednego lub w kilku przeciwników znajdujących się w odległości do 48 metrów. Strzały są magicznymi pociskami o Sile 3. Po uderzeniu w cel natychmiast znikają.



Pancerz z ołowiu

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: miniaturowy hełm z ołowiu (+2)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Czarodziej otacza magiczną mocą grupę przeciwników znajdujących się w odległości do 48 metrów. W trakcie trwania czaru ich zbroje stają się ciężkie niczym wykonane z ołowiu. Wszystkie odziane w pancerz postacie, znajdujące się w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca, otrzymują modyfikator -10 do Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich i Zręczności oraz -1 do Szybkości.

Tajemne rytzy

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: fiolka atramentu z płatkami złota (+3)

Opis: To zaklęcie działa podobnie jak *inskrypcja*, ale za jego pomocą można zapisać tajemną wiadomość, niewidzialną nawet mimo dokładnych oględzin. Odczytanie zapisanej w ten sposób wiadomości wymaga ponownego rzucenia czaru *tajemne rytzy*, który sprawia, że wiadomość staje się widoczna. Czarodzieje Kolegium Złota często korzystają z tego zaklęcia do wymiany wiadomości. Zwykle ponownie rzucają je na odczytaną wiadomość, aby ukryć jej treść przed niepowołanymi osobami.

Postarzenie

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: skamieniała kość (+2)

Czas trwania: liczba minut równa 1 + wartość Magii czarodzieja

Opis: Magiczne strumienie *Chamon* przepływają przez dowolny przedmiot, tymczasowo osłabiając jego strukturę. Ciężar i wygląd nie ulegają zmianie, jednak w trakcie trwania czaru przedmiot jest wyjątkowo kruchy. Obniża to trudność uszkodzenia go lub zniszczenia (zwykle o 1k10/2 stopnie trudności), na przykład wyważenia drzwi, rozerwania kajdan lub przełamania sztaby. Jest to czar dotykowy.

Metoda prób i błędów

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: pusta szklana fiolka (+1)

Czas trwania: 1 runda

Opis: Czarodziej używa magii, by kierować poczynaniami wszystkich towarzyszy znajdujących się w odległości do 12 metrów. W trakcie trwania czaru każdy z nich może przerzucić wynik pojedynczego testu lub rzutu na obrażenia. Wynik drugiego rzutu jest ostateczny.

Złoto głupców

Wymagany poziom mocy: 17

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: skamieniały kwiat (+2)

Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej wykorzystuje magiczne moce, aby zmienić wygląd dowolnego przedmiotu, sprawiając, że zdaje się być znacznie cenniejszy, niż jest to w istocie. Pensy wyglądają jak złote korony, zardzewiały i wyszczerbiony miecz wygląda niczym oręż wielkiego króla, a drewniana szczeka lśni blaskiem srebra. W trakcie trwania czaru wartość przedmiotu wzrasta 10-krotnie. Jest to zaklęcie dotykowe.

Przekształcenie metalu

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: talizman w kształcie młota i kowadła (+2)

Opis: Czarodziej używa mocy, aby przemienić dowolny metalowy przedmiot w inny. Zaklęcie nie umożliwia zmiany rodzaju metalu. Czarodziej może więc przemienić stalowy puklerz w dzbanek, ale nie może go zmienić w dzbanek cynowy. Jakość nowego przedmiotu można określić za pomocą testu **splatania magii**. Tworzenie przedmiotu najlepszej jakości to Bardzo Trudny test (-30), dobrej jakości to Trudny test (-20). Tworzenie przedmiotu przeciętnej jakości nie powoduje żadnych modyfikatorów do testu **splatania magii**. Nieudany test oznacza, że nowy przedmiot jest kiepskiej jakości. *Przekształcenie metalu* jest czarem dotykowym, który nie działa na przedmioty magiczne.

Umagicznienie

Wymagany poziom mocy: 21

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: pióro gryfa (+3)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Czarodziej czerpie odrobinę magicznej energii i zamyka ją w dowolnym przedmiocie. W trakcie trwania czaru posiadacz magicznego przedmiotu otrzymuje modyfikator +5 do dowolnej cechy związanej z podstawową funkcją przedmiotu. Na przykład, magiczny miecz zwiększy wartość WW właściciela, natomiast zaklęty pierścień zapewni modyfikator do Ogłady. Przedmiot może być pod wpływem tylko jednego *umagicznienia* w danej chwili. Jest to czar dotykowy.

Poznanie tajemnic

Wymagany poziom mocy: 22

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: drachma (4 g) sproszkowanej czerwonej siarki (+3)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Zaklęcie umożliwia poznanie wszelkich zwyczajnych właściwości dowolnego przedmiotu, włącznie z budową i składnikami użytymi do jego stworzenia. Na przykład, dzięki temu zaklęciu, złoty czarodziej

mógłby poznać medyczne właściwości ropuszego kamienia (patrz *Zbrojownia Starego Świata*, str. 75). Czarodziej może również poznać magiczne właściwości przedmiotu, wykonując Wymagający (-10) test **splatania magii** z modyfikatorem +10 za każdy punkt Magii. Każdy poziom skuteczności testu ujawnia jedną z magicznych właściwości przedmiotu. W przypadku przedmiotów przeklętych lub skażonych, ich negatywne cechy ujawniają się jako ostatnie.

Siła umysłu

Wymagany poziom mocy: 23

Czas rzucania: 10 minut

Składnik: strona z książki napisanej przez szaleńca (+3)

Opis: Czarodziej korzysta z mocy własnego umysłu, by uzdrowić obłąkaną postać. Stosowanie tego czaru jest wyjątkowo ryzykowne. Magia bywa nieprzewidywalna i potrafi zarówno uzdrawiać, jak szkodzić. Czarodziej musi wykonać test **splatania magii**. Udany test oznacza, że leczona postać traci 1k10 ze swoich Punktów Obłąd. W przeciwnym razie otrzymuje kolejne 1k10 Punktów Obłąd. *Siła umysłu* jest czarem dotykowym. Czarodziej nie może go rzucić na siebie. Zaklęcie nie działa na zwierzęta.

Tłumienie magii

Wymagany poziom mocy: 26

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: niewielka ozdobna pochwa ze złota o wartości przynajmniej 75 zł (+3)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Czarodziej przyzywa moc *Chamon*, owijając jej pasmami dowolny magiczny przedmiot znajdujący się w odległości do 24 metrów. W trakcie trwania czaru przedmiot traci wszystkie właściwości magiczne.

Tradycja Niebios

Tradycja Niebios to magia gwiazd, nieba i ruchów sfer niebieskich, a także przepowiedni i przeznaczenia. Wróżbiarski aspekt Tradycji Niebios zwany jest powszechnie Astromancją, natomiast magia pogody zdobyła sobie nazwę Meteomancji. Obie specjalizacje opierają się na manipulowaniu *Azyr* – Niebieskim Wiatrem Magii. Posiadanie zdolności *magia tajemna (niebios)* umożliwia wybór jednej z trzech list czarów z Tabeli 6-3: **Zaklęcia Tradycji Niebios**.

Wypolerowanie

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: czysta szmatka (+1)

Opis: Czar umożliwia oczyszczenie i wypolerowanie dowolnego przedmiotu służącego do obserwacji – szyby okiennej, lunety, lustra, itp. Młodzi adepci magii z Kolegium Niebios potajemnie używają tego zaklęcia do czyszczenia instrumentów używanych

przez starszych astrologów do obserwacji nieba. Ponieważ wykorzystywanie magii do codziennych czynności jest zabronione, uczniowie rzucają to zaklęcie, a następnie lekko przecierają idealnie lśniąca powierzchnię brudną szmatą, aby zamaskować magiczny efekt zaklęcia.

Wróżba

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: wątroba małego zwierzęcia (+1)

Czas trwania: 2k10 godzin

Opis: Czarodziej wróży z gwiazd, przepowiadając najbliższą przyszłość. Po rzuceniu czaru może spróbować określić, czy dana chwila sprzyja wykonaniu określonego działania. MG powinien w tajemnicy wykonać test Inteligencji Bohatera Gracza. Udany test oznacza, że przepowiednia okazuje się trafna. Nieudany test oznacza, że wróżba okazuje się błędna, choć BG nie zdaje sobie z tego sprawy. Dopóki czar trwa, przepowiednia jest w pełni prawdziwa, potem niekoniecznie musi się sprawdzić. Przed udzieleniem odpowiedzi na pytanie postawione przez czarodzieja, MG powinien uważnie ocenić szanse spełnienia się przepowiedni.

Pierwsze proroctwo Amul

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: odłamek szkła (+1)

Czas trwania: 1 runda

Opis: Czarodziej przepowiada najbliższą przyszłość, wróżąc z siebie tylko widocznych znaków na niebie. W następnej turze odgrywający go gracz może przerzucić wynik jednej kostki, użytej podczas dowolnego rzutu (testu umiejętności lub cechy, rzutu na obrażenia, ustalenia poziomu mocy, itp.).

Niebiańska luneta

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: ziarenko czystego piasku (+1)

Opis: Czarodziej zawiesza przed sobą nieruchomą magiczną soczewkę, która przybliża obraz tego, co znajduje się za nią. Zapewnia to modyfikator +20 do wszelkich testów związanych z obserwowaniem odległych obiektów, natomiast w przypadku ograniczenia widoczności (mgły, zachmurzenia) modyfikator wynosi +10. Astrologowie używają tego zaklęcia do obserwacji nieba i gwiazd, ale równie dobrze może być wykorzystane do oglądania dalekich budowli, charakterystycznych punktów krajobrazu, a nawet pojedynczych osób. Efekt utrzymuje się, dopóki czarodziej nie rozproszy zaklęcia.

Błyskawica

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: akcja

Składnik: kamerton (+2)

Opis: Czarodziej ciska błyskawicą w dowolnego przeciwnika znajdującego się w odległości do 36 metrów. Jest to magiczny pocisk o Sile 5.

Mowa ptaków

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: ptasi język (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej zyskuje umiejętność rozumienia i przemawiania w języku ptaków. Oczywiście ptaki nie muszą rozmawiać z czarodziejem, ani odpowiadać na jego pytania (decyzja MG). Sprytnie lub wyjątkowo inteligentne ptaki mogą nawet kłamać lub żądać przysługi w zamian za informację. Każdy z ptaków będzie oceniał czarodzieja po jego wyglądzie i sposobie

Tabela 6-3: Zaklęcia Tradycji Niebios

Ścieżka Główna	Ścieżka Mistyczna	Ścieżka Żywiołu
Wróżba	Wypolerowanie	Wróżba
Niebiańska luneta	Niebiańska luneta	Pierwsze proroctwo Amul
Błyskawica	Mowa ptaków	Błyskawica
Przejaśnienie	Przejaśnienie	Drugie proroctwo Amul
Łaska losu	Łaska losu	Podmuch wiatru
Kłątwa	Trzecie proroctwo Amul	Kłątwa
Projekcja astralna	Przecucie	Niebiańskie skrzydła
Znaki na niebie	Projekcja astralna	Gwiezdny blask
Nawałnica	Lokalizacja	Nawałnica
Mroczne przeznaczenie	Znaki na niebie	Mroczne przeznaczenie

zachowania, jednakże dzięki temu zaklęciu czarodziej zyskuje instynktowną wiedzę o zachowaniu ptaków. Na przykład, może się dowiedzieć, dlaczego stado ptaków zachowuje się w określony sposób lub z jakiego powodu napotkane gniazdo zostało opuszczone.

Przejaśnienie

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: fiołka z zamkniętym w środku oddechem orła (+3)

Opis: Strumienie *Azyr* usuwają z nieba wybraną chmurę, a w przypadku całkowitego zachmurzenia tworzą wśród obłoków prześwit o promieniu 50 metrów, umożliwiając czarodziejowi spojrzenie na czyste niebo. Długość czasu obserwacji zależy od pogody, gdyż zaklęcie nie powstrzymuje chmur przed ponownym formowaniem się i przesuwaniem pod wpływem wiatru. Rzucony w czasie deszczu, czar na krótki czas powstrzymuje opady. Raczej nie uchroni to przed przemoknięciem, gdyż trudno przewidzieć kierunek i siłę wiatru, szczególnie w trakcie burzy lub zamieci śnieżnej.

Drugie proroctwo Amul

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: odłamek barwionego szkła (+2)

Czas trwania: 1 godzina lub do momentu wykorzystania obu przerzutów

Opis: Zaklęcie działa podobnie jak *pierwsze proroctwo Amul*, z tą różnicą, że gracz może powtórzyć rzuty dowolnych dwóch kostek.

Łaska losu

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: królicza łapka (+2)

Opis: Niebiosą wskazują swego wybrańca, obdarzając go łaską losu. Postać wskazana przez czarodzieja natychmiast uzyskuje Punkty Szczęścia w takiej liczbie, jaką otrzymałaby z początkiem następnego dnia. Jednakże los bywa zmienny i następnego dnia postać nie otrzymuje żadnych Punktów Szczęścia. Dopiero dzień później zacznie otrzymywać te punkty na normalnych zasadach. Rzucone ponownie na tę samą osobę, zaklęcie nie wywiera efektu, dopóki postać nie odzyska Punktów Szczęścia w normalny sposób. Jest to czar dotykowy.

Podmuch wiatru

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja

Składnik: zwierzęcy pęcherz (+2)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej przyzywa gwałtowny wichur na wskazanym obszarze w odległości do 48 metrów. Wszystkie postacie znajdujące się w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca przewracają się i muszą wykonać test

Odporności. Nieudany test oznacza, że zostają ogłuszone na 1 rundę. W trakcie trwania czaru postacie objęte jego działaniem nie mogą wykonywać ataków strzeleckich ani być ich celem. Poruszanie się w obszarze działania czaru wymaga udanego testu Krzepy, a wszystkie ataki wręcz wykonuje się z modyfikatorem -20.

Trzecie proroctwo Amul

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: kropla własnej krwi (+1)

Czas trwania: 24 godziny lub do momentu wykorzystania przerzutu

Opis: Czarodziej odczytuje znaki i omeny, które obwieszczają przyszłe losy. Jeśli w trakcie trwania czaru otrzyma trafienie krytyczne, rzut w **Tabeli: Trafienie krytyczne** zostaje automatycznie powtórzony, a czarodziej może wybrać lepszy dla siebie wynik. Nie może jednak ponownie rzucić tego zaklęcia, dopóki nie wykorzysta przerzutu.

Kłątwa

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Składnik: pęknięte zwierciadło (+2)

Czas trwania: 24 godziny

Opis: Czarodziej rzuca kłatwę na dowolną postać znajdującą się w odległości do 24 metrów. W trakcie trwania czaru ofiara otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich testów, a wszystkie wymierzone w nią ataki zadają dodatkowy 1 punkt obrażeń. W danej chwili postać może być pod wpływem tylko jednej *kłatwy*.

Przeczcucie

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Składnik: królicza łapka (+2)

Czas trwania: 24 godziny lub do momentu wykorzystania przerzutu

Opis: Czarodziej odgaduje przebieg przyszłych wydarzeń, wróżąc z sobie tylko widocznych znaków na niebie. Otrzymuje dodatkowy Punkt Szczęścia, który może wykorzystać do powtórzenia dowolnego nieudanego testu umiejętności lub cechy. Rzucone ponownie na tę samą osobę, zaklęcie nie wywiera efektu, dopóki postać nie wykorzysta tego Punktu Szczęścia.

Niebiańskie skrzydła

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: gołębie pióro (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej przywołuje moc niebios, która unosi go w powietrze. W trakcie trwania czaru może latać z Szybkością Lotu 6. Szczegółowe zasady dotyczące latania znajdziesz w *Księdze Zasad*, str. 145. Czarodziej może rzucić to zaklęcie tylko na siebie.



Projekcja astralna

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: szczypta chrzanu (+2)

Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej uwalnia swego ducha, który opuszcza ciało materialne. W postaci astralnej czarodziej jest niewidzialny, choć zachowuje zdolność słyszenia i widzenia. Jako istota bezcielesna, nie może wpływać na obiekty fizyczne. Może się poruszać, lecz pozostaje ograniczony przez prawa świata materialnego. Nie może latać i przenikać przez ściany. Może natomiast swobodnie przechodzić przez otwory, przez które normalnie mógłby się przecisnąć (np. otwarte okno lub uchylone drzwi). Przed upływem czasu trwania zaklęcia czarodziej musi powrócić do swego ciała. Jeśli tego nie uczyni (lub ktoś mu w tym przeszkodzi), jego dusza gwałtownie wraca do ciała, ale czarodziej musi wykonać Trudny (-20) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że otrzymuje 1 Punkt Obłądu. Czarodziej może rzucić to zaklęcie wyłącznie na siebie.

Lokalizacja

Wymagany poziom mocy: 21

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: ukruszona soczewka (+3)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Znaki na niebie pomagają czarodziejowi określić miejsce położenia zagubionego lub ukrytego przedmiotu. Może to być obiekt opisany ogólnikowo („szukam konia” lub „znajdź źródło czystej wody”) albo konkretny („szukam mojej sakiewki” albo „znajdź miecz mojego kompana Karla”). Udane rzucenie zaklęcia ujawnia kierunek prowadzący do miejsca, gdzie znajduje się wymieniony przedmiot. Nie podaje natomiast odległości, jaka dzieli go od czarodzieja. W przypadku przedmiotów opisanych ogólnie, zaklęcie wskazuje kierunek położenia najbliższego przedmiotu, który odpowiada opisowi. Natomiast w przypadku konkretnego przedmiotu, czarodziej musi dysponować jego dokładnym opisem, a najlepiej jeśli osobiście go oglądał i dotykał. Dokładne określenie położenia przedmiotu może wymagać wielokrotnego rzucenia czaru *lokalizacja*. Zaklęcie podaje kierunek w linii prostej, ignorując naturalne i sztuczne przeszkody (mury miejskie, skały, zbiorniki wodne, itd.).

Gwiazdny blask

Wymagany poziom mocy: 22

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: mapa gwiazdna (+3)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej czerpie moc z energii niebios, przywołując światło gwiazd. Wskazany obszar w promieniu 48 metrów zostaje oświetlony łagodnym blaskiem, który rozprasza ciemność (zarówno zwykłą, jak i magiczną), ujawnia niewidzialne lub ukryte postacie, a także odkrywa tajemne przejścia i skrytki.

Znaki na niebie

Wymagany poziom mocy: 24

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: fiolka z inkaustem zrobionym z krwi orła (+3)

Opis: Delikatnie splatając strumienie Azyr, czarodziej zapisuje wiadomość w gwiazdach. Informacja jest ogólnikowa, natomiast może służyć jako szyfr, przekazujący wcześniej ustalony sygnał. Rozpoznanie i odczytanie zapisanej w ten sposób wiadomości wymaga udanego testu **nauki (astronomii)**. Każda osoba posiadająca tę umiejętność może rozpoznać taki znak, wykonując udany test. Jednak bez wiedzy o tym, czego miała dotyczyć wiadomość, trudno odgadnąć jej prawdziwe znaczenie. Z tego powodu czarodzieje z Kolegium Niebios (a także astrologowie) uczą się swoistego „szyfru znaków”. Dzięki temu umieszczając odpowiednie znaki na niebie w pobliżu właściwych konstelacji (lub w odpowiednich częściach nieboskłonu), można przekazać informacje o zagrożeniach i wielkich wydarzeniach, wiążąc je z właściwym regionem Starego Świata, rasami istot, a nawet z bogami. Na przykład, można umieścić informację: „Tego dnia w Tilei wydarzy się wielkie zło” albo „O wschodzie słońca los będzie łaskawy dla wyznawców Sigmara”. Arcymagowie Kolegium Niebios niezbyt pobłażliwie traktują tych, którzy używają tego zaklęcia pochopnie lub do przekazywania błahych wiadomości.

Nawałnica

Wymagany poziom mocy: 25

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: chorągiewka służąca do ustalania kierunku i siły wiatru (+3)

Opis: Czarodziej sięga wolą ku niebiosom, przywołując magiczną burzę z piorunami na dowolnym obszarze w odległości do 48 metrów. Nawałnica, zrodzona z magicznych mocy Eteru, może pojawić się w dowolnym miejscu, także w zamkniętym pomieszczeniu lub pod ziemią. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują trafienie z Siłą 5.

Mroczne przeznaczenie

Wymagany poziom mocy: 31

Czas rzucania: 1 godzina

Składnik: pętla wisielca (+3)

Opis: Czarodziej czerpie surową moc Eteru i splata ją wokół pukla włosów lub kilku kropel krwi dowolnej istoty, która znajduje się w odległości nie przekraczającej 1 kilometra. Kontrolowane przez czarodzieja strumienie magii odmieniają przeznaczenie istoty. Ofiara musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast traci 1 Punkt Przeznaczenia. Postać nie może użyć Punktu Szczęścia do przerzucenia wyniku tego testu. Jeśli nie posiada żadnego PP, Wartość Krytyczna następnego trafienia krytycznego,

jakie otrzyma, automatycznie wynosi +10. Wszyscy czarodzieje w promieniu 5 kilometrów wyczuwają zakłócenie Eteru wywołane tym potężnym zaklęciem. Najwięksi Astromanci przestrzegają, iż powinno ono być używane wyłącznie wobec największych wrogów Imperium.

Tradycja Ognia

Czerwonym Wiatrem Magii – *Aqshy* – władają czarodzieje Płomienia, dzierżąc władzę nad wszelkim ogniem, od zwykłego płomyka świecy aż po rozpalone żądze namiętności. Posiadanie zdolności **magia tajemna (ogień)** umożliwia wybór jednej z trzech list czarów z Tabeli 6-4: Zaklęcia Tradycji Ognia.

Podgrzanie

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: metalowy widelec (+1)

Opis: Czarodziej podgrzewa dowolną potrawę lub doprowadza do wrzenia około 1 litra wody (lub podobnej cieczy). Jest to czar dotykowy.

Przypalenie

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek węgla drzewnego (+1)

Opis: Czarodziej kładzie gołe dłonie na otwartej ranie i wypala ją dotykiem. Nie przywraca to punktów Żywotności, ale jest traktowane jako pomoc medyczna, która może ocalić od śmierci ciężko ranną postać. Ten czar przydaje się też do innych celów, na przykład do piętnowania.

Ogień U'Zhul

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: zapalka (+1)

Opis: Czarodziej ciska ognistym pociskiem w dowolnego przeciwnika znajdującego się w odległości do 36 metrów. Jest to magiczny pocisk o Sile 4.

Gniew

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: odrobina żółci (+1)

Opis: Czarodziej wskazuje dowolną postać w zasięgu 12 metrów, która musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że postać odczuwa nagły gniew względem innej osoby wskazanej przez czarodzieja. Jeśli postać uzyska w teście 2 lub więcej poziomów porażki, natychmiast atakuje wyznaczoną osobę. W każdej rundzie może przełamać zaklęcie, wykonując udany test Siły Woli.



Ognista korona

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: złota moneta (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Nad głową czarodzieja pojawia się korona z płomieni. W trakcie trwania zaklęcia czarodziej otrzymuje modyfikator +20 do testów dowodzenia i zastraszania. Każdy przeciwnik, który zamierza zaatakować go w walce wręcz, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że strach uniemożliwił mu zaatakowanie czarodzieja i musi wykonać inną akcję. Korona zapewnia tyle światła co zwykła pochodnia i może zostać użyta do podpalenia łatwopalnych materiałów, choć rzadko kiedy bywa wykorzystywana w tym celu. Czarodziej nie otrzymuje żadnych obrażeń od ognistej korony.

Ognisty posmak

Wymagany poziom mocy: 9

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: papryka (+1)

Opis: Czarodziej doprawia smak dowolnej potrawy lub napoju, dodając im pikantności. Dzięki temu zaklęciu każda potrawa (podana na talerzu lub w misie, a nawet garniec zupy) staje się ostrzejsza, natomiast dowolny napój (od zawartości pucharu aż po beczkę wina lub piwa) zyskuje właściwości mocnego napitku

alkoholowego. Zjedzenie takiej potrawy przez osobę nieprzyzwyczajoną do pikantnego jedzenia (czarodziej rzucający ten czar jest na to odporny) wymaga wykonania testu Odporności. Nieudany test powoduje kilkugodzinne bóle brzucha. Efekty wypicia alkoholu zostały podane w *Księdze Zasad*, str. 118 i *Zbrojowni Starego Świata*, str. 61. Rzucenie czaru na napój alkoholowy podnosi jego „moc” do poziomu spirytusu/gorzałki.

Niegasnący płomień

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: akcja

Składnik: miech kowalski (+2)

Opis: Czarodziej podsycy dowolny ogień (do wielkości sporego ogniska) w zasięgu 12 metrów, powodując, że nie da się go ugasić wodą ani przez silny powiew, zarówno w normalny sposób, jak też magicznie. Czas trwania czaru zależy od wartości Magii czarodzieja (1 = dzień; 2 = tydzień; 3 = miesiąc; 4 = rok). Płomień nie potrzebuje podsycania, nie zużywa też paliwa. Jeśli źródło płomienia zostanie rozbite lub rozproszone (np. ognisko zostanie rozgrzebane), poszczególne kawałki płoną dalej. Po upływie czasu trwania czaru ogień płonie dalej, dopóki nie zostanie ugaszony lub nie wypali się paliwo.

Ognista kula

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja

Składnik: bryłka siarki (+2)

Opis: Czarodziej tworzy kilka ognistych kul (tyle, ile wynosi wartość jego Magii). Może cisnąć nimi w jednego lub w kilku przeciwników znajdujących się w promieniu 48 metrów. Ogniste kule są magicznymi pociskami o Siłę 3.

Tarcza Aqshy

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: żelazny amulet (+2)

Czas trwania: 1k10 minut

Opis: Czarodziej otacza się wirującymi strumieniami Czerwonego Wiatru Magii, które chronią go przed płomieniami. W trakcie trwania czaru otrzymuje modyfikator +20 do Odporności przeciwko ognistym atakom (złonięcie smoka, ogniste kule, itp.). Czarodziej może rzucić to zaklęcie wyłącznie na siebie.

Gorejący miecz

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja

Składnik: pochodnia (+1)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test Siły Woli w każdej kolejnej rundzie.

Opis: W dłoni czarodzieja pojawia się ognisty miecz. Traktuje się go jako broń magiczną z cechą oręża „druzgoczący” i Siłą 4. W trakcie trwania zaklęcia czarodziej otrzymuje +1 do Ataków.

Płomienista zasłona

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: strzęp nadpalonego dywanu (+2)

Opis: Czarodziej rozpościera w powietrzu ognistą zasłonę o szerokości 12 i wysokości 4 metrów. Można ją zawiesić na dowolnej wysokości (także pod kątem albo owiniętą wokół jakiegoś obiektu), choć należy pamiętać, że kotara zwisa ku ziemi, zgodnie z kierunkiem działania siły ciężenia. Dotknięcie zasłony, przebywanie tuż obok niej lub jej przekroczenie oznacza automatyczne trafienie z Siłą 3. Płomienie i dym ograniczają widoczność (-20 do testów **spostrzegawczości** oraz do US przy atakowaniu postaci po drugiej stronie zasłony). Zasłona faluje na wietrze, a silne podmuchy mogą ją odchyłać nawet na znaczną odległość (decyzja MG).

Wściekłość

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: kosmyk rudych włosów (+2)

Czas trwania: 10 minut

Opis: Czarodziej podsyca ogień nienawiści w dowolnej osobie. Może ona odeprzeć czar, wykonując udany Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test powoduje modyfikator +10 do Walki Wręcz i Odporności postaci, która jednak w każdej rundzie traci 1 punkt Żywotności ze względu na płonący w niej ogień wściekłości. Ofiara zawsze atakuje najbliższą postać, nie zważając, czy jest to sprzymierzeniec czy przeciwnik. Na końcu każdej swojej tury może próbować przełamać zaklęcie, wykonując Wymagający (-10) test Siły Woli (akcja natychmiastowa). *Wściekłość* jest czarem dotykowym.

Tabela 6-4: Zaklęcia Tradycji Ognia

Ścieżka Główna	Ścieżka Mistyczna	Ścieżka Żywiołu
Przypalenie	Podgrzanie	Przypalenie
Gniew	Gniew	Ogień U'Zhul
Ognista korona	Ognisty posmak	Ognista korona
Ognista kula	Niegasnący płomień	Ognista kula
Płomienista zasłona	Płomienista zasłona	Tarcza Aqshy
Żar serc	Wściekłość	Gorejący miecz
Wrząca krew	Spopielenie	Żar serc
Łańcuch Aqshy	Wrząca krew	Ognisty podmuch
Płomień zemsty	Łańcuch Aqshy	Ognisty dech
Pożoga zagłady	Płomień zemsty	Pożoga zagłady



Żar serc

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: fiołka z mieszaną krwi i oleju (+2)

Czas trwania: 10 minut

Opis: Czarodziej rozpala gniew w sercach towarzyszy znajdujących się w promieniu 30 metrów. W trakcie trwania czaru otrzymują oni modyfikator +20 do Siły Woli podczas testów Strachu i Grozy. Jeśli oddalą się od czarodzieja na odległość przekraczającą 30 metrów, czar przestanie na nich działać.

Spopielenie

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: rozgrzany do białości węgielek (+2)

Opis: Czarodziej dotyka dowolnego przedmiotu lub kilku przedmiotów. Ich rozmiary (określone w punktach Obciążenia) zależą od wartości Magii czarodzieja (1 = 10; 2 = 50; 3 = 200; 4 = 1 000). Dotknięte przedmioty natychmiast zostają zniszczone, tak jakby spłonęły w ogniu. Dokładne określenie, co pozostaje po danym przedmiocie, zależy od jego konstrukcji, a także od decyzji MG. Z karty pergaminu zostanie jedynie popiół. Masywne dębowe krzesło zamieni się w kupkę zwęglonych szczap drewna. Natomiast miecz zostanie osmalony (a skórzana pochwa zniszczona),

ale po oczyszczeniu będzie nadawał się do użytku. Tym czarem można zniszczyć każdy przedmiot, który mógłby spłonąć w naturalnie wznieconym ogniu. Jest to czar dotykowy.

Wrząca krew

Wymagany poziom mocy: 21

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: śledziona ogra (+3)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej rozpala ogień w żyłach dowolnej postaci.

Ofiara może odeprzeć czar, wykonując udany Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że nagle odczuwa okropny ból, gdy krew w jej żyłach zaczyna wrzeć. W trakcie trwania czaru w każdej rundzie otrzymuje automatyczne trafienie z Siłą 3 (bez uwzględnienia noszonego pancerza). Dodatkowo, ze względu na niewyobrażalny ból i halucynacje, otrzymuje modyfikator -20 do testów **sposprzegawczości**. Ciało postaci zabitej tym czarem eksploduje w rozbryzgu płonącej krwi, która zadaje trafienie z Siłą 1 wszystkim postaciom w zasięgu 2 metrów. *Wrząca krew* jest czarem dotykowym.

Ognisty podmuch

Wymagany poziom mocy: 22

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: sztylet z potrójnie hartowanej stali (+3)

Opis: Czarodziej ogniskuje moc i posyła 1k10 ognistych podmuchów w kierunku jednego lub kilku przeciwników znajdujących się w odległości do 48 metrów. Podmuchy należy traktować jak magiczne pociski o Sile 4. Minimalna liczba wyczarowanych podmuchów nie może być mniejsza od wartości Magii czarodzieja.

Łańcuch Aqshy

Wymagany poziom mocy: 24

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: miniaturowa tarcza ze złota (+3)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej spowija Czerwonym Wiatrem Magii towarzyszy tworzących z nim łańcuch połączonych rąk. W trakcie trwania czaru wszyscy zyskują odporność na ogień. Jeśli łańcuch zostanie przerwany, każda osoba, która nie jest połączona (bezpośrednio lub pośrednio) łańcuchem rąk z czarodziejem, natychmiast traci magiczną odporność na ogień. *Łańcuch Aqshy* chroni przed każdym ogniem pochodzenia naturalnego, ognistymi efektami zaklęć o wymaganym poziomie mocy niższym od 24, jak również przed ognistymi atakami stworzeń o Sile Woli niższej od SW czarodzieja. Czarodziej może to zaklęcie rzucić tylko na siebie i on zawsze stanowi główne ogniwo łańcucha dłoni.

Ognisty dech

Wymagany poziom mocy: 25

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: łuska smoka (+3)

Opis: Czarodziej ziele ogniem niczym smok. Płomień bucha na odległość do 16 metrów, rozszerzając się i przyjmując kształt stożka o szerokości od 1 metra przy czarodzieju do 5 metrów na końcu jęzora ognia. Wszystkie postacie ogarnięte płomieniami natychmiast otrzymują trafienie z Siłą 8. Udany test Siły Woli pozwala uniknąć części efektu zionięcia (trafienie z Siłą 4). Zwykli ludzie, widząc taki pokaz mocy, mogą uznać, że mają do czynienia z demonem Chaosu.

Płomień zemsty

Wymagany poziom mocy: 26

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: trzy krople krwi ofiary (+3)

Czas trwania: rok i 1 dzień lub do zabicia wyznaczonej osoby

Opis: Czarodziej wznieca płomień nienawiści w duszy dowolnej postaci, namawiając ją do wymierzenia kary innej osobie. W trakcie rzucania zaklęcia czarodziej musi wypowiedzieć imiona obu postaci. Ofiara zaklęcia może próbować odeprzeć czar, wykonując udany Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że obsesyjnie zaczyna myśleć o wywarcu zemsty na wyznaczonej przez czarodzieja osobie. Nie potrafi racjonalnie uzasadnić swojej bezgranicznej

żądzy zemsty, którą może zaspokoić tylko śmierć znienawidzonego wroga. W trakcie trwania czaru, ofiara może raz w miesiącu próbować przełamać zaklęcie, jednak wymaga to udanego Bardzo Trudnego (-30) testu Siły Woli. Trudno ugasić raz rozpalony płomień zemsty...

Požoga zagłady

Wymagany poziom mocy: 31

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: ząb smoka (+3)

Czas trwania: do śmierci wszystkich istot znajdujących się w sferze działania czaru

Opis: To najbardziej niszczycielski czar w arsenale płomienistego czarodzieja. Wskazany obszar w odległości do 48 metrów zamienia się w ogniste piekło. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują tyle trafień z Siłą 4, ile wynosi wartość Magii czarodzieja. W trakcie trwania czaru każda objęta nim postać musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że po raz kolejny otrzymuje obrażenia. Jest to czar tak potężny i niszczycielski, że wszyscy czarodzieje w promieniu 5 kilometrów wyczuwają wywołane nim zakłócenie Eteru. Czarodzieje z Kolegium Płomienia zawzięcie ścigają tych, którzy nierozważnie zdecydowali się na rzucenie tego zaklęcia. Arcymagowie Ognia słusznie uznają, że pewnych granic nie można przekraczać.

Tradycja Śmierci

Shyish – Fioletowy Wiatr Magii – to siła, która sprawia, że wszystko przemija. Magistrowie tej tradycji, zwani Ametystowymi Czarodziejami, władają żywiołem śmierci, akceptując naturalny koniec wszystkich rzeczy. Posiadanie zdolności *magia tajemna (śmierć)* umożliwia wybór jednej z trzech list czarów z Tabeli 6-5: Zaklęcia Tradycji Śmierci.

Słowa pociechy

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: klepsydra (+1)

Opis: Czarodziej wypowiada pocieszające słowa, które koją smutek osoby cierpiącej z powodu śmierci kogoś bliskiego. Zaklęcie powstrzymuje efekty Strachu, Grozy lub obłądu, wywołane przez to tragiczne zdarzenie.

Wizja śmierci

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: garść ziemi zebranej z mogiły (+1)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Czarodziej widzi duchy i zjawy, normalnie niewidoczne dla zwykłych ludzi. Obserwując śmierć żywej istoty, czarodziej może dostrzec duszę opuszczającą martwe ciało.

Posłaniec śmierci

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: ostry nóż (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Czarodzieja napelnia moc *Shyish*, wzbudzając strach wśród jego przeciwników. W trakcie trwania czaru czarodziej otrzymuje modyfikator +10 do testów **zastraszania**.

Dotyk śmierci

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja

Składnik: dwa miedziane pensy (+1)

Opis: Czarodziej dotyka ciężko rannej osoby, pomagając jej umrzeć. *Dotyk śmierci* zabija dowolną postać, która ma 0 punktów Żywotności i otrzymała przynajmniej 1 trafienie krytyczne. Jest to czar dotykowy, który działa na potwory, zwierzęta, a nawet na innych BG. Odesłane w ten sposób dusze są odporne na czary typu *ostatnie słowa*, ale zwłoki wciąż można ożywić dzięki sztuce nekromancji.

Kosa żniwiarza

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: miniaturowa żelazna kosa (+1)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie czaru, wykonując udany test Siły Woli w każdej kolejnej rundzie.

Opis: W ręku czarodzieja pojawia się kosa stworzona z energii *Shyish*. Jest to broń magiczna (Siła 5) z cechą oręża „szybki”. Władający nią czarodziej otrzymuje dodatkowo modyfikator +10 do Walki Wręcz.

Kłątwa złodziei grobowców

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: ziemia z rozkopanego grobu (+2)

Czas trwania: 1 rok

Opis: Czarodziej musi rzucić to zaklęcie w pobliżu grobu (także krypty lub grobowca) lub zwłok. Jeśli w trakcie trwania czaru ktoś zbezcześci zwłoki lub okradnie grób, pada ofiarą klątwy. Otrzymuje 1 Punkt Obłędu, a także na 1 tydzień otrzymuje modyfikator -10 do Inteligencji, Siły Woli i Ogłady.

Odrętwienie

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: ćwiek z żelaza skuwanego na zimno (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej wskazuje dowolną postać w zasięgu 24 metrów. W trakcie trwania czaru wybrana przez niego kończyna ofiary (ręka albo noga) jest traktowana jakby była bezwładna (patrz *Księga Zasad*, str. 139).

Uptyw lat

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: akcja

Składnik: niewielka klepsydra (+2)

Opis: Czarodziej sprawia, że jeden niemagiczny przedmiot (Obciążenie 75 lub mniejsze) błyskawicznie starzeje się i niszcze. Przedmioty kiepskiej i zwykłej jakości rozpadają się w pył. Przedmioty dobrej jakości stają się przedmiotami kiepskiej jakości, natomiast przedmioty najlepszej jakości zmieniają się w obiekty zwykłej jakości. *Uptyw lat* jest czarem dotykowym.

Tabela 6-5: Zaklęcia Tradycji Śmierci

Ścieżka Główna	Ścieżka Mistyczna	Ścieżka Żywiołu
Wizja śmierci	Słowa pociechy	Wizja śmierci
Posłaniec śmierci	Posłaniec śmierci	Dotyk śmierci
Kosa żniwiarza	Kłątwa złodziei grobowców	Kosa żniwiarza
Odrętwienie	Odrętwienie	Uptyw lat
Krąg śmierci	Krąg śmierci	Akceptacja przeznaczenia
Akceptacja przeznaczenia	Ukojenie ducha	Wyssanie życia
Wyssanie życia	Lodowaty uścisk śmierci	Ostatnie słowa
Pukając do bram zaświatów	Pukając do bram zaświatów	Do ostatniego tchu
Kłątwa starości	Uwięzienie duszy	Kłątwa starości
Uwięzienie duszy	Kres życia	Wicher śmierci

Krąg śmierci

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: kawałek kamienia lub szczapa drewna z cementarnego muru lub płotu (+2)

Opis: Czarodziej otacza się magicznym kręgiem, którego nie może przekroczyć żaden ożywienie. Promień kręgu wynosi czterokrotność wartości Magii czarodzieja. Mumie, upiory, wampiry i widma mogą wykonać przeciwny test Siły Woli przeciwko SW czarodzieja, aby przełamać moc kręgu. Możesz przyjąć, że inne, równie potężne nieumarłe istoty mogą także spróbować przełamać *krąg śmierci* (wykonując podobny test).

Akceptacja przeznaczenia

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: gwóźdź z trumny (+2)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Czarodziej sprawia, że wszyscy jego towarzysze w promieniu 12 metrów przestają bać się śmierci. W trakcie trwania czaru są traktowani, jakby posiadali zdolność **nieustraszony**.

Ukojenie ducha

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: ludzka czaszka (+2)

Opis: Czarodziej przyzywa Fioletowy Wiatr Magii, którego pasma oplatają dowolnego ducha (istotę posiadającą zdolność **eteryczny**), znajdującego się w zasięgu 12 metrów. Istota musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że uświadamia sobie, że jest tylko duchem (otrzymuje modyfikator -10 do WW, a w następnej turze może wykonać tylko 1 akcję zwykłą). W następnej rundzie musi ponownie wykonać test Siły Woli z tymi samymi konsekwencjami. Jeśli także następny (trzeci) test Siły Woli okaże się nieudany, dusza istoty odzyskuje spokój i odchodzi w zaświaty.

Lodowaty uścisk śmierci

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: różana łądoga z kolcami (+2)

Opis: Lodowate strumienie *Shyish* paraliżują swoim dotykiem dowolną grupę istot w zasięgu 48 metrów od czarodzieja. Wszystkie postacie objęte działaniem czaru (w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca) muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostają sparaliżowane (traktowane są jak ogłuszone). Na początku swojej tury każda z nich może ponownie spróbować odeprzeć zaklęcie, wykonując udany test Siły Woli. Postać pozostaje sparaliżowana do momentu wykonania udanego testu SW.

Wyssanie życia

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Składnik: fiolka wypełniona krwią (+2)

Opis: Czarodziej sięga strumieniem mocy w stronę dowolnego przeciwnika znajdującego się w odległości do 12 metrów. Wysysa z niego życiową energię, wykorzystując ją do uzdrowienia własnego ciała. Postać może odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast traci 1k10 punktów Żywotności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję. Punkty te są dodawane do Żywotności czarodzieja, nie mogą jednak przekroczyć jej wartości maksymalnej. Pozostałe punkty są stracone, choć postać, która stała się celem zaklęcia, otrzymuje pełną sumę obrażeń. *Wyssanie życia* nie działa na ożywieńców i demony.

Ostatnie słowa

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: skrawek papieru welinowego (+2)

Opis: Czarodziej może zadać jedno pytanie odchodzącej w zaświaty duszy zabitej postaci, która znajduje się w odległości do 12 metrów. Czarodziej musi rzucić czar w ciągu 1 minuty (6 rund) od momentu śmierci, w przeciwnym razie dusza zdąży odejść do królestwa Morra. Zapytana dusza nie musi odpowiadać zgodnie z prawdą ani w ogóle udzielać odpowiedzi. Zaklęcie nie działa na istoty pozbawione duszy, takie jak ożywieńcy lub demony.

Pukając do bram zaświatów

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: skrawek ubrania zmarłego (+2)

Opis: Czarodziej może zadać jedno pytanie martwej postaci pod warunkiem, że możliwie jest udzielenie odpowiedzi za pomocą odgłosów przypominających pukanie do drzwi. Może to być na przykład pytanie: „Jak wielu napastników było w bandzie, która cię zaatakowała?”. Duch postaci może też odpowiedzieć „tak” lub „nie”, wydając odpowiednio 1 lub 2 dźwięki (na przykład: „Czy chcesz, byśmy zabrali twoje ciało do Altdorfu?”). Zapytana dusza nie musi odpowiadać zgodnie z prawdą ani w ogóle udzielać odpowiedzi. Zaklęcie musi zostać rzucone w obecności zwłok martwej osoby lub jego żyjącego potomka. Czarodzieje twierdzą, że zmarli udzielają odpowiedzi, pukając w bramy królestwa Morra.

Do ostatniego tchu

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: fiolka z substancją balsamiczną (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej przyzywa moc, która na chwilę powstrzymuje

nieuniknioną śmierć. Wszyscy towarzysze czarodzieja w promieniu 24 metrów walczą jak natchnieni, nie obawiając się śmierci. Jeśli w trakcie trwania czaru któryś odniesie śmiertelną ranę, może w swojej turze wykonać jeszcze jedną akcję, ostatnią w życiu. Po rozpatrzeniu jej efektów postać natychmiast umiera.

Kłątwa starości

Wymagany poziom mocy: 23

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: gałązka bluszczu wyrosłego na mogile kapłana (+2)

Opis: Dowolna postać, znajdującą się w odległości 12 metrów od czarodzieja, w ciągu kilku sekund starzeje się o całe lata. Może odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że na stałe traci 1k10 punktów Krzepy i Odporności. *Kłątwa starości* działa na zwierzęta, ale nie na demony i ożywieńców. Czar nie działa również na rośliny i przedmioty.

Wicher śmierci

Wymagany poziom mocy: 27

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: ametyst o wartości nie mniejszej niż 50 zk (+3)

Opis: Czarodziej przyzywa potężną moc, przywołując zabójczy wicher czystej energii *Shyish* w dowolnym miejscu w odległości do 48 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca natychmiast tracą 1k10 punktów Żywotności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję. Wywołane czarem zakłócenie Eteru jest wyczuwalne dla wszystkich czarodziejów w promieniu 5 kilometrów. Arcymagowie Kolegium Ametystu dysponują całym zestawem okrutnych i wymyślnych kar dla czarodziejów, którzy zbyt pochopnie lub zbyt często używają tego zaklęcia.

Uwięzienie duszy

Wymagany poziom mocy: 29

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: szkielec klatki piersiowej strażnika więziennego (+3)

Opis: Czarodziej zamyka duszę dowolnej postaci w pojemniku (fłaszka, słoje, sakiewka, itp.). Ciało ofiary pozostaje przy życiu, lecz musi być karmione i pojęne, w przeciwnym wypadku może umrzeć z głodu lub pragnienia. Ciało zachowuje podstawowe funkcje życiowe (oddychanie, przełykanie, wydalanie), ale nie może poruszać się samodzielnie. Może zostać zranione lub zabite (również przez truciznę lub choroby), ale także wyleczone (naturalne zdrowienie, zaklęcia lecznicze lub interwencja medyka). Czarodziej (lub dowolny kapłan Morra albo Ametystowy czarodziej, który zna to zaklęcie) może w dowolnej chwili odwrócić zaklęcie, otwierając pojemnik z duszą w pobliżu ciała postaci. W takim przypadku postać natychmiast otrzymuje 1k10/2 (przynajmniej 1) Punktów Oblędu, gdy doświadcza powrotu do życia. Jeśli pojemnik zostanie otwarty

z dala od ciała postaci lub przez osobę, która nie zna tego zaklęcia, dusza zostanie skazana na wieczną egzystencję w formie ducha (patrz *Bestiariusz Starego Świata*, str. 64 i 86). Ciało nadal żyje, choć dalsze utrzymywanie go przy życiu przestaje mieć sens. Zaklęcie *uwięzienie duszy* jest czarem dotykowym. Wywołane nim zakłócenie Eteru jest wyczuwalne dla wszystkich czarodziejów w promieniu 5 kilometrów. Arcymagowie Kolegium Ametystu niezbyt przychylnie traktują wszelkie przypadki użycia tego zaklęcia bez ważnej przyczyny.

Kres życia

Wymagany poziom mocy: 31

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: oko ściętego mordercy (+3)

Opis: Czarodziej przyzywa potężną moc, dosłownie wydzierając duszę z dowolnej istoty w zasięgu 12 metrów. Należy wykonać test przeciwstawny Siły Woli. Jeśli postać będąca celem czaru przegra test, natychmiast ginie w strasznych męczarniach. Wywołane czarem zakłócenie Eteru jest wyczuwalne dla wszystkich czarodziejów w promieniu 5 kilometrów. Arcymagowie Kolegium Ametystu bez pobłażania traktują wszystkich czarodziejów, którzy zbyt pochopnie używają tego zaklęcia.

Tradycja Światła

Wspomagani mocą *Hysb* – Białego Wiatru – czarodzieje Światła, zwani też Hierofantami, przeciwstawiają się niepojętym koszmarom przenikającym do Starego Świata z Domeny Chaosu. Posiadanie zdolności **magia tajemna (światło)** umożliwia wybór jednej z trzech list czarów z **Tabeli 6-6: Zaklęcia Tradycji Światła**.

Blask czystości

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek mydła (+1)

Opis: Przycmiony blask spowija dowolny przedmiot lub postać, całkowicie je oczyszczając. Zaklęcie usuwa kurz, czyści na połysk metalowe powierzchnie, usuwa brud i tłuszcz, a nawet ślady zarostu. Rzucony na potrawę lub napój, usuwa wszelkie zanieczyszczenia i pleśń, sprawiając, że żywność znów nadaje się do spożycia. Jest to czar dotykowy.

Rozbłysk

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: niewielkie zwierciadło (+2)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Czarodziej wywołuje rozbłysk światła w dowolnym miejscu w odległości do 36 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 3 metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują modyfikator -10 do Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich, Zręczności i wszystkich testów związanych ze wzrokiem.

Gorejący wzrok

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: soczewka (+2)

Opis: Z oczu czarodzieja tryska promień oślepiającego światła, który trafia we wskazaną postać znajdującą się w odległości do 16 metrów. Jest to magiczny pocisk o Sile 6. Czasami wzrok naprawdę potrafi zabijać.

Jasność umysłu

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja

Składnik: paciorek z czystego szkła (+2)

Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Dotyk czarodzieja przywraca jasność myślenia dowolnej postaci, dodając 10 do pojedynczego, ujemnego modyfikatora do Inteligencji, Siły Woli lub Oglady (modyfikator -20 staje się -10, natomiast od -10 do 0 zostaje całkowicie zanegowany). Ponowne rzucenie tego czaru na tę samą osobę nie może dalej złagodzić ujemnego modyfikatora uprzednio wybranej cechy. Czarodziej może natomiast złagodzić ujemny modyfikator jednej z pozostałych dwóch cech. Jest to czar dotykowy, ale czarodziej może go rzucić również na siebie.

Migotliwa tarcza

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: świeca (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Wokół czarodzieja pojawia się świetlista sfera, która chroni go przed wszelkimi niemagicznymi pociskami. W trakcie trwania czaru każdy atak bronią strzelecką wymierzony w czarodzieja ma Siłę zmniejszoną do

0 (zadawane obrażenia ustala się, wykonując tylko rzut 1k10). Podejmowane przez czarodzieja próby ukrywania się automatycznie kończą się porażką.

Świetlisty oręż

Wymagany poziom mocy: 9

Czas rzucania: akcja

Składnik: srebrny talizman (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej owija smugami *Hysb* dowolną broń białą, tymczasowo napędlając ją magiczną mocą. W trakcie trwania czaru broń jest traktowana jako magiczna i zadaje demonom dodatkowe 2 punkty obrażeń. Testy **ukrywania się**, wykonywane przez osobę trzymającą świetlisty oręż, automatycznie okazują się nieudane. Jest to czar dotykowy.

Uzdrowienie

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: akcja

Składnik: przezroczysty szklany paciorek (+2)

Opis: Dotyk czarodzieja uzdrawia raną postać. Przywraca jej tyle punktów Żywotności, ile wynosi wartość Magii czarodzieja. *Uzdrowienie* to czar dotykowy, ale czarodziej może go rzucić również na siebie.

Rozświetlenie budowli

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: nieużywana świeca woskowa (+1)

Opis: Czarodziej dzięki mocy zaklęcia wypełnia światłem dziennym wnętrze dowolnej budowli. Magia na poziomie 1 pozwala na rozświetlenie chaty, Magia na poziomie 2 umożliwia rozświetlenie budynku o kilku pomieszczeniach, Magia na poziomie 3 pozwala oświetlić wielką rezydencję, natomiast Magia na poziomie 4

Tabela 6-6: Zaklęcia Tradycji Światła

Ścieżka Główna	Ścieżka Mistyczna	Ścieżka Żywiołu
Rozbłysk	Blask czystości	Rozbłysk
Jasność umysłu	Jasność umysłu	Gorejący wzrok
Migotliwa tarcza	Świetlisty oręż	Migotliwa tarcza
Świetlisty oręż	Rozświetlenie budowli	Uzdrowienie
Oczyszczająca światłość	Oczyszczająca światłość	Odesłanie demona
Natchnienie	Świetlisty strażnik	Natchnienie
Siła prawdy	Krąg uzdrowienia	Oczy prawdy
Oczy prawdy	Siła prawdy	Oślepiający blask
Błogosławieństwo <i>Hysb</i>	Snop światła	Zguba demonów
Kolumna światłości	Błogosławieństwo <i>Hysb</i>	Kolumna światłości

wypełnia słonecznym blaskiem budowlę o dowolnych rozmiarach. Światło rozświetla pokoje, korytarze, piwnice i wszelkie inne pomieszczenia przykryte dachem i ograniczone ścianami z każdej strony. Dodatkowo, blask wypływa przez okna, otwarte drzwi, a nawet przez szpary w deskach lub szczeliny w murze. Jest to czar dotykowy, a w trakcie rzucania zaklęcia czarodziej musi dotykać integralnego i zwanego elementu budynku (ściany, belki, dachu, itp.).

Oczyszczająca światłość

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: woskowa świeca pobłogosławiona przez kapłankę Shallyi (+2)

Czas trwania: do wygaśnięcia ognia

Opis: W trakcie rzucania zaklęcia czarodziej rozpala ogień (dowolnych rozmiarów). Dopóki nie zgaśnie, wszystkie testy Odporności przeciwko chorobom, wykonywane przez postacie pozostające w kręgu światła (zgodnie z zasadami maksymalnej widoczności, zamieszczonymi w *Księdze Zasad*, str. 120) automatycznie są udane. Zaklęcie nie powoduje wyleczenia choroby, a tylko wstrzymuje jej odczuwalne objawy. Krąg światła można zwiększyć (np. dorzucając drewno do ognia), a także odpalić od niego inne płomyki (np. zapalając następną świeczkę). Stworzone w ten sposób źródła światła zapewniają taki sam magiczny efekt.

Odesłanie demona

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: dębowa różdżka (+2)

Opis: Czarodziej opłatuje oslepiającymi strumieniami *Hysb* dowolnego demona znajdującego się w odległości do 24 metrów, odsyłając go z powrotem do Domeny Chaosu. Jest to rozstrzygane za pomocą przeciwnego testu Siły Woli. Jeśli wygra czarodziej, demon zostaje odesłany. W przeciwnym wypadku opiera się działaniu zaklęcia. W przypadku remisu żadna z istot nie potrafi zapanować nad drugą, a mentalny pojedynek trwa nadal. W każdej rundzie należy powtórzyć przeciwny test Siły Woli, dopóki jeden z walczących nie odniesie zwycięstwa. *Odesłanie* może zostać użyte do uzdrowienia postaci opętanej przez demona.

Świetlisty strażnik

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: puklerz (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej tworzy świetlistą kulę wielkości głowy, która krąży wokół jego ciała, zależnie od sytuacji przyspieszając lub zwalniając. Kula odbija ciosy wymierzone w czarodzieja, raz na rundę parując pojedynczy atak (do testu stosuje się Siłę Woli czarodzieja, a nie jego W). To parowanie nie wlicza się do limitu parowań w rundzie.

Krąg uzdrowienia

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: okład (+1)

Opis: Czarodziej przywołuje energię *Hysb*, aby uzdrowić jedną lub więcej osób (maksymalnie tyle, ile wynosi wartość jego Magii) znajdujących się w zasięgu 8 metrów od niego. Pomyślnie rzucony czar pozwala zneutralizować dowolną truciznę w ciele każdej osoby, albo skrócić o połowę (zaokrąglane w dół) czas trwania dręczących ją chorób. Przed rzuceniem zaklęcia czarodziej musi zdecydować, czy będzie próbował wyleczyć efekty trucizny czy choroby.

Natchnienie

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: karta z księgi (+2)

Opis: Świetlista moc napędza czarodzieja mądrością, zapewniając rozwiązanie zagadki lub problemu. Pomyślnie rzucone zaklęcie powoduje, że czarodziej otrzymuje modyfikator +30 do następnego testu wiedzy.

Siła prawdy

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: czysta karta pergaminu (+1)

Opis: Moc czaru sprawia, że słowa prawdy brzmią bardziej przekonująco. Postać otrzymuje modyfikator +30 do testów **przekonywania** i może oddziaływać na dwukrotnie większą grupę słuchaczy (obliczane po ewentualnym wykorzystaniu zdolności **przemawianie** i **krasomówstwo**). Efekt działania czaru nie jest wyraźnie zauważalny, więc trudno ocenić, czy postać rzeczywiście mówi prawdę. Jest to czar dotykowy, ale czarodziej może go rzucić również na siebie.

Oczy prawdy

Wymagany poziom mocy: 20

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: szklana kula (+2)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Oczy czarodzieja zyskują moc odróżniania świata rzeczywistego od ułud. W trakcie trwania zaklęcia czarodziej dostrzega niewidzialne obiekty i postacie, przenika wzrokiem iluzje i próby kamuflażu, zauważa ukryte istoty i sekretne przejścia, a także widzi w ciemnościach (zwykłych i magicznych). Zasięg działania czaru to 48 metrów.

Snop światła

Wymagany poziom mocy: 21

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: lustro bez szkazy (+3)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja, ale może on przedłużyć działanie czaru, poświęcając punkt Żywotności w każdej kolejnej rundzie.

Opis: Z dłoni czarodzieja tryska oślepiająco jasny snop światła. Jeśli czarodziej wykorzystuje składnik, światło tryska z lustra, roztrzaskując je, gdy zaklęcie się kończy. Snop światła ma długość 16 metrów, rozszerzając się i przyjmując kształt stożka o szerokości od 1 metra przy czarodzieju do 5 metrów na końcu (możesz użyć wzornika stożkowego). Wszystkie istoty Chaosu (np. demony) muszą wykonać test Siły Woli z modyfikatorem -10 za każdy punkt Magii czarodzieja. Nieudany test oznacza, że postać nie może się ruszać, dopóki pozostaje oświetlona *snopem światła*.

Oślepiający blask

Wymagany poziom mocy: 24

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: wypolerowany dysk ze srebra (+3)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Czarodziej czerpie moc z białego Wiatru Magii, wywołując rozbłysk oślepiającego światła w dowolnym miejscu w odległości do 48 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza, że zostają oślepione na czas trwania czaru. Ich Zręczność, Szybkość i Walka Wręcz zostają zmniejszone o połowę, a Umiejętności Strzeleckie zmniejszają się do 0, co oznacza, że nie mogą używać broni strzeleckich. Wszystkie testy związane ze wzrokiem automatycznie kończą się porażką. Udany test Zręczności oznacza, że postać zachowuje się tak, jakby była pod wpływem czaru *rozbłysk*.

Zguba demonów

Wymagany poziom mocy: 26

Czas rzucania: 3 akcje

Składnik: różdżka wykonana z trafionego piorunem dębu (+3)

Opis: Czarodziej rozrywa barierę Eteru, odsyłając grupę demonów znajdujących się w odległości do 48 metrów z powrotem do Domeny Chaosu. Wszystkie demony w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostają odesłane.

Błogosławieństwo Hysh

Wymagany poziom mocy: 27

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: kosmyk włosów osoby będącej celem czaru – ściety, gdy była zdrowa (+3)

Opis: Czarodziej opłata dowolną postać kojącymi strumieniami Białego Wiatru, w pełni ją uzdrawiając. Dotyczy to zarówno wszelkich obrażeń, jak też chorób i trucizn toczących ciało rannej osoby. Jest to czar dotykowy, ale czarodziej może go rzucić również na siebie.

Kolumna światłości

Wymagany poziom mocy: 28

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: diament o wartości przynajmniej 100 zł (+3)

Opis: Czarodziej siłą woli splata energię *Hysh* w kolumnę oślepiającej jasności, która pojawia się w dowolnym miejscu w odległości do 48 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują trafienie z Siłą 4 i muszą wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza, że zachowują się tak, jakby były pod wpływem czaru *rozbłysk*. Tak potężne skupisko mocy jest wyczuwalne przez wszystkich czarodziejów w promieniu 5 kilometrów. Wykorzystywanie tego zaklęcia w innym celu niż do walki z demonami, spotyka się zwykle z niezadowoleniem Hierofantów Kolegium Światła.

Tradycja Zwierząt

Ghur – Brązowy Wiatr Magii – to odbicie zwierzęcej i pierwotnej natury Eteru. Magistrowie tej Tradycji, znani jako Bursztynowi Czarodzieje, potrafią między innymi manipulować zwierzęcymi instynktami, które drzemią w każdej żywej istocie. Posiadanie zdolności *magia tajemna (zwierzęta)* umożliwia wybór jednej z trzech list czarów z Tabeli 6-7: Zaklęcia Tradycji Zwierząt.

Poskromienie

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: grudka cukru (+1)

Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii czarodzieja.

Jeśli czarodziej zaatakuje zwierzę, czar natychmiast przestanie działać.

Opis: Łagodny, hipnotyzujący głos czarodzieja uspokaja dowolne zwierzę znajdujące się w odległości do 48 metrów. Może ono odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że Bursztynowy Czarodziej może bez obaw podejść do zwierzęcia, a nawet go dotknąć. Jeśli jest to wierzchowiec, czarodziej otrzymuje modyfikator +10 do testów *jeździectwa* wykonywanych podczas jazdy na tym zwierzęciu.

Cena okrucieństwa

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: odrobina odchodów nietoperza (+2)

Czas trwania: do drugiej pełni księżyca

Opis: Czarodziej rzuca zaklęcie, jednocześnie dotykając dowolne zwierzę (dzikie lub oswojone). Każda inteligentna istota, która do najbliższej pełni księżyca zrani lub w inny sposób skrzywdzi to zwierzę, otrzymuje modyfikator -10 do Ogłady. Ten stan utrzymuje się aż do następnej pełni księżyca.

Oswojenie

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: wędzidło (+1)

Opis: Dzięki swojej mocy czarodziej może ośwoić dowolne zwierzę hodowlane znajdujące się w odległości do 12 metrów. Może ono odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zwierzę zawsze będzie zachowywać się przyjaźnie wobec ludzi, elfów, krasnoludów i niziołków, choć wciąż pozostanie nieufne (słusznie zresztą) wobec agresywnych istot w rodzaju zielonoskórych, szczuroludzi i stworzeń skażonych przez Chaos. Zaklęcie nie działa na zwierzęta z natury dzikie (np. wilki, niedźwiedzie, węże, itd.).

Przemiana w kruka

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: krucze pióro (+1)

Czas trwania: 1 godzina, ale czarodziej może w dowolnym momencie przerwać czar i powrócić do swojej prawdziwej postaci. Czar przestaje działać, gdy przemieniony czarodziej otrzyma trafienie krytyczne.

Opis: Czarodziej (razem z całym ekwipunkiem podręcznym) zamienia się w kruka. W trakcie trwania czaru zachowuje wszystkie zdolności umysłowe, Inteligencję i Siłę Woli. Pozostałe cechy przybierają wartości posiadane przez zwykłego kruka (opis i współczynniki znajdziesz w *Księdze Zasad*, str. 244). Czarodziej zamieniony w kruka nie może mówić ani rzucać czarów.

Szpony furii

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: koci pazur (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Paznokcie czarodzieja zamieniają się w ostre jak brzytwy pazury, zapewniając +1 do Ataków i modyfikator +10 do Walki Wręcz. Pazury traktuje się jako broń jednoręczną z cechą oręża „szybki”. W trakcie trwania zaklęcia czarodziej nie może trzymać w rękach żadnej innej broni.

Uleczenie zwierzęcia

Wymagany poziom mocy: 9

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: trochę maści (+1)

Opis: Czarodziej dotknięciem dłoni leczy zranione zwierzę, przywracając mu tyle punktów Żywotności, ile wynosi wartość Magii czarodzieja. Jest to czar dotykowy, który nie działa na stworzenia magiczne (włącznie z chowańcami) oraz potwory.

Mowa zwierząt

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: akcja

Składnik: język zwierzęcia, w które chce zmienić się czarodziej (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej, który rzuci to zaklęcie bezpośrednio przed przemianą w zwierzę, po przemianie nadal będzie mógł mówić ludzkim głosem. Zaklęcie to można stosować także w nieco inny sposób. Rzucone na dowolne zwierzę znajdujące się w odległości do 24 metrów, pozwala mu przemawiać ludzkim głosem.

Tabela 6-7: Zaklęcia Tradycji Zwierząt

Ścieżka Główna	Ścieżka Mistyczna	Ścieżka Żywiołu
Poskromienie	Cena okrucieństwa	Poskromienie
Oswojenie	Oswojenie	Przemiana w kruka
Uleczenie zwierzęcia	Uleczenie zwierzęcia	Szpony furii
Mowa zwierząt	Ośli upór	Mowa zwierząt
Głos pana	Skóra dzika	Głos pana
Sen zimowy	Sparciała skóra	Przemiana w wilka
Odstraszanie	Sen zimowy	Uczta kruków
Zwierzęcy szal	Odstraszanie	Zwierzęcy szal
Odrażająca przemiana	Przemiana w rumaka	Przemiana w niedźwiedzia
Skrzydła sokoła	Odrażająca przemiana	Skrzydła sokoła



Osli upór

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: akcja

Składnik: kopyto osła (+2)

Opis: Czarodziej krzykiem zachęca sprzymierzeńców (znajdujących się w zasięgu 48 metrów) do wytrwałości i męstwa. Wszyscy towarzysze ogarnięci Strachem lub Grozą opanowują się i mogą działać normalnie. Jeśli pojawi się nowe zagrożenie, muszą jednak wykonać odpowiedni test Strachu lub Grozy.

Głos pana

Wymagany poziom mocy: 13

Czas rzucania: akcja

Składnik: miniaturowy bicz ukręcony ze zwierzęcej sierści (+2)

Czas trwania: 1 runda

Opis: Wykorzystując moc *Ghur*, czarodziej zmusza do posłuszeństwa dowolne zwierzę znajdujące się w odległości do 24 metrów. Może ono odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że w następnej rundzie będzie całkowicie posłuszne rozkazom czarodzieja.

Skóra dzika

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja

Składnik: pasek wyprawionej skóry dzika (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Skóra czarodzieja staje się gruba niczym u odyńca.

W trakcie trwania czaru Wartość Krytyczna każdego otrzymanego przez czarodzieja trafienia krytycznego maleje o 1. Sztywność skóry powoduje jednak modyfikator -10 do Zręczności.

Przemiana w wilka

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: wilcza łapa (+2)

Opis: Zaklęcie działa podobnie jak *przemiana w kruk* z tą różnicą, że czarodziej zamienia się w wilka (opis i współczynniki znajdziesz w *Księdze Zasad*, str. 244).

Sparciała skóra

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: fiolka ze sproszkowanym byczym rogiem (+2)

Opis: Czarodziej dotyka dłonią dowolną postać albo zwierzę. Swoją mocą powoduje, że wszelkie noszone przez tę

istotę skórzane przedmioty (sakwy, pasy, rzemienie, a nawet pancerz) natychmiast parcieją i rozpadają się w pył. Jest to czar dotykowy.

Sen zimowy

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: ząb niedźwiedzia (+2)

Czas trwania: do następnej równonocy lub przesilenia (czyli do końca obecnej pory roku i przez całą następną)

Opis: Dotyk czarodzieja powoduje, że dowolna istota (musi wyrazić na to zgodę) zapada w długi sen, podobny do snu zimowego zwierząt. W trakcie trwania czaru postać nie musi jeść ani pić, a efekty działania chorób i trucizn zostają zatrzymane. Zaklęcie nie odwraca zaistniałych już efektów ubocznych (np. modyfikatora do Siły Woli ze względu na truciznę lub chorobę). W trakcie snu zimowego postać odzyskuje utracone punkty Żywotności w normalny sposób, ale nie można jej obudzić (rozproszenie czaru wymaga decyzji czarodzieja, który rzucił zaklęcie). *Sen zimowy* jest czarem dotykowym, ale czarodziej może go rzucić również na siebie. W takim przypadku może wyznaczyć dowolną postać (obecną przy rzucaniu czaru), która będzie mogła go obudzić (w ramach akcji natychmiastowej).

Uczta kruków

Wymagany poziom mocy: 17

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: żywy kruk (+2)

Opis: Czarodziej przywołuje chmarę morderczych, nadprzyrodzonych kruków, które pojawiają się w dowolnym miejscu w odległości do 48 metrów i natychmiast atakują wskazane postacie. Kruki są istotami zrodzonymi z Eteru. Mają dzioby twarde jak żelazo, a z ich skrzydeł spływa krew. Przenikają przez kamienne ściany i metalowe przeszkody. Zawsze pojawiają się w dużej grupie. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca zostają zaatakowane przez kruki i otrzymują po jednym trafieniu z Siłą 3. Chwilę później stado rozprasza się, a ptaki znikają równie błyskawicznie, jak się pojawiły. Nie trzeba określać lokacji trafienia, ponieważ ptaki zawsze zadają ciosy w głowę.

Odstraszanie

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: sierść tchórzliwego psa (+2)

Opis: Czarodziej donośnym krzykiem próbuje przerazić przeciwników, wzywając ich, aby niczym zwierzęta ukorzyli się przed swoim panem. Efekt czaru działa na 2k10 postaci w zasięgu 48 metrów (zaczynając od istot znajdujących się najbliżej czarodzieja). Postacie objęte czarem muszą wykonać test Strachu. Nieudany test oznacza, że w każdej następnej rundzie muszą

ponownie wykonać test Strachu, dopóki nie wykonają udanego testu lub czarodziej nie ucieknie z pola walki. Czarodziej może również skupić się tylko na jednej istocie, która musi wykonać Wymagający (-10) test Grozy, by oprzeć się zaklęciu.

Przemiana w rumaka

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: włos z grzywy rumaka (+2)

Opis: Zaklęcie działa podobnie jak *przemiana w kruka* z tą różnicą, że czarodziej zamienia się w rumaka (opis i współczynniki znajdziesz w *Księdze Zasad*, str. 244 lub *Bestiariuszu Starego Świata*, str. 116).

Zwierzęcy szal

Wymagany poziom mocy: 19

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: serce wilka (+2)

Czas trwania: zgodnie z zasadami zdolności szal bojowy

Opis: Czarodziej wyzwala w swoich sprzymierzeńcach najdłgsze instynkty. Każda przyjazna mu postać w odległości do 12 metrów natychmiast wpada w szal (zachowuje się podobnie jak w przypadku zdolności *szal bojowy*). Zaklęcie nie działa na zwierzęta.

Odrażająca przemiana

Wymagany poziom mocy: 21

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: skóra ropuchy błękitnej (+3)

Opis: Wiatry Magii ogarniają postać będącą celem czaru, zmieniając jej kształt i ujawniając prawdziwą naturę. Ofiara zaklęcia musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że przechodzi okropną przemianę – traci zdolność mówienia i zaczyna dziwnie się zachowywać, a jej ciało pokrywa sierść. Na początku swojej tury musi wykonać rzut 1k10, który określa, co robi w tej rundzie.

Odrażająca przemiana

Rzut Efekt

- 1 Postać nagle odkrywa coś wyjątkowo interesującego w swoim nosie. Przez całą rundę próbuje to wydobyć.
- 2 Postać głośno się wypróżnia, płacząc z wysiłku.
- 3 Postać nagle przeraźliwie wrzeszczy i zrywa się do biegu w losowo wybranym kierunku.
- 4 Postać skrzeczy dziko i rzuca się na najbliższą żywą istotę.
- 5 Postać mruczy radośnie i próbuje uściskać najbliższą żywą istotę.
- 6 Postać zwija się w kłębek, obląkańczo chichocząc.

- 7 Postać podskakuje i tańczy, wywijając bronią (lub rękami) nad głową.
- 8 Postać zachowuje się normalnie.
- 9 Postać stoi absolutnie nieruchomo i nie wydaje żadnego dźwięku.
- 10 Postać wydaje z siebie przeraźliwy ryk. Wszyscy sprzymierzeńcy w zasięgu 8 metrów muszą wykonać test Strachu.

Efekt czaru jest trwały, chyba że czarodziej ponownie użyje tego zaklęcia wobec zaczarowanej postaci, rozpraszając magię. Podobny efekt daje również użycie zaklęcia *rozproszenie magii* i uzyskanie przynajmniej 2 poziomów skuteczności przy teście *splatania magii*. *Odrażająca przemiana* jest czarem dotykowym.

Przemiana w niedźwiedzia

Wymagany poziom mocy: 21

Czas rzucania: 3 akcje podwójne

Składnik: pazur niedźwiedzia (+2)

Opis: Zaklęcie działa podobnie jak *przemiana w kruk* z tą różnicą, że czarodziej zamienia się w niedźwiedzia (opis i współczynniki znajdziesz w *Księdze Zasad*, str. 244).

Skrzydła sokoła

Wymagany poziom mocy: 25

Czas rzucania: 2 akcje podwójne

Składnik: żywy sokół (+3)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Z pleców czarodzieja wyrastają skrzydła na tyle mocne, by unieść go w powietrze. W trakcie trwania zaklęcia czarodziej może latać z Szybkością Lotu 4. Więcej informacji na temat latania znajdziesz w *Księdze Zasad*, str. 145. Na widok kogoś odmienionego w ten sposób, zwykli ludzie mogą uznać, że mają do czynienia z demonem Chaosu.

Tradycja Życia

Jadeitowi czarodzieje, zwani też Druidami, są mistrzami *Ghyran* – Zielonego Wiatru Magii. Dzięki jego mocy odkrywają tajemnice natury. Posiadanie zdolności *magia tajemna (życie)* umożliwia wybór jednej z trzech list czarów z Tabeli 6-8: Zaklęcia Tradycji Życia. Wiele czarów tej Tradycji wymaga kontaktu z naturalną ziemią. Oznacza to, że zaklęcia nie działają na podłożu pokrytym drewnem, kamieniami, posadzką albo brukiem. Nie można ich używać wewnątrz budynków, z wyłączeniem budowli stojących na klepisku.

Fermentacja

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: kropla wody z czystego źródła (+1)

Czas trwania: 24 godziny



Opis: Czarodziej zmienia dowolnie mętną lub zanieczyszczoną ciecz (w ilości wystarczającej do zaspokojenia pragnienia kilkunastu osób) w lekko sfermentowany napój (piwo, wino, miód pitny, itp.). Po 24 godzinach zaklęcie przestaje działać, a nie wypity napój powraca do pierwotnego stanu. Jest to zaklęcie dotykowe.

Kłątwa cierni

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: cień (+1)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: W ciało dowolnej postaci znajdującej się w odległości do 36 metrów wrastają kolce, powodując okropny ból. Na początku każdej rundy trwania czaru postać musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że traci 1 punkt Żywotności, bez względu na Wytrzymałość i noszony pancerz, oraz otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich testów wykonywanych w tej rundzie.

Czytanie ze śladów

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: gałąź z drzewa (+1)

Opis: Czarodziej wsłuchuje się w cichy poszum drzew

Tabela 6-8: Zaklęcia Tradycji Życia

Ścieżka Główna	Ścieżka Mistyczna	Ścieżka Żywiołu
Fermentacja	Fermentacja	Kłątwa cierni
Kłątwa cierni	Czytanie ze śladów	Ziemia karmicielka
Krew ziemi	Małpia zręczność	Krew ziemi
Dzikie ścieżki	Dzikie ścieżki	Żar z nieba
Jesienne liście	Jesienne liście	Wrota ziemi
Wrota ziemi	Pole cierniowe	Szept rzeki
Zakłęte drzewo	Rozkwitanie	Wiosenny rozkwit
Szum drzew	Zakłęte drzewo	Gejzer
Gejzer	Szum drzew	Złodowacenie
Złodowacenie	Ciało z gliny	Sila natury

i szept ziemi. Dzięki temu z łatwością (otrzymuje modyfikator +20) może odczytywać ślady lub zdobyć informacje o istotach, które przechodziły w pobliżu. Wspomniany modyfikator zwykle będzie odnosił się do testu **tropienia**, ale może też być uwzględniany przy innych testach, wymaganych w takiej sytuacji. Zaklęcie przestaje działać, gdy czarodziej dotrze do sztucznie stworzonej drogi lub wejdzie na ziemię zamieszkaną albo uprawianą.

Małpia zręczność

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: odrobina soku roślinnego (+1)

Opis: Czarodziej obdarza dowolną postać nadnaturalną zdolnością wspinania się i poruszania w trudnym terenie. Postać otrzymuje modyfikator +20 do testów **wspinaczki** oraz wszelkich związanych z ruchem w terenie dzikim. Jest to czar dotykowy, ale czarodziej może go rzucić również na siebie.

Ziemia karmicielka

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: garść karmy dla zwierząt (+1)

Czas trwania: 1 tydzień

Opis: Czarodziej dotknięciem dłoni sprawia, że dowolna postać napelnia się energią *Ghyran* niczym zwierzę, które obrasta w tłuszcz przed zapadnięciem w sen zimowy. W trakcie trwania czaru postać może całkowicie powstrzymywać się od jedzenia, chociaż musi pić. Jest to czar dotykowy, ale czarodziej może go rzucić również na siebie.

Krew ziemi

Wymagany poziom mocy: 9

Czas rzucania: 1-10 akcji

Składnik: sztylet (+1)

Opis: Czarodziej wchłania energię życiową z ziemi, na której stoi. Zaklęcie przywraca mu tyle punktów Żywotności, ile akcji przeznaczył na jego rzucenie. Czarodziej nie może użyć tego czaru do uzdrowienia innej postaci.

Dzikie ścieżki

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: kępka nienaruszonego od dziesięciu dni mchu (+2)

Opis: Napelniony mocą Zielonego Wiatru Magii czarodziej przemierza dzikie obszary równie łatwo, jak gdyby podróżował po najlepiej utrzymanej imperialnej drodze. Nie pozostawia również żadnych śladów. Do dzikich obszarów zaliczają się tereny niezamieszkane, a także w żaden sposób nie zagospodarowane. Zaklęcie przestaje działać, gdy czarodziej natrafi na sztucznie wytyczoną drogę albo trakt często używany przez inteligentne stworzenia, wejdzie do sztucznie wzniesionej konstrukcji, zetnie drzewo lub gałęzie na ognisko (albo do budowy szałas), lub jeśli przemierzy 150 kilometrów. Czarodziej może objąć działaniem zaklęcia tyle osób, ile wynosi wartość jego Magii (dotykając je po kolei), a także może rzucić to zaklęcie kilkakrotnie, aby objąć jego wpływem większą grupę osób. Jest to czar dotykowy.

Jesienne liście

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: liść dębu (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Liście leżące w pobliżu czarodzieja zaczynają wirować wokół niego, ograniczając przeciwnikom widoczność. W trakcie trwania czaru wszystkie wymierzone w czarodzieja ataki bronią strzelecką i rzucaną wykonywane są z modyfikatorem -20. Wirujące liście nie ograniczają natomiast pola widzenia czarodzieja. To zaklęcie może on rzucić wyłącznie na siebie.

Zar z nieba

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja

Składnik: fiołka wypełniona potem zasnętego człowieka (+2)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Czarodziej przywołuje magiczną moc, która sprawia, że dowolnie wybrany obszar w zasięgu wzroku ogarnia skwar niczym w najgorętsze lato. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca pocą się niemiłosiernie i odczuwają zmęczenie, jakby przez cały dzień pracowały w upale. W trakcie trwania czaru otrzymują modyfikator -20 do wszystkich testów.

Pole cierniowe

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: cierń z nabitym kawałkiem ciała (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej przywołuje ciernie i kolczaste krzewy, które w okamgnieniu wyrastają z ziemi, w dowolnym miejscu w zasięgu 48 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca zostają oplątane przez magiczne pnącza. Takie postacie mogą się przemieszczać (z połową Szybkości), ale każdy ruch powoduje automatycznie trafienie z Siłą 4.

Wrota ziemi

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: żelazny klucz (+2)

Opis: Czarodziej nagle zapada się pod ziemię i pojawia się w dowolnym miejscu w odległości do 48 metrów. Zarówno miejsce zniknięcia, jak i pojawienia się, muszą znajdować się na obszarze pokrytym ziemią. Czarodziej nie może więc użyć tego zaklęcia wewnątrz budynku lub na wybrukowanej ulicy.

Rozkwitanie

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: 2+ akcji podwójnych

Składnik: kieltek rośliny (+1)

Opis: Przez ciało czarodzieja przepływa moc *Ghyran*, napędzając magiczną energią dowolną roślinę lub nasionko znajdujące się w zasięgu jego ręki. Najpierw przez 1 rundę czarodziej rzuca czar, po czym skupia moc na wybranej roślinie, która gwałtownie rozkwita (za każdą rundę, gdy czarodziej podtrzymuje



koncentrację, roślina dojrzeje, jakby minął 1 dzień). Dzięki temu w ciągu godziny roślina dojrzeje o niecały rok. Jednak zbyt długie podtrzymywanie mocy może spowodować, że roślina zacznie usychać i zwiędnie. Rośliny będą rosły tylko w naturalnej dla siebie glebie (np. drzewo nie wyrośnie na piasku, a zboże na skalistym podłożu).

Szept rzeki

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: 1 minuta

Składnik: flaszka wina (+1)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej koncentruje się, stojąc zanurzony do pasa w rzece lub głębszym strumieniu. Moc przepływa przez jego ciało, łącząc się z wodą, co pozwala czarodziejowi komunikować się z duchem rzeki. W trakcie trwania czaru czarodziej może rozmawiać z duchem na temat tego, co zdarzyło się w odmetach rzeki lub na jej powierzchni w odległości do 1 kilometra w górę i w dół biegu rzeki, w przeciągu minionych 24 godzin. Duchy zwykle nie udzielają szczegółowych informacji, raczej przekazując tylko fakty ogólne. Na przykład, czarodziej może się dowiedzieć, że w dół rzeki spłynęły dwie łodzie, z czego jedna była znacznie większa od drugiej. Nie uzyska natomiast informacji, kto nimi płynął. Może się dowiedzieć, że jedną z łodzi zaatakowały i zatopiły orki, ale nie uzyska informacji, do jakiego plemienia należały.

Zaklęte drzewo

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: pasek kory (+1)

Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej napelnia mocą natury dowolną istotę (za jej zgodą), pozwalając jej przybrać kształt drzewa. Gatunek rośliny zależy od cech charakteru osoby. Na przykład, wrażliwa i pełna smutku osoba może przyjąć kształt wierzby, natomiast zła wiedźma będzie wyglądać jak czarny dąb. W trakcie trwania czaru postać zachowuje zmysły, jednakże pozostaje wrażliwa na wszelkie ciosy, jakie mogą zranić drzewo (a także na ogień i pasożytnicze grzyby). Jest to czar dotykowy.

Szum drzew

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: 1 godzina

Składnik: garść wilgotnej ziemi (+1)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Siedząc wśród konarów, czarodziej rozmawia z drzewem. Może uzyskać od niego informacje o tym, czego drzewo było świadkiem. Drzewa nie potrafią kłamać, ale myślą wolno i nie rozumieją pobudek bardziej „pochopnych” ras. Co więcej, nie będą chciały rozmawiać z czarodziejem, jeśli jego towarzysze lub on sam ścinali w pobliżu drzewa lub rozpalali ogień. Mogą natomiast zażądać przysługi w zamian za szczególnie istotne informacje. Jeśli drzewo rośnie w lesie lub zagajniku, może opowiedzieć o wszystkim, co widziały okoliczne drzewa. Jest to możliwe dzięki niezwyklej więzi, jaką łączy te rośliny. Ze względu na powolność procesu myślenia i mówienia, rozmowa z drzewem zajmuje godzinę, ale jest to odpowiednik zaledwie minutowej rozmowy między dwoma osobami.

Wiosenny rozkwit

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: 10 minut

Składnik: garść nawozu (+2)

Opis: Czarodziej wzbudza życiodajną moc w dowolnej istocie (bez względu na rasę) lub na wybranym obszarze o wielkości pola uprawnego, zwiększając ich płodność. Ziemia wyda obfite plony, natomiast żywa istota w przeciągu miesiąca z pewnością zajdzie w ciążę, oczywiście po zaistnieniu pozostałych niezbędnych do tego okoliczności.

Gejzer

Wymagany poziom mocy: 22

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: różdżka używana do poszukiwania wody, poświęcona przez kapłana Taala (+3)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Czarodziej przyzywa moc wód głębinowych.

Z dowolnego pokrytego ziemią obszaru w odległości do 24 metrów tryska w niebo gejzer wody. Wszystkie postacie w promieniu 3 metrów wokół niego otrzymują trafienie z Siłą 4 i zostają odrzucone przez strumienie wody o 4 metry w kierunku wskazanym przez czarodzieja. Padają na ziemię i muszą wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że zostają ogłuszone na 1k10 rund. Siła gejzeru wkrótce słabnie, ale przez cały czas trwania czaru spod ziemi tryska krystalicznie czysta woda.

Ciało z gliny

Wymagany poziom mocy: 24

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: niewielka gliniana figurka przypominająca czarodzieja (+3)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Skóra czarodzieja gęstnieje i twardnieje niczym zaschnięta glina. Wartości jego Krzepy i Odporności zostają podwojone, jednak znaczny ciężar powoduje ograniczenie Zręczności i Szybkości o połowę (zaokrąglane w dół).

Złodowacenie

Wymagany poziom mocy: 25

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: fiolka z roztopionym śniegiem ze szczytu górskiego (+3)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej przywołuje magiczną moc, pokrywając grubą warstwą lodu dowolny obszar w odległości do 48 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca otrzymują trafienie z Siłą 4 i muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że przez 1 rundę są traktowane jako bezbronne. W trakcie trwania czaru wszystkie postacie poruszają się z połową Szybkości.

Siła natury

Wymagany poziom mocy: 27

Czas rzucania: 10 minut

Składnik: fiolka wypełniona wodą z poświęconej sadzawki (+3)

Czas trwania: do końca trwającej pory roku

Opis: Magia natury przenika czarodzieja, który dzięki niej oczyszcza z zarazy obszar o powierzchni jednego kilometra kwadratowego. Wszystkie rośliny na wskazanym obszarze zostają magicznie wyleczone z trawiącej je zarazy. W trakcie trwania czaru obszar chroniony jest przed wszelkimi efektami tej plagi. Czar może również zostać wykorzystany do wyleczenia 2k10 postaci dotkniętych chorobą. Czas jej trwania zmniejsza się o połowę (zaokrąglane w dół).

— Magia rytualna —

Zaklęcia magii rytualnej to najpotężniejsze czary istniejące w świecie *Warhammera*. Pod względem mocy wielokrotnie przewyższają nawet najsilniejsze zaklęcia czarodziejów i innych adeptów magii. Z tego względu stanowią zwykle główny element przygody, a nawet całej kampanii. Poniżej zamieszczono opis kilku nowych rytuałów.

Ciało ze złota

Typ: magia tajemna

Język tajemny: magiczny

Magia: 2, 3, 4 (patrz Opis)

PD: 200

Składniki: ogień rozpalony w wulkanie; narzędzia złotnika pobłogosławione przez arcykapłana Vereny; sztabki złota o wartości 200, 300 lub 400 *zk* (patrz Opis).

Warunki: Do odprawienia rytuału wymagana jest zdolność **magia tajemna (metal)**, a więc jedynie Złoci Czarodzieje mogą nauczyć się i odprawić ten rytuał.

Konsekwencje: Jeżeli czarodziej nie osiągnie wymaganego poziomu mocy, otrzymuje 1 Punkt Oblędu, a część ciała, którą zamierzał zamienić w złoto, zostaje straszliwie (i trwale) poparzona i zdeformowana. Patrz Opis, gdzie podano dodatkowe konsekwencje związane z wpływem czaru na określone części ciała.

Wymagany poziom mocy: 18, 20, 22 (patrz Opis)

Czas odprawiania: 12 godzin

Opis: Prawdłowo odprawiony rytuał zamienia w złoto wybraną część ciała czarodzieja. W zależności od niej, rytuał można odprawić na trzy sposoby. Najłatwiejsza wersja (Magia 2; wymagany poziom mocy [wpm] 18; 200 *zk* jako składnik) pozwala na przemianę palca. Efekt jest czysto kosmetyczny, choć pełni rolę wyznacznika statusu wśród alchemików. Trudniejsza wersja (Magia 3; wpm 20; 300 *zk*) pozwala na przemianę dłoni, stopy, ucha lub nosa. Najtrudniejsza wersja (Magia 4; wpm 22; 400 *zk*) zamienia w złoto całą rękę, nogę, głowę, a nawet jeden z narządów wewnętrznych (płuca, serce).

Zmieniona w ten sposób część ciała funkcjonuje normalnie. Kończyny zachowują zręczność i zmysł dotyku, złote uszy nadal wychwytyują dźwięki, a złote serce nadal bije. Nie sprawiają wrażenia topornych ani ordynarnie metalowych (jak na przykład płyty pancerza). Wręcz przeciwnie, są wyjątkowo ozdobne i pięknie wykonane. Są również niezwykle cenne. Wielu alchemików poniosło śmierć z rąk rzeźmieszków, którzy postanowili wzbogacić się na pozłacanych ciałach czarodziejów. Złote części ciała zwykle są warte około 10% ceny złota użytego jako składnik przy odprawianiu rytuałów.

Poniżej przedstawiono specyficzne efekty związane z posiadaniem określonej części ciała ze złota. Wymienione modyfikatory są kumulatywne z efektami zdolności (*bystry wzrok*, *wyostzone zmysły*, *czuły słuch*, itp.), a także ze sobą (np. w przypadku posiadania

dwóch złotych uszu czarodziej otrzymuje modyfikator +10).

W nawiasie podano konsekwencje nieudanego odprawienia rytuału przemiany określonej części ciała. W przypadku nieudanego rytuału czarodziej może (o ile przeżyje) ponownie próbować zamienić tę część ciała w złoto. Jeśli kiedykolwiek taki rytuał zostanie odprawiony pomyślnie, automatycznie usuwa to negatywne konsekwencje związane z poprzednimi próbami.

- *Palec:* Kosmetyczna zmiana. (Deformacja.)
- *Dłoń:* Czarodziej otrzymuje modyfikator +5 do testów wymagających zręczności manualnej. (Modyfikator -5 do testów tego rodzaju.)
- *Stopa:* Czarodziej otrzymuje modyfikator +5 do testów Odporności związanych z podróżowaniem na piechotę. (Modyfikator -5 do testów tego rodzaju.)
- *Ucho:* Czarodziej otrzymuje modyfikator +5 do testów **spostrzegawczości** związanych ze słuchem. (Modyfikator -5 do tych testów.)
- *Nos:* Czarodziej otrzymuje modyfikator +10 do testów **spostrzegawczości** związanych z węchem. (Modyfikator -10 do tych testów.)
- *Ręka:* Czarodziej otrzymuje modyfikator +5 do Krzepy oraz zyskuje 2 Punkty Zbroi na tej lokacji. (Modyfikator -5 do Krzepy.)
- *Noga:* Czarodziej otrzymuje modyfikator +1 do Szybkości oraz zyskuje 2 Punkty Zbroi na tej lokacji. (Modyfikator -1 do Szybkości.)
- *Głowa:* Czarodziej korzysta z efektów posiadania złotego nosa i obu uszu, otrzymuje modyfikator +5 do testów Siły Woli oraz zyskuje 2 Punkty Zbroi na tej lokacji. (Śmierć.)
- *Serce:* Czarodziej przestaje odczuwać negatywne efekty silnych emocji. (Śmierć.)
- *Płuca:* Czarodziej nie musi oddychać. Może normalnie funkcjonować pod wodą, nie otrzymuje obrażeń od wdychanych oparów i trucizn, a także nie może zarazić się chorobami przenoszonymi drogą powietrzną. (Oddychanie sprawia czarodziejowi wielki ból. Otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich testów.)

Oprócz tego wszystkie części ciała zamienione w złoto są odporne na ból i gorąco (choć nie dotyczy to reszty ciała). Czarodziej może wyjąć rozgrzane do białości żelazo swoją złotą dłonią, ale nie chroni to reszty jego ciała przed wysoką temperaturą. MG powinien też wziąć pod uwagę reakcję innych osób na widok tego rodzaju „ozdoby”. Jest to tak wyraźna oznaka inności czarodzieja, że przy każdym spotkaniu stanie się obiektem zainteresowania.

Forsowny marsz przeklętych żołnierzy

Typ: magia tajemna

Język tajemny: magiczny

Magia: 2

PD: 200

Składniki: buty 100 żołnierzy; moneta żołdu dla każdego żołnierza, który będzie podróżował; skrzydło orla; rozkaz przegrupowania spisany na czystym pergaminie atramentem wykonanym z krwi dowódcy oddziału.

Warunki: Zwiększenie liczby podróżujących żołnierzy wymaga pomocy dodatkowych czarodziejów, którzy będą odmawiać inwokację przez całą noc.

Konsekwencje: Jeżeli czarodziej nie osiągnie wymaganego poziomu mocy, oddział żołnierzy pojawi się w innym miejscu świata (decyzja MG). Pomyślnie odprawienie rytuału wymaga osiągnięcia wymaganego poziomu mocy także przez wszystkich dodatkowych czarodziejów. Każdy nieudany rzut oznacza, że asystujący czarodziej i część oddziału odłącza się od maszerujących żołnierzy i ląduje w przypadkowym miejscu. Liczba żołnierzy odpadających z marszu równa jest liczbie osób, których nie potrafią przerzucić pozostali czarodzieje. Jeśli więcej niż jeden asystent nie osiągnie wymaganego poziomu mocy, każdy z nich pojawi się w innym miejscu, wraz z losowo wybranymi żołnierzami z grupy tych, którzy odpadli z marszu.

Wymagany poziom mocy: 22 (12 dla dodatkowych czarodziejów)

Czas odprawiania: od zmierzchu do świtu

Opis: Prawdłowo odprawiony rytuał pozwala przetransportować oddział żołnierzy. W ciągu jednej nocy czarodziej, jego asystenci oraz oddział żołnierzy pokonają dowolną odległość i pojawiają się we wskazanym przez czarodzieja miejscu. Może to być dowolnie wybrane miejsce w Starym Świecie, do którego można dotrzeć na piechotę. Na przykład, oddział nie może w ten sposób pokonać cieśniny morskiej, ale jeśli można ją obejść lądem, wtedy jest to dopuszczalne. Oddział nie może wkroczyć do obleganego zamku lub miasta, gdyż nie sposób przekroczyć zabarykadowanych wrót i wyminąć wojsk oblegających miasto. Ostateczna decyzja należy do Mistrza Gry.

Liczba żołnierzy, których można przerzucić w ten sposób, wyliczana jest w następujący sposób: wartość Magii czarodzieja należy mnożyć przez wartości Magii wszystkich asystentów, którzy pomagają w odprawieniu rytuału. Na przykład, arcyomag (Magia 4) i dwóch wędrownych czarodziejów (każdy Magia 2) mogliby przerzucić ($4 \times 2 \times 2 = 16$) szesnastu żołnierzy. Jeśli w odprawieniu rytuału wziąłby udział jeszcze jeden arcyomag, liczba żołnierzy wzrosłaby do 64. Żołnierze maszerują przez całą noc wśród nadnaturalnej mgły i oparów, przez które niekiedy można dostrzec okoliczny teren. Nad ranem żołnierze są wyczerpani z wysiłku fizycznego i psychicznego.

Czarodzieje uczestniczący w odprawieniu rytuału nie wliczają się do liczebności grupy, podobnie jak wierzchowce

oddziału kawalerii. W skład oddziału mogą wchodzić także osoby nie będące formalnie żołnierzami, ale należące do taboru wojskowego (kucharze, rzemieślnicy, adiutanci, gońcy, itd.). Wliczają się do liczebności przerzucanej grupy, jednak przynajmniej połowę oddziału muszą stanowić żołnierze. Według legend, w dawnych czasach wielkich wojen, dzięki temu rytuałowi transportowano całe armie. Jednak żołnierze nazywają to „przeklętym marszem”, ze strachem wspominając tych, którzy zaginęli bez śladu w trakcie magicznej wędrówki.

Kłątwa jałowej krwi

Typ: magia tajemna

Język tajemny: magiczny

Magia: 3

PD: 400

Składniki: kropla krwi mężczyzny i kobiety z wybranego rodu, zebrana po ostatnim zachodzie słońca; odłamek spaczenia wielkości pięści; srebrny puchar o wartości przynajmniej 100 zł; zdechłe przy porodzie koźlątko.

Warunki: W trakcie odprawiania rytuału żaden z członków wskazanego rodu – włącznie z wymienionymi krewnymi – nie może spodziewać się dziecka.

Konsekwencje: Jeżeli czarodziej nie osiągnie wymaganego poziomu mocy lub nie zostaną spełnione warunki (na przykład, czarodziej nie wie, że któryś z krewnych ofiary spodziewa się dziecka), albo zostaną użyte niewłaściwe składniki (na przykład krew mężczyzny i kobiety nie złączonych więzami krwi), klątwą zostaje obłożony ród czarodzieja.

Wymagany poziom mocy: 20

Czas odprawiania: 8 godzin

Opis: Zużywając składniki w trakcie odprawiania rytuału, czarodziej wymienia nazwisko ofiary i jej rodu. Poprawnie odprawiony rytuał powoduje, że wszyscy potomkowie wskazanej osoby, a także jej rodzeństwo, rodzice, rodzeństwo rodziców oraz potomkowie tych krewnych, stają się bezpłodni. Czarodziej może również zdecydować, że klątwa dotknie tylko męskich lub żeńskich krewnych wskazanej osoby.

Nierozzerwalne pęta przeznaczenia

Typ: magia tajemna

Język tajemny: magiczny

Magia: 2

PD: 200

Składniki: karta pergaminu ze skóry zdechłego przy porodzie cielaka z dokładnie zacytowanymi słowami przysięgi, spisanymi krwią sędziego; kropla krwi i śliny krzywoprzysięzcy; fiołka z oddechem osoby skrzywdzonej przez złamanie przysięgi.

Warunki: Rytuał musi zostać odprawiony w odległości najwyżej kilometra od krzywoprzysięzcy, a w trakcie odprawiania nie może on wypowiedzieć żadnego słowa.

Konsekwencje: Jeżeli czarodziej nie osiągnie wymaganego poziomu mocy, sam musi możliwie najdokładniej wypełnić słowa przysięgi.

Wymagany poziom mocy: 18

Czas odprawiania: 4 godziny

Opis: Prawidłowo odprawiony rytuał zmusza osobę, która złamała złożoną przysięgę (lub zamierza ją złamać), by dotrzymała co do słowa jej postanowienia. Nie ma znaczenia, czy przysięga została złożona jako żart, bezmyślnie lub w trakcie upojenia alkoholowego. Pomyślnie odprawiony rytuał zmusza krzywoprzysięcę do wypełnienia złożonej przysięgi za wszelką cenę, nawet jeśli będzie to oznaczało jego śmierć. Może jednak wykorzystać inteligencję lub spryt i poczekać na właściwy moment. Na przykład, jeśli przyrzekł zabić wojownika silniejszego od siebie, nie musi wyzywać go na pojedynek. Zamiast tego może go otruć lub zaatakować z zasadzki. Ostateczną decyzję podejmuje MG, który określa, czy przysięga została wypełniona.

Taniec do upadłego

Typ: magia tajemna

Język tajemny: magiczny

Magia: 4

PD: 400

Składniki: lutnia najlepszej jakości o strunach z grzywy jednorożca; 20 litrów krwi utalentowanych tancerzy; para butów do tańca, wykonanych przez najlepszego szewca w okolicy.

Warunki: Do odprawienia rytuału wymagana jest umiejętność kuglarstwo (taniec).

Konsekwencje: Jeżeli czarodziej nie osiągnie wymaganego poziomu mocy, zgodnie z opisem rytuału tańczy aż do śmierci, ale inne osoby nie zaczynają tańczyć wraz z nim.

Wymagany poziom mocy: 24

Czas odprawiania: 4 godziny

Opis: Prawidłowo odprawiony rytuał powoduje, że dowolna postać – przetrzymywana nieruchomo przed czarodziejem przez cały czas odprawiania rytuału – zaczyna tańczyć bez przerwy, dopóki nie umrze. Każda osoba, która zobaczy jej taniec (oprócz czarodzieja odprawiającego rytuał), musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że również zaczyna tańczyć. Po godzinie tańca postać musi wykonać Bardzo Prosty (+30) test Odporności. Test należy powtarzać co godzinę, ale jego trudność wzrasta o 1 stopień po każdej godzinie tańca. Udany test oznacza, że postać tańczy przez następną godzinę. Nieudany oznacza śmierć z wycieńczenia lub na skutek upadku podczas tańca. Ofiary tego upiornego tańca zwykle umierają w strasznych męczarniach, ze zmęczenia łamiąc sobie nogi, ale nadal tańcząc, zmuszane przez magię do ignorowania bólu i wyczerpania. Tancerze są świadomi tego, co się z nimi dzieje i mogą próbować wykonywać inne czynności, np. mówić lub walczyć. Wymaga to jednak zgody MG, który ocenia prawdopodobieństwo powodzenia takiej czynności, biorąc pod uwagę ciągły ruch tancerza i jego zmęczenie. Podobno jedynym sposobem przerwania tańca jest *leczenie obłądu* – zaklęcie kapłanek Shallyi. Możliwe, że istnieją także inne metody powstrzymania tańca, ale pozostają one nieznane czarodziejom z Kolegiów Magii.



Wysiew nasion zarazy

Typ: magia tajemna

Język tajemny: demoniczny

Magia: 4

PD: 400

Składniki: nietknięte i nienaruszone ciało demona Nurgla; świeca o wadze 20 kg wytopiona z tłuszczu pozyskanego z ciał trzech tuzinów mężczyzn zabitych przez zgniliznę Nurgla (patrz *Księga Zasad*, str. 142); mętna woda zebrana z trzech bagien oddalonych od siebie przynajmniej o tysiąc kilometrów; dłoń obłąkanego medyka.

Warunki: Czarodziej zaraził się kiedyś zgnilizną Nurgla i przetrwał chorobę.

Konsekwencje: Jeżeli czarodziej nie osiągnie wymaganego poziomu mocy, zaraża się zgnilizną Nurgla. Jednak każdego dnia test Odporności automatycznie okazuje się nieudany. Zwykle oznacza to rychłą śmierć czarodzieja.

Wymagany poziom mocy: 27

Czas odprawiania: 4 godziny

Opis: Prawidłowo odprawiony rytuał wznieca ognisko zarazy w pobliskiej społeczności rasy rozumnej. Każda osoba w promieniu kilometra od miejsca odprawienia rytuału musi natychmiast wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że zaraża się zgnilizną Nurgla. Od tego momentu choroba rozprzestrzenia się w sposób naturalny.

— Opracowanie rytuału —

Mimo iż nauka magii rytualnej jest trudna i ryzykowna, nie sposób zaprzeczyć wielkiej potędze płynącej z opanowania tej sztuki. Z tego powodu czarodzieje, którzy ponad wszystko pragną większej mocy, szukają nowych sposobów naginania Wiatrów Magii do swej woli. Prędzej czy później, większość próbuje sił w praktykowaniu magii rytualnej. Poniżej zamieszczono zasady wymyślania nowych rytuałów i opracowywania ich formuł.

Stworzenie nowego rytuału wymaga przede wszystkim nakreślenia Konceptu, czyli ustalenia efektu i siły oddziaływania rytuału. Następnie czarodziej rozpoczyna proces badawczy, który zwykle przybiera formę studiów nad naturą magii, niebezpiecznych eksperymentów lub żmudnych poszukiwań wiedzy w tajemnych księgach. Po opracowaniu Formuły podejmuje ostateczną próbę odprawienia rytuału. Uwieńczone sukcesem przedsięwzięcie oznacza zakończenie procesu opracowywania rytuału (jednocześnie potwierdzając jego wymagania i wpływ na rzeczywistość materialną). Nieudana próba oznacza, że czarodziej (o ile przeżyje) musi uznać się za pokonanego i zmienić niektóre lub wszystkie warunki Formuły.

Wymyślanie nowego rytuału jest skomplikowanym procesem, który wymaga nie tylko precyzji, ale także niemal artystycznego zmysłu i wnikliwej znajomości tajników magii. Z tego względu, rola MG w takim przedsięwzięciu jest wyjątkowo istotna. W każdym momencie może uznać, że któryś z etapów procesu wymaga dodatkowych badań, nakazać wykorzystanie innych składników lub nałożyć dodatkowe ograniczenia, a także ma prawo arbitralnie określać wyniki eksperymentów (zamiast opierać się tylko na wyniku rzutu kostkami).

Na koniec należy zauważyć, że przedstawione poniżej zasady odnoszą się raczej do rytuałów magii tajemnej, a w mniejszym stopniu nadają się do opracowywania rytuałów magii kapłańskiej.

Wymagania

Postać musi spełniać podstawowe wymagania niezbędne do parania się magią (patrz *Księga Zasad*, str. 147), żeby w ogóle przystąpić do wymyślania nowego rytuału. Musi posiadać zdolność czytania i pisanie, a także specjalizację w umiejętności język tajemny (magiczny).

Właściwości rytuałów

Nawet najmniej doświadczeni uczniowie zdają sobie sprawę, że rytuały to nie są zwyczajne zaklęcia. Opracowując nowy rytuał, zarówno gracz, jak i MG, powinni pamiętać o podstawowych warunkach rytuałów. Ich uwzględnianie przez gracza ułatwi MG kontrolę nad poszczególnymi etapami procesu badawczego, natomiast MG z żelazną konsekwencją powinien ograniczać wszelkie próby nagięcia lub złamania tych praw.

- **Wielka moc.** Nawet najsłabszy rytuał znacznie przewyższa możliwości najpotężniejszych zaklęć dowolnej Tradycji.

- **Precyzja.** Podczas gdy zwykle zaklęcia mogą ułatwiać lub utrudniać pewne działania, a czasem nawet wywoływać efekty przypadkowe, rytuały zawsze mają precyzyjnie określone następstwa. Udana odprawienie rytuału zawsze powoduje ten sam rezultat.
- **Trwałość.** Efekt rytuału jest trwały i wywiera konkretny, przewidywalny wpływ na świat materialny.
- **Złożoność.** Odprawienie rytuału jest po stokroć trudniejsze od rzucenia czar. Wymaga to długiego planowania i drobiazgowych przygotowań, jak również precyzyjnego spełnienia wszystkich warunków, niekiedy bardzo skomplikowanych.

Elementy powiązane

Zasady wymyślania rytuałów często odwołują się do koncepcji „elementów powiązanych”. Polega to na tym, że jedna ze składowych części rytuału (składnik, warunek lub konsekwencja) jest powiązana tematycznie z efektem rytuału. Na przykład, w rytuale *Zwierzęce przeobrażenie wszechmocnego Tchara* (patrz *Księga Zasad*, str. 177) jednym ze składników jest niedawno ścięta głowa szamana zwierzolidzi. Zaś efektem rytuału jest zamiana ludzi w te potwory. Można więc uznać składnik i efekt rytuału za elementy powiązane. Nie wszystkie składowe rytuału muszą być ze sobą powiązane, choć często jest to wymagane.

Aby element mógł zostać uznany za powiązany z efektem rytuału, jego związek z tym efektem musi być wyraźny i oczywisty (decyzja MG). Na przykład, jednym ze składników *Kłutwy jałowej krwi* (str. 168) jest srebrny puchar o wartości przynajmniej 100 zł. Nie jest to element powiązany, gdyż trudno w jasny sposób uzasadnić związek między pucharem, srebrem lub bogactwem a zdolnością do posiadania potomstwa.

Wskazówki dla Mistrza Gry

Nadzorując wymyślanie rytuału, MG powinien pamiętać o jego podstawowej funkcji. W świecie *WFRP* rytuały to potężna magia, która powinna być stosowana jako istotny (jeśli nie najważniejszy) element przygody, a nie jedynie jako sposób wzmocnienia postaci, niezależnie od tego, czy jest szlachetna, czy zła do szpiku kości. Mając to na uwadze, MG powinien zachęcać do tworzenia rytuałów, które będą miały znaczny wpływ na przebieg przygody, jednocześnie stanowczo ograniczając próby tworzenia formuł, których jedynym celem byłoby zwiększenie osobistej potęgi czarodzieja.

Długotrwały proces tworzenia rytuału może pomóc MG w dopasowaniu go do rozgrywanej się kampanii. W ten sposób można skorygować początkowe błędy w założeniach rytuału, na przykład stwierdzając, że dopracowanie formuły wymaga zmiany warunków lub składników. Ostatecznym rozwiązaniem może być stwierdzenie, że rytuał jest obciążony „Nieznana konsekwencja”, opisaną w Tabeli 6-11: Wyniki badań. W ten sposób można zrównoważyć jego efekty i wymagania.

Koncept

Pierwszym etapem pracy nad wymyśleniem rytuału jest opracowanie Konceptu. Jaki efekt ma wywrzeć odprowadzony czar i jakie konsekwencje będzie to miało dla świata materialnego? Spisany cel i metody działania rytuału noszą nazwę Konceptu, opisywanego podobnie jak rytuał:

Typ: Tworzone przez czarodzieja rytuały zawsze należą do Tradycji magii tajemnej lub czarnoksięskiej.

Język tajemny: Zwykle jest to język magiczny, choć jeśli czarodziej opanował język demoniczny lub tajemny elfi (i posiada specjalizację w tym języku), może zapisać formułę rytuału w tym języku.

Składniki: Materialne składniki niezbędne do odprowadzenia rytuału.

Warunki: Wymagania dotyczące czasu, miejsca lub sposobu odprowadzenia rytuału.

Konsekwencje: Rezultat zaklęcia lub niewłaściwego odprowadzenia rytuału.

Opis: Efekt pomyślnie odprowadzonego rytuału.

Po spisaniu tych warunków gracz odgrywający czarodzieja powinien przekazać je Mistrzowi Gry. Następnie każdy z nich na osobności określa pozostałe cechy rytuału, opierając się na przedstawionym Konceptie. Z jednej strony należy wziąć pod uwagę ich zasadność w świecie gry, a z drugiej realną trudność spełnienia tych warunków. Należy pamiętać, że duża rozbieżność między propozycją gracza i MG może doprowadzić do znacznego wydłużenia procesu badawczego, co obciąża gracza do trzymania się realiów świata *Warhammera*. Z kolei do MG należy dopasowanie rytuału do założeń fabularnych przygody. Jeśli gracz zasugeruje rozwiązanie, które pomoże w osiągnięciu tego celu, może to przyspieszyć tempo procesu badawczego. Pod koniec tego etapu gracz powinien przedstawić MG swoje propozycje wartości następujących cech rytuału:

Magia: Poziom cechy Magia, wymagany do odprowadzenia rytuału. Czarodziej nie może opracować formuły rytuału, który przekracza jego zrozumienie magii (a więc wymaga Magii wyższej od posiadanej przez niego).

PD: Liczba Punktów Doświadczenia, jakie należy poświęcić w celu nauczania się rytuału.

Wymagany poziom mocy: Poziom mocy, jaki należy osiągnąć, aby rytuał zakończył się sukcesem.

Czas odprowadzania: Zwykle liczony w godzinach, a nawet w dniach.

Następnie rozpoczyna się właściwa faza procesu badawczego. Czarodziej powinien poświęcić przynajmniej miesiąc na studiowanie magii, zbieranie informacji oraz medytację i ćwiczenie siły woli. Pod koniec tego okresu czarodziej spisuje wstępną wersję Formuły, która stanowi opis potencjalnie ukończonego rytuału. Formuła zawiera określone i uzgodnione z MG cechy: Typ, Język tajemny, Opis, Konsekwencje, Warunki i Składniki. Aby określić każdą z pozostałych cech (Magia, PD, Wymagany poziom mocy i Czas odprowadzania), wybiera się wyższą wartość z dwóch zaproponowanych (gracza i MG).

Proces badawczy

Proces opracowywania rytuału może składać się z kilku powtarzalnych etapów, z których każdy odzwierciedla próbę znalezienia takiego sposobu manipulacji Wiatrami Magii, aby osiągnąć efekt określony w Konceptcie. Wymyślenie odpowiedniego splotu Wiatrów może być bardzo trudne, ale kolejne etapy badań – przy odrobinie szczęścia i talentu – mogą zakończyć się opracowaniem Formuły możliwie najbardziej zbliżonej do efektu zamierzonego w Konceptcie. Rozpoczynając każdy etap procesu badawczego należy określić czas jego trwania, zgodnie z **Tabelą 6-9: Czas etapu badawczego**.

W przypadku wyniku „Problem!”, należy wykonać rzut 1k100, którego wynik określa procentowo, ile czasu danego etapu upłynie, nim wydarzy się coś niespodziewanego.

Po zakończeniu etapu badawczego należy określić, w jakim stopniu Formuła rytuału uległa zmianie na skutek nowych odkryć. Należy wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w **Tabeli 6-11: Wyniki badań**. Zależnie od rzutu zmodyfikuj ostatnią wersję Formuły, aby otrzymać w ten sposób aktualną Formułę rytuału.

Poniższe modyfikatory stosuje się tylko na pierwszym etapie badań, przy modyfikowaniu wstępnej Formuły rytuału.

- 20 Za każdy punkt różnicy między proponowaną przez gracza cechą „Magia” a wartością tej cechy proponowaną przez MG.
- 5 Za każde 100 PD różnicy między proponowaną przez gracza cechą „PD” a wartością proponowaną przez MG.
- 3 Za każdy punkt różnicy między proponowaną przez gracza cechą „Wymagany poziom mocy” a wartością proponowaną przez MG.
- 1 Za każdą godzinę różnicy między proponowaną przez gracza cechą „Czas odprowadzania” a wartością proponowaną przez MG.

Poniższe modyfikatory stosuje się na każdym etapie procesu badawczego.

- 10 Jeśli w aktualnej Formule konsekwencje rytuału dla czarodzieja są mniej surowe (w ocenie MG) od szkodliwego efektu, jaki ma dotknąć ofiarę rytuału.
- +5 Jeśli konsekwencje aktualnej Formuły uwzględniają możliwość śmierci czarodzieja.
- +3 Za każdy składnik lub konsekwencję, które w aktualnej Formule są elementami powiązanymi z efektem rytuału.
- +3 Jeśli czarodziej posiada podwójną specjalizację w umiejętności język tajemny (magiczny).
- +3 Za każdą z posiadanych przez czarodzieja zdolności: zmysł magii, czarnoksiężstwo, magia czarnoksięska lub szczęście.
- +1 Za każdą z posiadanych przez czarodzieja umiejętności: nauka (dowolna, ale modyfikator jest uwzględniany za każdą) lub wykrywanie magii.

Tabela 6-9: Czas etapu badawczego

Rzut	Liczba miesięcy
1-4	1
5-6	2
7-8	3
9	4
10	Problem!

Problem: W przypadku uzyskania takiego wyniku etap badań zajmuje 1-5 (1k10/2) miesięcy, ale w jego trakcie pojawia się jakieś niebezpieczeństwo. Należy wykonać Trudny (-20) test Inteligencji. Nieudany test oznacza, że czarodzieja spotka coś przykrego (patrz Tabela 6-10: Problem!).

Tabela 6-10: Problem!

Rzut Efekt

- 1-4 **Oblęd.** W trakcie badań czarodziej odkrywa tajemnicę, której wolałby nigdy nie poznawać. Otrzymuje 1 Punkt Oblędu, cała praca idzie na marne, a Formuła jest do wyrzucenia. Czarodziej musi zacząć badania od początku etapu.
- 5-6 **Pomniejsza manifestacja Chaosu.** Należy wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w Tabeli: **Pomniejsza manifestacja Chaosu** (patrz *Księga Zasad*, str. 150) lub w Tabeli 6-24: **Pomniejsza manifestacja Chaosu** (patrz niżej, str. 180), jednakże czas trwania manifestacji wyrażony w rundach lub minutach należy zamienić na godziny, natomiast czas trwania manifestacji wyrażony w godzinach należy zamienić na dni. Czarodziej może jednak zakończyć ten etap badań i sprawdzić poprawność Formuły.
- 7 **Poważna manifestacja Chaosu.** Jak wyżej, tyle że wynik rzutu należy sprawdzić w Tabeli: **Poważna manifestacja Chaosu** (patrz *Księga Zasad*, str. 150) lub w Tabeli 6-25: **Poważna manifestacja Chaosu** (patrz niżej, str. 181).
- 8 **Katastrofalna manifestacja Chaosu.** Jak wyżej, tyle że wynik rzutu należy sprawdzić w Tabeli: **Katastrofalna manifestacja Chaosu** (patrz *Księga Zasad*, str. 150) lub w Tabeli 6-25: **Katastrofalna manifestacja Chaosu** (patrz niżej, str. 182).
- 9 **Wybuch!** Czarodziej traci wszystkie punkty Żywotności i otrzymuje automatycznie trafienie krytyczne. Wartość Krytyczną należy ustalić za pomocą rzutu 1k10, a następnie wybrać losowo lokację trafienia i sprawdzić efekt trafienia krytycznego w odpowiedniej tabeli w *Księdze Zasad* (patrz str. 139-140). Jeśli czarodziej przeżyje, może zakończyć ten etap badań i sprawdzić poprawność Formuły.
- 10 **Śmierć.** Czarodziej ginie okropną śmiercią, tracąc kontrolę nad przywołanymi Wiatrami Magii. Okoliczności i przyczynę zgonu określa MG, zależnie od natury wymyślanego rytuału. Jeśli gracz nie dysponuje Punktem Przeznaczenia, czas stworzyć nowego Bohatera.

Próba odprawienia rytuału

Po zakończeniu każdego etapu procesu badawczego czarodziej podejmuje próbę odprawienia rytuału, zgodnie z aktualnie zapisaną Formułą. Musi zebrać składniki oraz spełnić wymagane warunki. Pod żadnym względem nie różni się to od normalnej próby odprawienia rytuału.

Nieudana próba odprawienia kończy się tak samo, jak każdy inny rytuał – wystąpieniem wszelkich zapisanych w Formule Konsekwencji. Jednak w tym przypadku oznacza to również nieudaną próbę zapisania ostatecznej i względnie bezpiecznej Formuły rytuału. W związku z tym czarodziej musi rozpocząć nowy etap badań, aby dopracować tworzony rytuał. Po ukończeniu odprawiania rytuału należy wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik rytuału w Tabeli 6-14: **Próba odprawienia rytuału**.

Zapisanie Formuły

Jeśli próba odprawienia rytuału (zgodnie z Tabelą 6-14) zakończyła się sukcesem, opracowywanie nowego rytuału kończy się pomyślnie, jednak czarodzieja czeka jeszcze żmudny proces zapisania w księdze ostatecznej Formuły, jak też wszelkich informacji związanych z procesem badawczym. Zajmuje to około tygodnia. Przeczytanie opisu rytuału w księdze wystarczy do nauczania się go i odprawiania. Stworzenie własnego rytuału i opracowanie go drogą badań nie wymaga poświęcania PD, normalnie związanego z nauczeniem się rytuału. Jest to zadośćuczynienie za ryzyko i wysiłek włożone w proces badawczy.

Ryzyko związane z podróżami

Poszczególne etapy opracowywania nowego rytuału zwykle wymagają badań dokonywanych w pracowni lub laboratorium alchemicznym. Jednakże większość czarodziejów BG spędza czas na szlaku. Określenie Konceptu w podróży jest możliwe, ale zajmuje dodatkowy miesiąc. Zapisanie w księdze również nie nastręcza trudności, choć trwa tydzień dłużej.

Jednak samo prowadzenie badań w trakcie podróży to znacznie trudniejsza sprawa. Trwa to dłużej (+2 do rzutu w Tabeli 6-9: **Czas etapu badawczego**) i jest znacznie bardziej ryzykowne (-10 do rzutu w Tabeli 6-11: **Wyniki badań**). Dodatkowo należy wziąć pod uwagę konsekwencje ewentualnych problemów. Na przykład, jeśli przy rzucie w Tabeli 6-10: **Problem!** wynikiem będzie „Wybuch”, MG musi określić, czy mogło to zagrozić towarzyszom czarodzieja.

Podobnie jak w przypadku zwykłych badań, także w trakcie podróży każdy etap musi kończyć się próbą odprawienia rytuału. Nie wiąże się to z żadnymi dodatkowymi utrudnieniami, poza zgromadzeniem składników, spełnieniem wymaganych warunków oraz poświęceniem określonego w Formule czasu odprawiania.

Tabela 6-11: Wyniki badań

Rzut	Efekt
1-5	<i>Ślepy zaulek.</i> Czarodziej natrafia na teoretyczny problem, którego nie jest w stanie rozwiązać. Formuła rytuału w obecnej formie okazuje się niemożliwa do zrealizowania. Czarodziej musi rozpocząć proces badawczy od początku.
6-8	<i>Nieznana konsekwencja.</i> Mistrz Gry powinien wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w Tabeli 6-13: Konsekwencje , uwzględniając go w aktualnej Formule rytuału. Czarodziej jednak nie zdaje sobie sprawy z jej istnienia. Jeśli nie wykryje tego na następnych etapach badań, konsekwencja zostaje uwzględniona w ostatecznej Formule rytuału i ujawni się dopiero po jego nieudanym odprawieniu.
9-15	<i>Konsekwencja powiązana.</i> Czarodziej odkrywa, że wymagany jest ściślejszy związek między efektem rytuału i konsekwencjami jego nieudanego odprawienia. MG może nakazać powiązanie zapisanej w Formule konsekwencji z naturą rytuału, zwiększenie stopnia powiązania istniejącej już konsekwencji lub dodanie nowej konsekwencji powiązanej, zgodnie z wynikiem rzutu w Tabeli 6-13: Konsekwencje .
16-22	<i>Dodatkowa konsekwencja.</i> Czarodziej odkrywa, że wymyślony przez niego rytuał związany jest z dodatkową konsekwencją. Należy wykonać rzut 1k100 i zgodnie z wynikiem dodać konsekwencję z Tabeli 6-13: Konsekwencje .
23-30	<i>Składnik powiązany.</i> Czarodziej odkrywa, że wymagany jest ściślejszy związek między efektem rytuału i niezbędnymi składnikami. MG może nakazać powiązanie wymienionego w Formule składnika z naturą rytuału, zwiększenie stopnia powiązania istniejącego już składnika lub dodanie nowego składnika powiązanego, zgodnie z wynikiem rzutu w Tabeli 6-12: Składniki .
31-36	<i>Cenny składnik.</i> W trakcie badań czarodziej odkrywa, że dalszy postęp prac wymaga zastosowania składnika o znacznej wartości. MG może nakazać zmianę zapisanego w Formule składnika na cenniejszy lub lepszej jakości, albo dodanie nowego, cennego składnika, zgodnie z wynikiem rzutu w Tabeli 6-12: Składniki . Zwiększenie wartości składnika może oddawać jego wyższą jakość wykonania, mniejszą dostępność lub podniesioną cenę. Wyjściowa cena to 1k10 x 50 zł. Następnie MG określa dodatkowe cechy (użyte materiały, twórca i miejsce wykonania, itp.), zależnie od rodzaju rytuału lub właściwości przedmiotu. Jeśli na którymś z następnych etapów badań czarodziej ponownie stwierdzi konieczność zastosowania cennego składnika, może po prostu zwiększyć wartość zapisanego już cennego składnika o dodatkowe 1k10 x 50 zł.
37-43	<i>Nowy składnik.</i> Czarodziej odkrywa, że opracowywany przez niego rytuał wymaga zastosowania dodatkowego (zwykłego) składnika. Należy wykonać rzut 1k100 i zgodnie z wynikiem dodać nowy składnik z Tabeli 6-12: Składniki .
44-46	<i>Asystenci.</i> Przeprowadzone badania wskazują, że do pomyślnego odprawienia rytuału potrzebni będą dodatkowi czarodzieje. MG powinien określić ich liczbę oraz dodatkowe wymagania (wartość cechy Magia, przynależność do określonej Tradycji, posiadanie odpowiednich umiejętności lub zdolności, itp.).
47-48	<i>Zmiana języka.</i> Niemożliwe jest pomyślne odprawienie rytuału w języku tajemnym, zastosowanym do spisania Formuły. Należy ją przepisać, używając języka demonicznego lub tajemnego elfiego (decyzja MG), ewentualnie magicznego (jeśli nie był uprzednio wykorzystany). Jeśli czarodziej nie zna nowego języka, musi przerwać badania, dopóki nie zyska biegłości w posługiwaniu się wymaganym językiem. Jeśli na którymś z następnych etapów badań ponownie okaże się, że wymagana jest zmiana języka, może to oznaczać powrót do języka oryginalnego i poprawienie zapisu Formuły. Proces badawczy bywa trudny i zawiły.
49-50	<i>Dwa wyniki.</i> Należy rzucić dwa razy, sprawdzając wynik w tej tabeli i stosując odpowiednie modyfikatory.
51	<i>Trzy wyniki.</i> Należy rzucić trzy razy, sprawdzając wynik w tej tabeli i stosując odpowiednie modyfikatory.
52-55	<i>Lepsza znajomość magii.</i> W trakcie badań okazuje się, że pomyślne odprawienie rytuału wymaga głębszego zrozumienia magii. Wymagana wartość cechy Magia wzrasta o 1. Jeśli wymagana była Magia na poziomie 4, ten wynik badań jedynie potwierdza oczekiwania czarodzieja. Jeśli wymagana wartość Magii jest wyższa niż wartość cechy czarodzieja, musi on przerwać badania, dopóki nie podniesie cechy do wymaganego poziomu.
56-60	<i>Dłuższy czas odprawiania.</i> Czas odprawiania rytuału wydłuża się o dodatkowe 1-5 godzin (1k10/2).
61-68	<i>Wyższy poziom mocy.</i> Wymagany poziom mocy wzrasta o 2.
69-71	<i>Wymagane głębsze zrozumienie magii.</i> Suma PD, jakie należy poświęcić na naukę rytuału, wzrasta o 100.
72-76	<i>Krótszy czas odprawiania.</i> Czas odprawiania rytuału zostaje skrócony o 1-5 godzin (1k10/2), do minimum 1 godziny.
77-81	<i>Wystarczające zrozumienie magii.</i> Suma PD, jakie należy poświęcić na naukę rytuału, zmniejsza się o 100. Jeśli w Formule zapisane było 100 PD, ten efekt jedynie potwierdza oczekiwania czarodzieja.
82-88	<i>Niższy poziom mocy.</i> Wymagany poziom mocy obniża się o 2.
89-90	<i>Doskonale zrozumienie magii.</i> W trakcie badań okazuje się, że pomyślne odprawienie rytuału nie wymaga tak głębokiego zrozumienia magii, jakim dysponuje czarodziej. Wymagana wartość cechy Magia obniża się o 1. Jeśli w Formule wymagana wartość Magii było 1, ten efekt jedynie potwierdza oczekiwania czarodzieja.
91-00	<i>Starannie przeprowadzone badania.</i> Okazuje się, że zapisana Formuła nie wymaga żadnych zmian.

Tabela 6-12: Składniki

Należy wykonać rzut 1k100, aby określić typ składnika. W przypadku kilku składników do wyboru, należy w sposób losowy wybrać jeden z nich. MG ustala też dodatkowe właściwości tego komponentu (zgodnie z Tabelą 6-15: Właściwości składników).

Rzut	Składnik	Rzut	Składnik
01-03	Okruch spaczenia.	41-43	Woda z określonego miejsca lub rejonu.
04	Nóż lub sztylet.	44-45	Olej
05	Rękawica, rękawiczka lub inne okrycie dłoni.	46-47	Miska, garnek, kufel, szklanica, patelnia lub inny przedmiot z wyposażenia kuchni.
06	Puklerz, tarcza lub inny element ochronny.	48	Lustro, tafla wody lub innego rodzaju powierzchnia odbijająca światło.
07	Strzała, belt, kula lub innego rodzaju pocisk.	49	Różdżka wróżbity, talia kart do wróżenia lub innego rodzaju przedmiot związany z przesadami.
08-09	Skóra, futro lub sierść określonego zwierzęcia.	50-51	Świeca, kaganek, latarnia lub inne źródło światła.
10-12	Konkretny narząd określonego zwierzęcia.	52	Klucz
13	Butelka lub beczułka wina, piwa, miodu lub innego trunku.	53	Kajdany lub łańcuch.
14-15	Karta pergaminu.	54	Kawałek ciasta, bochenek chleba lub innego rodzaju wypiek, czasami upieczony w określony sposób, w nietypowym miejscu lub przez konkretną osobę.
16	Kawałek liny, sznura, rzemienia lub żyłki.	55	Pieprz, sól, cukier lub inna przyprawa.
17	Dwie kości do gry.	56-59	Ametyst, rubin, onyks lub inny kamień szlachetny.
18-19	Soczewka, monokl, binokle, opaska na oko, sztuczne oko, itp.	60	Ząb, kieł, szczeka lub inny fragment uzębienia, zwykle konkretnej osoby lub stworzenia.
20	Perfumy, wonności, kadzidło lub inna substancja zapachowa.	61-63	Konkretna część ciała człowieka, elfa, krasnoluda lub niziołka.
21	Gwizdek.	64-65	Wnętrznosci określonego zwierzęcia.
22-23	Księga, zwykle o konkretnym tytule lub tematyce.	66-80	Należy wykonać ponowny rzut i sprawdzić wynik w tej tabeli. Wylosowany składnik musi mieć właściwość określoną przez wykonanie rzutu 1k100 i sprawdzenie wyniku w Tabeli 6-15: Właściwości składnika.
24	Instrument muzyczny określonego typu.	81-90	Należy wykonać dwa rzuty, natomiast MG powinien ustalić, w jaki sposób oba przedmioty będą ze sobą powiązane, tworząc jeden składnik (np. wyniki „wino” i „pergamin” mogą oznaczać, że pergamin musi być zapisany tuszem zrobionym z określonego gatunku wina).
25	Waga kupiecka.	91-96	Gracz sam określa składnik, niekoniecznie z tej tabeli.
26-29	Konkretnie narzędzie (dłuto, motyka, kilof, itp.).	97-00	MG sam określa składnik, niekoniecznie z tej tabeli.
30-33	Zestaw narzędzi rzemieślniczych (cieśli, rusznikarza, itp.).		
34-35	Diadem, korona, berło, pierścień lub inny symbol bogactwa i władzy arystokratycznej.		
36-37	Biżuteria (pierścień, naszyjnik, itp.), zwykle noszona przez konkretną osobę.		
38	Pas, trok, zapinka lub inny przedmiot tego rodzaju.		
39	Opaska na oko lub sztuczne oko.		
40	Fragment odzienia spodniego lub bielizny.		

Tabela 6-13: Konsekwencje

Rzut	Konsekwencja*
01-30	<i>Odwroćenie efektu.</i> Jeśli rytuał miał spowodować określone zagrożenie, jego efekty odczuje czarodziej, zamiast osoby, która była obiektem czaru. Jeśli rytuał miał przynieść określone korzyści, jego efekty zostają odwrócone, stwarzając zagrożenie dla obiektu czaru.
31-50	<i>Konsekwencja powiązana.</i> Jeśli rytuał miał spowodować określone zagrożenie, jego efekty odczuje osoba, miejsce lub przedmiot w jakiś sposób powiązane z czarodziejem, a nie z osobą, która była obiektem czaru. Jeśli rytuał miał przynieść określone korzyści, jego efekty zostają odwrócone, stwarzając zagrożenie dla osoby, miejsca lub przedmiotu powiązanego z czarodziejem.

- 51–60 *Ujawnienie*. Próba odprawienia rytuału odkrywa tożsamość czarodzieja (oraz samą próbę odprawienia rytuału) przed potężnymi i niebezpiecznymi osobami lub istotami, które mogą być niezadowolone z efektu rytuału. Zależnie od decyzji MG, mogą to być przełożeni czarodzieja, którym może nie spodobać się jego żądza wiedzy lub władzy, arcykapłani boga, który mógłby sprzeciwiać się naturze rytuału, albo zainteresowane czarodziejem potężne istoty należące do Chaosu.
- 61–65 *Nerwica*. Czarodziej otrzymuje 1 Punkt Obłądu.
- 66–70 *Zaburzenia mentalne*. Czarodziej otrzymuje 1-5 Punktów Obłądu (1k10/2).
- 71–80 *Obłąd*. Czarodziej popada w szaleństwo, wykazując objawy choroby umysłu. MG powinien wybrać odpowiednią chorobę – zostaje ona na stałe wpisana w Formułę i będzie wywoływana przy wszelkich próbach odprawienia tego rytuału.
- 81–90 *Manifestacja Chaosu*. Rytuał otwiera przejście do świata materialnego, przez które przedostaje się istota z Domeny Chaosu.
- 91–00 *Śmierć*. Nieudane odprawienie rytuału kończy się okropną śmiercią czarodzieja, a niekiedy także osób znajdujących się w pobliżu.

Tabela 6-14: Próba odprawienia rytuału

Rzut	Efekt
01–15	<i>Nieudana próba</i> . Czarodziej popełnił błąd podczas odprawiania rytuału. Poności wszelkie Konsekwencje zapisane w aktualnej Formule. Musi rozpocząć nowy etap badań, aby ustalić, gdzie leży błąd. Z tego powodu otrzymuje modyfikator -5 do następnego rzutu w Tabeli 6-11: Wyniki badań.
16–30	<i>Niepowodzenie</i> . Rytuał nie został odprawiony pomyślnie, a składniki zostały zużyte. Czarodziej musi rozpocząć nowy etap badań, jednak zdaje sobie sprawę, gdzie popełnił błąd. Z tego powodu otrzymuje modyfikator +10 do następnego rzutu w Tabeli 6-11: Wyniki badań.
31–60	<i>Błąd w Formule</i> . Rytuał nie został odprawiony pomyślnie, ale składniki nie zostały zużyte. Czarodziej musi rozpocząć nowy etap badań.
61–80	<i>Częściowy sukces</i> . Składniki zostały zużyte, a rytuał kończy się połowicznym sukcesem. MG może uznać, że uległ częściowej lub całkowitej zmianie efekt opisany w Formule. Czarodziej musi rozpocząć nowy etap badań, jednak zdaje sobie sprawę, że jest bardzo blisko znalezienia rozwiązania. Z tego powodu otrzymuje modyfikator +30 do następnego rzutu w Tabeli 6-11: Wyniki badań.
81–00	<i>Sukces!</i> Czarodziej pomyślnie odprawia rytuał, który wywołuje wszelkie zamierzone efekty. Proces badawczy został ukończony!

Tabela 6-15: Właściwości składnika

Rzut	Składnik musi...
1	być źle wykonany lub posiadać ukrytą wadę konstrukcji.
2	być uszkodzony.
3	zostać pobłogosławiony przez kapłana określonego boga (najlepiej takiego, którego strefa wpływów powiązana jest z efektem rytuału).
4–5	być wykonany z odpowiedniego materiału (konkretnego rodzaju drewna, kamienia lub metalu).
6	być wykonany w całości z odrażających lub ohydnych materiałów (odchodów, ludzkiej skóry, itp.) lub zawierać ich fragmenty.
7	zostać wykonany przez osobę niezwykłą lub wyróżniającą się w jakiś sposób.
8	być użyty razem z wieloma innymi składnikami, wykonanymi dokładnie w ten sam sposób.
9	posiadać dwie właściwości. Należy wykonać dwa rzuty i przypisać oba wyniki jednemu składnikowi.
10	zostać wymieniony na inny. Mistrz Gry może wybrać dowolny inny składnik lub musi przypisać obecnemu inną właściwość z tej tabeli.



– Zasada opcjonalna: Tajemne piętno –

Mimo iż czarodzieje przykładają wielką wagę do bezpiecznego manipulowania strumieniami magii, długotrwałe czerpanie mocy z Wiatrów Magii pozostawia trwały ślad. Wszyscy najpotężniejsi czarodzieje Kolegiów Magii wykazują objawy głębokiego nasycenia mocą Wiatru, którym władają. Czasami są to zmiany osobowości, innym razem zauważalne zmiany wyglądu (np. odmienny kolor skóry lub częściowe upośledzenie). Tego rodzaju uboczne efekty rzucania zaklęć nazywane są tajemnym piętnem.

MG może rozszerzyć zasady Przekleństwa Tzeentcha, uwzględniając dodatkowe efekty dla czarodziejów należących do poszczególnych Kolegiów. Za każdym razem, gdy przy rzucie na poziom mocy na 2, 3 lub 4 kostkach wypadnie ta sama wartość, istnieje 10% szans na naznaczenie czarodzieja tajemnym piętnem. Jeśli tak się stanie, czarodziej powinien wykonać test Siły Woli. Trudność testu zależy od rodzaju manifestacji. W przypadku Pomniejszej manifestacji test jest Przeciętny (+0), przy Poważnej – Wymagający (-10), a przy Katastrofalnej test staje się Trudny (-20). Nieudany test oznacza, że czarodziej zostaje oznaczony tajemnym piętnem Wiatru, którym włada. Czarodziej nie może uzyskać drugi raz tego samego piętna (należy powtórzyć rzut). W przypadku czarodziejów parających się czarnoksięstwem, stosuje się także zwykłe zasady dotyczące efektów ubocznych (patrz *Księga Zasad*, str. 167).

Tabela 6-16: Tajemne piętno Tradycji Cienia

Rzut	Efekt
01–10	Migotanie. W obecności czarodzieja światło wyczynia dziwne sztuczki. Świece migoczą, latarnie gasną, a płomienie przygasają.
11–20	Krętacz. Czarodziej często pozwala sobie na kłamstwa i niedomówienia, stwarzając wrażenie osoby niegodnej zaufania i kłamcy (modyfikator -5 do Oglady).
21–30	Płaszcz z mgły. Czarodziej wydaje się przyciągać dym, mgłę i wszelkie opary. Z jednej strony zapewnia to modyfikator +5 do testów zastraszania (w odpowiednich warunkach, np. we mgłę lub na tle płomieni), gdyż widok okrytej cieniem osoby może być przerażający, ale z drugiej strony powoduje, że czarodziej wyczuwalnie pachnie wilgotnym dymem.
31–40	Zasłona Ulgu. Czarodziej chudnie, a jego włosy siwieją.
41–50	Przeciętny. Inne osoby mają problem z zapamiętaniem wyglądu czarodzieja. Po spotkaniu muszą wykonać udany test Inteligencji, aby przypomnieć sobie, że w ogóle z nim rozmawiali.
51–60	Dziwne oczy. Oczy czarodzieja przybierają szarą barwę, a źrenice najgłębszy odcień czerni. Zapewnia to modyfikator +5 do testów zastraszania .
61–70	Niematerialny. Ciało czarodzieja staje się po części niematerialne. Zapewnia to modyfikator +10 do testów ukrywania się , ale także zmniejsza odporność czarodzieja (-5 do Odporności).
71–80	Niezależny cień. Cień rzucany przez czarodzieja dziwnie się zachowuje – czasami zupełnie inaczej niż czarodziej. Nie trzeba dodawać, że jest to wyjątkowo niepokojące (modyfikator -10 do testów Oglady podczas kontaktów z osobami, które nie używają magii), a nawet niebezpieczne (np. podczas spotkania z łowcami czarownic).
81–90	Spowity w cień. Czarodziej przyciąga cienie, które okrywają go niczym zasłoną. Otrzymuje modyfikator +10 do testów ukrywania się .
91–00	Piętno Ulgu. Na ciele czarodzieja (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa <i>Ulgu</i> . Postać otrzymuje modyfikator +10 do testów splatania magii przy rzucaniu zaklęć z Tradycji Cienia.

Tabela 6-17: Tajemne piętno Tradycji Metalu

Rzut	Efekt
01–10	Srebrne łzy. Łzy i pot czarodzieja wyglądają jak krople rtęci. Pod każdym innym względem nie różnią się od normalnych łez i potu.
11–20	Zgrzytliwy głos. Głos czarodzieja staje się zgrzytliwy, przypominając odgłos tarcia metalem o metal. Śpiew zaś przypomina bicie dzwonów na alarm.
21–30	Złotawa skóra. Skóra czarodzieja staje się grubsza i twardsza, przybierając złoty odcień.
31–40	Sztywność kończyn. Kończyny czarodzieja sztywnieją, a stawy tracą elastyczność (modyfikator -5 do Zręczności).
41–50	Magiczny przewodnik. Ciało czarodzieja przyciąga magiczne energie. Wszystkie postacie w zasięgu 4 metrów od niego otrzymują modyfikator -10 do Siły Woli przy próbach odpierania wszelkich zaklęć.
51–60	Magnetyczna aura. Ciało czarodzieja nabiera właściwości magnesu, przyciągając metale. W czasie walki przeciwnicy otrzymują modyfikator +5 do WW i US, próbując trafić czarodzieja, a wszystkie postacie w zasięgu 4 metrów od czarodzieja, które próbują trafić w coś innego, otrzymują modyfikator -5 do WW i US.

- 61–70 **Maszyna.** Zwierzęta postrzegają czarodzieja jako obiekt pochodzenia sztucznego, a nie jako żywą istotę. Nie będą go atakować, chyba że same zostaną zaatakowane przez czarodzieja.
- 71–80 **Skóra ze złota.** Skóra czarodzieja zamienia się w złoty pancerz. Czarodziej traci 20 punktów Zręczności i 1 punkt Szybkości, ale otrzymuje 1 Punkt Zbroi na wszystkich lokacjach ciała (kumulatywny z każdym pancerzem, oprócz skózanego i ćwiekowanego – patrz *Zbrojownia Starego Świata*, str. 16-17).
- 81–90 **Powolny.** Czarodziej zaczyna mieć problemy z poruszaniem się. Traci 2 punkty Szybkości.
- 91–00 **Piętno Chamon.** Na ciele czarodzieja (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa *Chamon*. Postać otrzymuje modyfikator +10 do testów **splatania magii** przy rzucaniu zaklęć z Tradycji Metalu.

Tabela 6-18: Tajemne piętno Tradycji Niebios

Rzut	Efekt
01–10	Wietrzyk. Wokół czarodzieja nieustannie wieje delikatny wietrzyk, rozwiewając jego włosy, poruszając szatami, a także wzbijając obłoczki pyłu i wywołując cichy poszum.
11–20	Lekki jak puch. Dotyk <i>Azyr</i> powoduje, że czarodziej staje się nieco lżejszy (traci 10% swojej wagi), jednak jego wygląd nie ulega zmianie.
21–30	Białowłosy. Włosy czarodzieja przybierają barwę bieli. Farbowanie przynosi niewielkie efekty.
31–40	Błękitne oczy. Oczy czarodzieja przybierają przenikliwy kolor błękitu. W półmroku otacza je delikatna poświata. Czarodziej otrzymuje modyfikator -5 do Oglady podczas kontaktów z osobami, które nie używają magii.
41–50	Niepokojące wizje. Czarodziej dostrzega odległe rzeczy i przyszłe wydarzenia, które jednak wydają się nie mieć większego sensu. Rozprasza to jego uwagę, powodując modyfikator -5 do testów spostrzegawczości .
51–60	Bezwonny. Ciało czarodzieja przestaje wydzielać swój naturalny zapach, zastąpiony przez aromat świeżego powietrza. Wszelkie przykre wonie dość szybko wietrzeją w kontakcie z ciałem czarodzieja. Choć bywa to przydatne, np. w zatłoczonej karczmie lub w śmierdzącym zaułku, wzbudza niepokój zwierząt, a nawet ludzi. Czarodziej otrzymuje modyfikator -5 do Oglady w kontaktach z ludźmi oraz -10 w kontaktach ze zwierzętami. Próby tropienia go za pomocą węchu obarczone są modyfikatorem -20.
61–70	Przerażające wizje. Za każdym razem, gdy czarodziej padnie ofiarą Przekleństwa Tzeentcha, musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli, aby doświadczyć proroczej wizji. Nieudany test oznacza, że czarodziej zostaje ogłuszony na 1 rundę.
71–80	Aura spokoju. Czarodzieja otacza aura spokoju i wyciszenia, która uspokaja pobliskie osoby. Wszystkie postacie w zasięgu 4 metrów otrzymują modyfikator -5 do testów WW i US.
81–90	Wpatrzony w niebo. Każdej nocy czarodziej musi przynajmniej przez pół godziny obserwować gwiazdy. Jeśli nie ma takiej możliwości, staje się podenerwowany i niespokojny (trudność wszelkich testów wiedzy i Siły Woli wzrasta kumulatywnie o jeden stopień za każdą noc). Widok gwiazdozbiorów od razu uspokaja czarodzieja, anulując modyfikatory.
91–00	Piętno Azyr. Na ciele czarodzieja (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa <i>Azyr</i> . Postać otrzymuje modyfikator +10 do testów splatania magii przy rzucaniu zaklęć z Tradycji Niebios.

Tabela 6-19: Tajemne piętno Tradycji Ognia

Rzut	Efekt
01–10	Gorąca krew. Czarodziej staje się porywczy, tracąc opanowanie po najmniejszej prowokacji.
11–20	Nadpobudliwy. Czarodziej nie potrafi długo usiedzieć bezczynnie. Ciągłe się kręci i wierci.
21–30	Płomiennie-rudy. Włosy i brwi czarodzieja przybierają barwę jasnoczerwonego płomienia.
31–40	Tatuaż. Na twarzy czarodzieja pojawiają się dziwne znaki, podobne nieco do tatuażu. Czarodziej otrzymuje modyfikator -10 do Oglady podczas kontaktów z osobami, które nie używają magii.
41–50	Błyszczące oczy. W oczach czarodzieja niemal dosłownie gorzeje dziki płomień. W jego obecności zwierzęta denerwują się, co powoduje modyfikator -5 do testów opieki nad zwierzętami , oswajania i tresury .
51–60	Rozpalony. Skóra czarodzieja staje się zarumieniona i gorąca w dotyku.
61–70	Wrażliwy na zimno. Czarodziej staje się wrażliwy na zimno, co powoduje modyfikator -5 do testów WW i US, jeśli czarodziej znajduje się w chłodnym otoczeniu (np. w trakcie zimy lub na dalekiej Północy).
71–80	Zapach krzemienia. Ciało czarodzieja wydziela przenikliwy zapach krzemienia. Wszystkie postacie w zasięgu 4 metrów od niego otrzymują modyfikator -10 do testów spostrzegawczości .
81–90	Porywczy. Czarodziej staje się wyjątkowo drażliwy i łatwo wyprowadzić go z równowagi. Otrzymuje 1 Punkt Oblędu oraz modyfikator -5 do Oglady.
91–00	Piętno Aqshy. Na ciele czarodzieja (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa <i>Aqshy</i> . Postać otrzymuje modyfikator +10 do testów splatania magii przy rzucaniu zaklęć z Tradycji Ognia.

Tabela 6-20: Tajemne piętno Tradycji Śmierci

Rzut	Efekt
01-10	Trupia bladość. Czarodziej staje się blady i wychudzony, ma podkrążone oczy.
11-20	Chłód śmierci. Skóra czarodzieja staje się zimna w dotyku. Gdy śpi, może być uznany za martwego.
21-30	Nieruchome oczy. Oczy czarodzieja stają się szkliste, przybierając wygląd oczu trupa.
31-40	Trupi odór. Ciało czarodzieja zaczyna wydzielać odór zgnilizny i mokrej ziemi. Postać otrzymuje modyfikator -5 do wszystkich testów opieki nad zwierzętami , przekonywania i tresury .
41-50	Aura rozkładu. Wszystkie rośliny w zasięgu 4 metrów od czarodzieja schną i więdną. Dotyczy to także przedmiotów wykonanych z surowców pochodzenia roślinnego – ich jakość wykonania spada o 1 stopień (minimum kiepska jakość).
51-60	Trupia czaszka. Skóra na głowie czarodzieja przywiera do kości, przez co głowa nabiera wyglądu wychudłej trupiej czaszki. Postać otrzymuje modyfikator -5 do testów Oglady .
61-70	Wychudła sylwetka. Mięśnie czarodzieja słabną, powodując przyznanie modyfikatora -5 do Krzepy lub Odporności (decyzja MG).
71-80	Głos zza grobu. Głos czarodzieja zmienia się w świszczący, niepokojący szept. Postać otrzymuje modyfikator -5 do testów Oglady .
81-90	Nawiedzony. W pobliżu czarodzieja objawiają się duchy i zjawy, rozpraszając jego uwagę. Postać otrzymuje modyfikator -10 do testów sposzregawczości .
91-00	Piętno <i>Sbyish</i>. Na ciele czarodzieja (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa <i>Sbyish</i> . Postać otrzymuje modyfikator +10 do testów splatania magii przy rzucaniu zaklęć z Tradycji Śmierci.

Tabela 6-21: Tajemne piętno Tradycji Światła

Rzut	Efekt
01-10	Dźwięczny głos. Głos czarodzieja staje się dźwięczniejszy i bardziej melodyjny. Gdy śpiewa, słuchacze odnoszą wrażenie, jakby towarzyszył mu chór podobnie pięknych głosów.
11-20	Złudne wrażenie. W trakcie rozmowy z czarodziejem, inne osoby odnoszą wrażenie, jakby go rozpoznawały lub skądś znały. Czarodziej nie ma na to wpływu, aczkolwiek może to być nieco denerwujące dla jego rozmówców.
21-30	Blady. Skóra czarodzieja blednie, przybierając niemal półprzezroczysty odcień.
31-40	Niezwykły kolor oczu. Oczy czarodzieja zmieniają kolor na niespotykany (np. mlecznobiałe lub złotawe). U wielu ludzi powoduje to niechęć, a w niektórych przypadkach może być nawet uznane za mutację. Czarodziej otrzymuje modyfikator -5 do testów Oglady podczas kontaktów z osobami, które nie używają magii.
41-50	Przemądrzały. Czarodziej zaczyna popisywać się swoją rozległą wiedzą (a przede wszystkim przejawia przeświadczenie o własnej nieomylności). Otrzymuje modyfikator -5 do Oglady .
51-60	Podejrzliwy. Ze względu na swoją wiedzę i doświadczenie, czarodziej posiada głębsze zrozumienie oszukańczej i złudnej natury Chaosu, co owocuje zwiększoną podejrzliwością i obawą wobec wszystkich innych osób. Czarodziej otrzymuje modyfikator -5 do testów Strachu .
61-70	Niechęć do ciemności. W półmroku i ciemności czarodziej czuje się niepewnie (modyfikator -10 do testów splatania magii).
71-80	Aura światłości. Czarodzieja otacza świetlista aura, która sprawia, że inne źródła światła jeszcze bardziej jaśnieją. Wszystkie źródła światła w zasięgu 4 metrów od czarodzieja świecą o 1 stopień mocniej. Np. świeca dawałaby taki blask jak latarnia (patrz <i>Księga Zasad</i> , str. 120). Wszelkie testy ukrywania się w takich warunkach wykonywane są z modyfikatorem -20.
81-90	Poświata. Ciało czarodzieja emituje poblask odpowiadający światłu pochodni (patrz <i>Księga Zasad</i> , str. 120), który niemal uniemożliwia schowanie się (modyfikator -20 do wszystkich testów ukrywania się).
91-00	Piętno <i>Hysb</i>. Na ciele czarodzieja (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa <i>Hysb</i> . Postać otrzymuje modyfikator +10 do testów splatania magii przy rzucaniu zaklęć z Tradycji Światła.

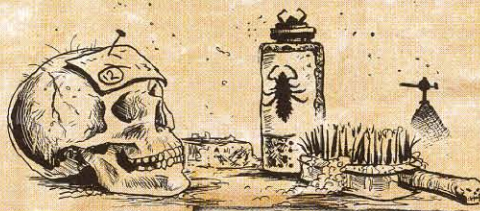


Tabela 6-22: Tajemne piętno Tradycji Zwierząt

Rzut	Efekt
01-10	Chłodny. Czarodziej jest postrzegany jako osoba nieczuła i pozbawiona emocji. Otrzymuje modyfikator -5 do Oglady.
11-20	Niespokojny. Czarodziej nie może usiedzieć w miejscu przez długi czas. Wkrótce znów musi ruszyć na szlak. Pragnienie to nasila się podczas przebywania w zamkniętym pomieszczeniu.
21-30	Brudny. Z nieznanego powodu czarodziej cały czas pozostaje brudny, nie mogąc się dokładnie umyć.
31-40	Owłosiony. Ciało czarodzieja porastają gęste włosy. Zgolone lub obcięte, szybko odrastają.
41-50	Dziki. Paznokcie czarodzieja stają się dłuższe i twardsze, a zęby ostrzejsze. Dziki wyraz oczu wzbudza niepokój u innych osób. Czarodziej otrzymuje modyfikator -5 do Oglady podczas kontaktów z osobami, które nie używają magii.
51-60	Drapieżny. W obecności czarodzieja domowe zwierzęta denerwują się i dziczeją. Wszystkie testy opieki nad zwierzętami i tresury , wykonywane przez osoby znajdujące się w odległości 12 metrów od czarodzieja, mają trudność podwyższoną o 1 stopień.
61-70	Silny zapach. Ciało czarodzieja wydziela silny piżmowy zapach, który odstrasza osoby o delikatnym powonieniu. Czarodziej otrzymuje modyfikator -10 do testów Oglady podczas kontaktów z kupcami, kobietami i wysoko urodzonymi notablami.
71-80	Porywczy. Czarodziej przestaje przejmować się subtelnościami zachowania i wyrażania się. Otrzymuje modyfikator -5 do Inteligencji lub Oglady (decyzja MG).
81-90	Przewodnik stada. Czarodziej wzbudza ciekawość małych i zwykle nieszkodliwych zwierząt, jak wiewiórki, myszy, małe ptaki, itp. Pojawiają się w najmniej spodziewanym momencie, głośno piszcząc, nadgryzając szaty i ściany, albo zostawiając wszędzie swoje odchody. Może to wywoływać kłopotliwe sytuacje podczas kontaktów ze szlachtą, na uroczystościach i balach (modyfikator -5 do testów Oglady czarodzieja).
91-00	Piętno <i>Ghur</i>. Na ciele czarodzieja (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa <i>Ghur</i> . Postać otrzymuje modyfikator +10 do testów splatania magii przy rzucaniu zaklęć z Tradycji Zwierząt.

Tabela 6-23: Tajemne piętno Tradycji Życia

Rzut	Efekt
01-10	Zalążek życia. Na ciele czarodzieja zaczyna rosnąć niewielka roślinka – mech pod paznokciami, bluszcz we włosach, itp. Nie powoduje to żadnych konsekwencji, ale wygląda nieco dziwnie. Roślinkę można usunąć, ale następnego dnia odrasta.
11-20	Bosy. Czarodziej nie czuje się wygodnie w butach i jakimkolwiek okryciu stóp. Gdy jest obuty, otrzymuje modyfikator -5 do testów Zręczności.
21-30	Długie włosy i paznokcie. Włosy i paznokcie czarodzieja rosną w szybkim tempie. Każdego dnia trzeba je przycinać, aby nie krępowały ruchów.
31-40	Zielonkawa skóra. Skóra czarodzieja nabiera zielonego odcienia. U wielu ludzi wywołuje to niechęć, a w niektórych przypadkach może być nawet uznane za mutację. Czarodziej otrzymuje modyfikator -5 do testów Oglady podczas kontaktów z osobami, które nie używają magii.
41-50	Wrażliwość na ogień. Ataki ogniem zadają czarodziejowi obrażenia zwiększone o 1.
51-60	Wielka odporność. Czarodziej nabywa zdolność odporność na choroby .
61-70	Wstręt do metalu. Czarodziej zaczyna przejawiać niechęć do dotykania przedmiotów wykonanych z metalu. Za każdym razem, gdy z własnej woli dotknie przedmiotu z metalu, musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że czarodziej otrzymuje kumulatywny modyfikator -1 do Magii na czas 24 godzin. Czarodziej nie musi wykonywać tego testu, jeśli zostanie dotknięty lub uderzony metalowym przedmiotem.
71-80	Aura rozkwitu. Czarodzieja otacza aura życia i rozkwitu. Wszystkie rośliny w zasięgu 4 metrów od niego odżywają i zaczynają rozkwitać. W naturalnym otoczeniu rośliny płożą się i sięgają w stronę czarodzieja, utrudniając ruch innym osobom (ale nie czarodziejowi).
81-90	Zależny od pór roku. Czarodziej silniej odczuwa zmiany pór roku. W zimie traci 2 punkty Żywotności i 1 punkt Szybkości, które odzyskuje latem. Na jesieni traci 1 punkt Żywotności, który odzyskuje na wiosnę.
91-00	Piętno <i>Ghyran</i>. Na ciele czarodzieja (w wybranym przez MG miejscu) pojawia się runa <i>Ghyran</i> . Postać otrzymuje modyfikator +10 do testów splatania magii przy rzucaniu zaklęć z Tradycji Życia.

– Przekleństwo Tzeentcha! –

Wędrowni czarodzieje i liczne przygody, w jakich biorą udział, przyciągają szczególną uwagę Pana Przemian. W poniższym podrozdziale znajdują się rozszerzone zasady dotyczące Przekleństwa Tzeentcha – czyli zagrożenia, jakie zawsze towarzyszy rzucaniu zaklęć. Poniższe tabele mogą być używane zamiast tabel zamieszczonych w *Księdze Zasad*, na str. 150, choć ogólna zasada pozostaje niezmienna. Za każdym razem, gdy podczas ustalania poziomu mocy zaklęcia na 2, 3 lub 4 kostkach wypadnie ten sam wynik, energie Chaosu przedostają się do świata materialnego, wywierając określony efekt, niezależny od zamierzeń czarodzieja.

– Kostki Chaosu –

Kostki Chaosu mogą być stosowane, by oddać niepewną naturę rzucania zaklęć lub odprawiania rytuałów na obszarze nasyconym mocami Chaosu. MG określa liczbę dodatkowych kostek (zwykle jest jedna, ale maksymalnie mogą być cztery) dodawanych do rzutu ustalającego poziom mocy. Te kostki nie zwiększają uzyskanego poziomu mocy, ale bierze się je pod uwagę sprawdzając, czy nastąpiło Przekleństwo Tzeentcha. Jeśli stosowana jest zdolność *guśla*, kostki Chaosu są rzucone razem z dodatkową kostką normalnie wykorzystywaną przez guślarzy.

Tabela 6-24: Pomniejsza manifestacja Chaosu

Rzut	Efekt
01–04	Aura wiedzy. W promieniu 10 metrów wokół czarodzieja warzy się mleko, kwaśnieje wino i psuje się jedzenie.
05–08	Niezdarność. Losowo wybrany przedmiot, który czarodziej trzyma w ręku lub nosi na sobie, upada 1k10 metrów od niego, pchnięty niewidzialną ręką Chaosu.
09–12	Krwotok. Czarodziej zaczyna krwawić z nosa. Może zatamować krwawienie, wykonując udany test Odporności. Test można podejmować raz na rundę.
13–16	Palec Chaosu. Paznokieć losowo wybranego palca u dłoni lub stopy czarodzieja czernieje i odpada. Odrasta potem w nienaturalny sposób.
17–20	Dech Chaosu. Okolicę omiata powiew nienaturalnie lodowatego wiatru.
21–24	Dreszcze. Czarodziej odczuwa dokuczliwy chłód. Stan ten utrzymuje się przez 1k10 rund.
25–28	Zatkane uszy. Uszy czarodzieja zostają całkowicie zapchane woskową wydzieliną. Ich oczyszczenie wymaga udanego testu leczenia. Zanim to nastąpi, czarodziej gorzej słyszy (modyfikator -10 do testów spostrzegawczości przy wykorzystaniu słuchu).
29–32	Widmowe światło. Czarodziej zaczyna jaśnieć nienaturalnie zimnym, upiornym światłem. Stan ten utrzymuje się przez 1k10 rund.
33–36	Zimne poty. Wszystkie osoby w zasięgu 10 metrów od czarodzieja natychmiast zaczynają dygotać z zimna. Stan ten utrzymuje się przez 1k10 rund.
37–40	Zmęczenie. Mięśnie czarodzieja zaczynają drżeć, jak po długiej i ciężkiej pracy. Przez 1k10 rund wszystkie wykonywane przez niego testy są obciążone modyfikatorem -5.
41–44	Nienaturalna aura. Wszystkie zwierzęta w promieniu 10 metrów wokół czarodzieja wpadają w popłoch i uciekają, chyba że zostaną uspokojone za pomocą udanego testu tresury .
45–48	Zaćma. Oczy czarodzieja pokrywa mlecznobiała błona, która utrzymuje się przez 1k10 godzin. W tym czasie wszelkie testy związane ze wzrokiem wykonywane są z modyfikatorem -10.
49–52	Usychanie. Wszystkie rośliny w zasięgu 10 metrów od czarodzieja więdną i usychają.
53–56	Nawiedzenie. Jeśli czar został rzucony pomyślnie, w trakcie jego trwania w powietrzu słychać upiorne wycie i jęki.
57–60	Odrętwienie ręki. Losowo wybrana ręka czarodzieja zostaje unieruchomiona przez lodowate moce Chaosu. Przez 1k10 minut pozostaje wykrzywiona w dziwnej pozycji. Czarodziej nie odczuwa bólu, ale nie może poruszać kończyną.
61–64	Porażenie Eterem. Magiczna energia przenika ciało czarodzieja, który traci 1 punkt Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i noszonego pancerza).

Tabela 6-24: Pomniejsza manifestacja Chaosu (c.d.)

- 65–68 **Rój insektów.** Do czarodzieja zlatują się owady, krążąc i brzęcząc wokół jego głowy oraz ciała. Nie wyrządzają mu żadnej krzywdy, ale zaprzatają uwagę. Po 1k10 rundach odlatują.
- 69–72 **Blokada umysłu.** Czarodziej zaczerpnął zbyt wiele mocy, która przepełniła jego umysł, powodując kłopoty z koncentracją. Na 1k10 minut wartość jego Magii zmniejsza się o 1.
- 73–76 **Pałaca moc.** Ciało czarodzieja ogarniają strumienie magii, zakłócając jego koncentrację. Otrzymuje modyfikator -1 do osiągniętego poziomu mocy każdego czaru, który rzuci w ciągu najbliższych 1k10 minut.
- 77–80 **Nudności.** Czarodziej wymiotuje, kalając swoje ubranie i godność.
- 81–84 **Zniewaga.** Czarodziej zaczyna nagle wykrzykiwać obelżywe uwagi pod adresem pobliskich osób. MG może podpowiedzieć coś graczowi, którego zawodzi wyobraźnia.
- 85–88 **Wodna przemiana.** Wszystkie płyny, jakie ma przy sobie czarodziej, włącznie ze składnikami do rzucania zaklęć, zamieniają się w morską wodę.
- 89–90 **Więzy rodzinne.** Należy wykonać jeszcze jeden rzut. Najbliższy krewny czarodzieja (potomek, brat lub siostra, rodzic albo kuzyn), niezależnie od miejsca pobytu, doświadcza skutków Przekleństwa Tzeentcha określonego drugim rzutem.
- 91–92 **Nagromadzenie energii.** Należy wykonać dwa rzuty. Pierwszy efekt zachodzi natychmiast. Drugi (ustalony potajemnie przez MG) określa, co stanie się następnym razem, gdy czarodziej rzuci zaklęcie (niezależnie od ewentualnego ponownego Przekleństwa).
- 93–97 **Kaprys demonów.** MG może wybrać dowolny wynik z tabeli lub wymyślić odpowiedni pomniejszy efekt.
- 98–00 **Figiel losu:** Należy wykonać kolejny rzut i sprawdzić wynik w Tabeli 6-25: Poważna manifestacja Chaosu.

Tabela 6-25: Poważna manifestacja Chaosu

Rzut	Efekt
01–04	Oczy więdźmy. Oczy czarodzieja zaczynają lśnić czerwonym blaskiem. Odzyskują normalny wygląd następnego dnia o świcie.
05–08	Wyciszenie. Czarodziej traci głos na 1k10 rund.
09–12	Bezwłosy. Czarodziej traci wszystkie włosy, także brwi i rzęsy.
13–16	Palce Chaosu. Wszystkie paznokcie czarodzieja w jednej chwili czernieją i odpadają. Odrastają potem w naturalny sposób.
17–20	Piekący ból. Nagły paroksyzm bólu skręca ciało czarodzieja, powodując modyfikator -10 do wszystkich testów wykonywanych w ciągu najbliższych 1k10 rund.
21–24	Gorejąca moc. Ciało czarodzieja ogarniają strumienie magii, zakłócając jego koncentrację. Otrzymuje modyfikator -1 do osiągniętego poziomu mocy każdego czaru, który rzuci w ciągu najbliższych 1k10 godzin.
25–28	Przeciążenie umysłu. Czarodziej traci kontrolę nad przyzwaną mocą. Przez jedną rundę jest ogłuszony.
29–32	Szmaczana lalka. Czarodziej zostaje nagle odepchnięty niewidzialną ręką Chaosu. Przelatuje w powietrzu 1k10 metrów, a na skutek upadku otrzymuje trafienie z Siłą 2.
33–36	Wody! Odzienie czarodzieja nagle staje w płomieniach (zasady dotyczące obrażeń od ognia znajdują się w <i>Księdze Zasad</i> , str. 141).
37–40	Magnetyzacja. Wszystkie metalowe przedmioty trzymane lub noszone przez czarodzieja nabierają właściwości magnesu.
41–44	Odrętwienie kończyny. Losowo wybrana kończyna czarodzieja zostaje unieruchomiona przez lodowate moce Chaosu. Przez 1k10 minut pozostaje wykrzywiona w dziwnej pozycji. Czarodziej nie odczuwa bólu, ale nie może poruszać kończyną.
45–48	Bełkot. Energia Chaosu wypełnia usta czarodzieja, zmieniając jego słowa w bezsensowny bełkot. Przez następne 1k10 minut czarodziej nie może mówić ani rzucać czarów.

Tabela 6-25: Poważna manifestacja Chaosu (c.d.)

- 49–52 **Wiatr Chaosu.** Energie Chaosu przenikają zgromadzone przez czarodzieja magiczne składniki zaklęć. Jeśli czarodziej wykorzysta je do rzucenia czaru, dowolna z kostek użytych do sprawdzenia osiągniętego poziomu mocy, jest traktowana jako „kostka Chaosu” (patrz str. 180).
- 53–56 **Demoniczny posłaniec.** Z Eteru wylania się demoniczny chochlik (jego opis i współczynniki znajdziesz w *Księdze Zasad*, str. 241), który w następnej rundzie atakuje czarodzieja.
- 57–60 **Wizja Chaosu.** Czarodziej przez chwilę spogląda w głąb Domeny Chaosu. Natychmiast otrzymuje 1 Punkt Oblędu. W dowolnym momencie po tym wydarzeniu może wydać 200 PD, aby uzyskać zdolność **magia czarnoksięska** (Chaos).
- 61–64 **Zerwanie więzów.** Wszelkiego rodzaju zapinki, sprzączki i troki (także klamry butów i pasów oraz rzemienie ekwipunku) nagle odwiązują się lub odpinają.
- 65–68 **Wymioty.** Czarodziej zgina się wpół, gwałtownie wymiotując przez 1k10 rund.
- 69–72 **Atak Eteru.** Magiczna energia przenika ciało czarodzieja, który traci 1k10 punktów Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i noszonej zbroi).
- 73–76 **Oslabienie.** Energia Chaosu pali ciało czarodzieja, osłabiając go. Odporność czarodzieja zmniejsza się o 10 punktów na 1k10 minut.
- 77–80 **Otępienie umysłu.** Fala magicznej energii przepływa przez ciało czarodzieja. Na 24 godziny wartość jego Magii zmniejsza się o 1.
- 81–84 **Opętanie.** Na czas 1 minuty czarodziej zostaje opętany przez demona. W tym czasie jego zachowaniem kieruje MG. Po odzyskaniu świadomości Bohater Gracza nie pamięta, co robił podczas opętania.
- 85–87 **Więzy rodzinne.** Należy wykonać jeszcze jeden rzut. Najbliższy krewny czarodzieja (potomek, brat lub siostra, rodzic albo kuzyn), niezależnie od miejsca pobytu, doświadcza skutków Przekleństwa Tzeentcha określonego drugim rzutem.
- 88–90 **Wicher Chaosu.** Należy wykonać kolejny rzut i sprawdzić wynik w Tabeli 6-24: **Pomniejsza manifestacja Chaosu**. Wylosowany efekt odczuwa każda istota w zasięgu 1k10 metrów od czarodzieja.
- 91–92 **Nagromadzenie energii.** Należy wykonać dwa rzuty. Pierwszy efekt zachodzi natychmiast. Drugi (ustalony potajemnie przez MG) określa, co się stanie następnym razem, gdy czarodziej rzuci zaklęcie (niezależnie od ewentualnego ponownego Przekleństwa).
- 93–97 **Perwersyjna rozkosz.** MG może wybrać dowolny wynik z tabeli lub wymyślić odpowiedni poważny efekt.
- 98–00 **Pech.** Należy natychmiast wykonać kolejny rzut procentowy i sprawdzić wynik w Tabeli 6-26: **Katastrofalna manifestacja Chaosu**.

Tabela 6-26: Katastrofalna manifestacja Chaosu

Rzut	Efekt
01–05	Dzika magia. Czarodziej traci kontrolę nad przyzwaną mocą. Wszystkie postacie w promieniu 30 metrów, włącznie z czarodziejem, tracą 1 punkt Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i noszonego pancerza).
06–10	Usychanie. Energia Chaosu pali ciało czarodzieja, osłabiając go. Odporność czarodzieja zmniejsza się o 20 punktów na 1k10 godzin.
11–15	Złamanie woli. Czarodziej załamuje się pod naporem Wiatrów Magii. Jego Siła Woli zmniejsza się o 20 punktów na 1k10 godzin.
16–20	Otępienie. Umysł czarodzieja zamyka się, aby bronić się przed naporem energii Chaosu. Inteligencja czarodzieja zmniejsza się o 20 punktów na 1k10 godzin.
21–24	Bicz Tzeentcha. Nagły przypływ mocy wstrząsa ciałem czarodzieja, który traci przytomność na 1k10 minut.
25–28	Burza Eteru. Wiatry Magii bezlitośnie chłoszczą czarodzieja. Bohater otrzymuje trafienie krytyczne w losowo wybraną część ciała. Wartość trafienia krytycznego należy ustalić za pomocą rzutu 1k10.

Tabela 6-26: Katastrofalna manifestacja Chaosu (c.d.)

- 29-32 **Szał.** Na widok czarodzieja wszystkie istoty (nawet towarzysze) w zasięgu 10 metrów od niego natychmiast wpadają w szal. Ze wszystkich sił będą próbowały go zaatakować. Odzyskują panowanie nad sobą dopiero po 1k10 rundach.
- 33-36 **Albinos.** Pod wpływem magicznych energii włosy i skóra czarodzieja stają się białe.
- 37-40 **Heretycka wizja.** Książę demonów roztacza przed czarodziejem wizję Chaosu. Bohater natychmiast otrzymuje 1k10 Punktów Oblędu. W dowolnym momencie po tym wydarzeniu może wydać 100 PD, aby uzyskać zdolność magia czarnoksięża (Chaos).
- 41-44 **Martwica umysłu.** Umysł czarodzieja wyjawia się od nadmiaru magicznej energii. Wartość jego Magii zmniejsza się do 0. Po każdym pełnych 24 godzinach wzrasta o 1, aż do odzyskania wszystkich utraconych w ten sposób punktów Magii.
- 45-48 **Wrząca krew.** Przez krótką chwilę krew w żyłach czarodzieja zaczyna płonąć żywym ogniem. Postać traci 2k10 punktów Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i noszonego pancerza).
- 49-52 **Nieproszone towarzystwo.** Czarodziej zostaje zaatakowany przez grupę pomniejszych demonów (ich opis i współczynniki znajdziesz w *Księdze Zasad*, str. 242). Liczebność grupy odpowiada wartości Magii czarodzieja. Demony materializują się wprost z Eteru, w odległości 12 metrów od czarodzieja.
- 53-54 **Magiczni pomocnicy.** Z Eteru wylania się 1k10 demonicznych chochlików (patrz *Księga Zasad*, str. 241), które przez 1k10 rund będą posłuszne woli czarodzieja.
- 55-65 **Demoniczny cyrograf.** Na ciele czarodzieja pojawia się runa Chaosu wielkości około 5 centymetrów. Czarodziej natychmiast traci 1k10 punktów Żywotności, bez względu na Wytrzymałość i noszoną zbroję. Po otrzymaniu 13 takich run, znaki układają się w tekst cyrografu skazującego duszę czarodzieja na wieczną służbę u którejś z Niszczycielskich Potęg (zależnie od decyzji MG). Usunięcie naznaczonej skóry nie powoduje unieważnienia cyrografu.
- 66-68 **Bez tchu.** Przez 1k10 minut czarodziej nie może zaczerpnąć powietrza (zasady dotyczące obrażeń od uduszenia znaleźć można w *Księdze Zasad*, str. 141).
- 69-71 **Utracone dziedzictwo.** Fale Chaosu obmywają ciało czarodzieja, czyniąc go bezpłodnym.
- 72-74 **Ślepotą.** Czarodziej zamyka oczy, nie mogąc patrzeć na szalejące wokół Wiatry Magii. Jednak nie może ich otworzyć, dopóki nie zostanie wyleczony za pomocą magii lub zabiegu chirurgicznego.
- 75-77 **Straszliwe spazmy.** Wiatry Magii szaleńczo wstrząsają ciałem czarodzieja, który odgryza sobie język. Trudno zrozumieć jego słowa, a wszelkie próby wypowiedzenia inwokacji obciążone są modyfikatorem -5 do osiągniętego poziomu mocy.
- 78-80 **Odmrożenie.** Pod wpływem lodowatych mocy Chaosu losowo wybrana kończyna czarodzieja zostaje dotknięta martwicą i trwale sparaliżowana.
- 81-83 **Mutujący dotyk.** Czarodziej musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast mutuje pod wpływem wypaczających mocy Chaosu (patrz *Księga Zasad*, str. 240, lub *Bestiariusz Starego Świata*, str. 78).
- 84-86 **Zaginiony w pustce.** Czarodziej zostaje wessany do Domeny Chaosu. Jeżeli gracz nie wykorzysta Punktu Przeznaczenia, czas stworzyć nowego Bohatera.
- 87-89 **Więzy rodzinne.** Należy wykonać jeszcze jeden rzut. Najbliższy krewny czarodzieja (potomek, brat lub siostra, rodzic albo kuzyn), niezależnie od miejsca pobytu, doświadcza skutków Przekleństwa Tzeentcha określonego drugim rzutem.
- 90-92 **Wir Chaosu.** Należy wykonać kolejny rzut i sprawdzić wynik w Tabeli 6-24: Poważna manifestacja Chaosu. Wylosowany efekt odczuwa każda istota w zasięgu 1k10 metrów od czarodzieja.
- 93-95 **Nagromadzenie energii.** Należy wykonać dwa rzuty. Pierwszy efekt zachodzi natychmiast. Drugi (ustalony potajemnie przez MG) określa, co się stanie następnym razem, gdy czarodziej rzuci zaklęcie (niezależnie od ewentualnego ponownego Przekleństwa).
- 96-00 **Mroczne natchnienie.** MG może wybrać dowolny wynik z tabeli lub wymyślić odpowiedni katastrofalny efekt.



Rozdział VII: Magiczne przedmioty



Zaklęcia to najpotężniejsza broń w arsenale czarodzieja. Jednak oprócz nich Magistrowie wykorzystują także inne narzędzia, uzupełniające talent magiczny. Są to chowańce – magiczni słudzy i pomocnicy – oraz mikstury wywołujące niezwykle efekty. Czarodzieje równie często posługują się magicznymi przedmiotami, niekiedy równie potężnymi, co niebezpiecznymi. Ze względu na swoją wiedzę, niemal jako jedyni potrafią okiełznać i wykorzystać moce potężnych artefaktów. W poniższym rozdziale znaleźć można nie tylko opisy przydatnych magicznych narzędzi, ale także wskazówki, w jaki sposób je tworzyć oraz jak z nich bezpiecznie korzystać.

— Chowańce —

Chowańce to magiczni towarzysze czarodziejów. Ponieważ oni sami wydają się unikać kontaktów ze zwykłymi ludźmi, postrzegającymi ich pasję z niezrozumieniem i niechęcią, chowańce bywają czasami jedynymi przyjaciółmi czarodziei. Nie zawsze są przyjacielskie, zdarzają się też stworzenia złośliwe lub ponure. Miewają różne kształty i rozmiary, lecz prawie wszystkie są niezwykle użyteczne, zapewniając swoim mistrzom dodatkowe zdolności w dziedzinie badań, obrony, a nawet wspomagając przy rzucaniu zaklęć.

Istnieją trzy sposoby pozyskania chowańca. Pierwszy polega na stworzeniu istoty ze sztucznych materiałów, a następnie technięciu weń życia za pomocą magicznej energii. Tego rodzaju chowańce powszechnie nazywane są homunkulusami, choć tradycyjne, alchemiczne wytłumaczenie tej nazwy – oznaczające niewielką, humanoidalną istotę – nie opisuje w pełni szerokiej gamy rodzajów magicznych stworzeń, które można stworzyć w ten sposób. Druga metoda zakłada oswojenie żywej istoty za pomocą magicznej mocy. Takimi chowańcami zostają najczęściej ptaki, szczury i węże – typowi towarzysze wiedźm i czarodziejów z ludowych podań. Należy jednak zaznaczyć, że tego rodzaju więź można ukształtować niemal z każdą żywą istotą. Ostatnim, najbardziej ryzykownym sposobem jest przywołanie chowańca z Domeny Chaosu. Choć już sam rytuał przywołania bywa bardzo trudny, o wiele groźniejsze okazuje się

utrzymanie stałej kontroli nad demonicznymi chochlikami (a nawet pomniejszych demonami). Z tego względu decydują się na to niemal wyłącznie czarnoksiężnicy, do tego zwykle tacy, którzy ponad wszystko pożąдают potęgi. Poniżej opisano poszczególne etapy tworzenia i oswajania chowańców. Natomiast szczegółowe zasady przywoływania chowańców z Domeny Chaosu zostaną przedstawione w *Księdze Spaczenia*.

Pozyskiwanie chowańca

Na początku czarodziej musi zdecydować, czy zamierza stworzyć chowańca, czy też woli ośwoić żywe stworzenie. Czarodzieje niektórych Tradycji mogą wybierać tylko konkretny typ magicznych stworzeń, inni mają większy wybór. Poniżej przedstawiono wymagania dla poszczególnych typów chowańców.

Tworzenie

Czarodziej musi posiadać cechę Magia na poziomie przynajmniej 3, umiejętność **nauka (magia)** oraz **język tajemny (magiczny)**, a także przynajmniej jedną z poniższych zdolności:

- **magia tajemna** – Tradycja Cienia, Metalu, Ognia, Śmierci albo Światła.
- **magia czarnoksiężska** – Tradycja Chaosu albo Nekromancji.

Oswajanie

Czarodziej musi posiadać cechę Magia na poziomie przynajmniej 2, a także przynajmniej jedną z poniższych zdolności:

- **magia tajemna** – Tradycja Cienia, Niebios, Ognia, Światła, Zwierząt albo Życia.
- **czarostwo**.

Jeśli czarodziej spełnia warunki wymagane zarówno do oswajenia, jak i do stworzenia chowańca, może wybrać dowolną metodę jego pozyskania, uwzględniając różne możliwości obu typów magicznych istot. Należy zauważyć, że nie ma żadnego ograniczenia co do liczby posiadanych chowańców. Większość czarodziejów posiada jednego, inni – przede wszystkim Magistrowie *Ghur* – z czasem gromadzą wokół siebie liczne stado. Są też tacy, którzy posiadają istoty zarówno sztucznie stworzone, jak też oswojone.

Oswajanie chowańca

Proces oswajania składa się z trzech etapów. Pierwszy kończy się znalezieniem zwierzęcia odpowiedniego pod względem stanu zdrowia, wieku i przejawianego temperamentu. Następnie czarodziej spędza dużo czasu ze zwierzęciem, stopniowo oswajając go i nasycając magiczną mocą. Wreszcie nadchodzi czas na kilka ostatecznych testów, które mają potwierdzić powodzenie przedsięwzięcia.

Poszukiwanie

Czarodziej może pozyskać odpowiednie zwierzę na dwa sposoby. Pierwszy wymaga znalezienia odpowiedniego stworzenia w jego naturalnym środowisku (zwykle zajmuje

to około 1k10 tygodni). Drugi sposób jest znacznie droższy, gdyż zakłada po prostu kupno odpowiedniego zwierzęcia. To dość kosztowne rozwiązanie, gdyż powszechna wieść głosi, że stworzenia nadające się do oswajenia jako chowańce są oferowane wyłącznie w wielkich miastach, gdzie najczęściej przebywają Magistrowie. Jednak jest to tylko sprytny wybieg kupców z Altdorfu lub Marienburga, gdyż zdarza się, że odpowiednie zwierzę można zakupić w innych miastach i osadach (choć sprzedawca może nie zdawać sobie sprawy z wyjątkowości stworzenia). Ceny zwierząt, które „doskonale nadają się jako chowańce, szlachetny panie”, kształtują się różnie w zależności od gatunku, ale rzadko są niższe od 500 *zk*. Trzeba też wziąć pod uwagę, że nie każde takie zwierzę będzie odpowiadać potrzebom czarodzieja. Tak czy inaczej, należałoby odegrać scenę kupna odpowiedniego stworzenia. Niezależnie od tego, czy zwierzę zostało znalezione czy zakupione, należy wykonać rzut i sprawdzić wynik w **Tabeli 7-3: Rodzaj oswojonego chowańca**. Jeśli gatunek zwierzęcia nie odpowiada czarodziejowi, może on na nowo rozpocząć poszukiwania (kolejne 1k10 tygodni) lub odwiedzić innego sprzedawcę.

Oswajanie istoty

Po pozyskaniu odpowiedniego zwierzęcia czarodziej musi spędzić 1k10/2 tygodni w jego towarzystwie, przyzwyczajając je do swojej osoby, a przy okazji stopniowo nasycając magią. Może wykonywać inne czynności – pod warunkiem, że robi to w obecności przyszłego chowańca. Każdego dnia może spędzić najwyżej 2 godziny z dala od swojego zwierzęcia.

Testowanie

Pod koniec procesu oswajania czarodziej musi wykonać Wymagające (-10) testy Oglądy oraz Inteligencji. Oba udane

Tabela 7-1: Forma chowańca

Rzut	Efekt
01–25	<i>Niski humanoid</i> . Chowaniec ma ludzki kształt, choć jest bardzo niski. Ma niewiele ponad 30 cm wzrostu.
26–35	<i>Średni humanoid</i> . Chowaniec ma ludzki kształt, ale wzrost krasnoluda lub niziołka. Mierzy 90 + 5k10 cm.
36–40	<i>Wysoki humanoid</i> . Chowaniec ma ludzki kształt i wzrost. Mierzy 120 + 5k10 cm.
40–50	<i>Zwierzę</i> . Chowaniec ma zwierzęcy kształt, a rozmiary zależne od gatunku zwierzęcia. Należy wykonać rzut i sprawdzić wynik w Tabeli 7-3: Rodzaj chowańca , aby określić gatunek zwierzęcia. Czarodziej nie musi oswajać chowańca – ten rzut po prostu określa fizyczną formę stworzenia.
51–55	<i>Niewielkie zwierzę</i> . Jak „Zwierzę”, ale chowaniec jest o połowę mniejszy od typowego przedstawiciela danego gatunku.
56–60	<i>Duże zwierzę</i> . Jak „Zwierzę”, ale chowaniec jest dwa razy większy od przeciętnego przedstawiciela danego gatunku.
61–70	<i>Bezczelny</i> . Chowaniec nie posiada fizycznej formy, zamiast tego pojawia się jako świetlista, migocząca lub utkana z cieni postać. Automatycznie zyskuje zdolność eteryczny (patrz <i>Bestiariusz Starego Świata</i> , str. 77) i nie trzeba określać jego dalszych właściwości, chyba że chowaniec jest tylko w części bezzelny, na skutek zaistnienia wyniku „Połączenie”.
71–80	<i>Połączenie</i> . Kończyny i tułów chowańca należą do różnych istot. Należy wykonać dwa rzuty i zastosować oba wyniki (powtarzając rzut w przypadku wylosowania tego samego wyniku lub ponownego wyniku „Połączenie”).
81–90	<i>Wybór czarodzieja</i> . Gracz może wybrać dowolną formę chowańca, niekoniecznie z tej tabeli.
91–00	<i>Wybór MG</i> . MG może wybrać dowolną formę chowańca, niekoniecznie z tej tabeli.

Tabela 7-2: Właściwości chowańca

Rzut	Efekt
01-02	<i>Aromat.</i> Chowaniec wydziela przyjemny zapach (kwiatowy, ziół, przypraw, itp.)
03-05	<i>Bez cienia.</i> Chowaniec nie rzuca cienia.
06-08	<i>Brak kończyny.</i> Chowaniec nie posiada jednej kończyny.
09-11	<i>Brak palców.</i> Chowanćowi brakuje 1k10 palców.
12-14	<i>Dodatkowa kończyna.</i> Chowaniec posiada dodatkową rękę lub nogę.
15-17	<i>Dodatkowe oko.</i> Chowaniec posiada jedno oko więcej niż przeciętny osobnik tego gatunku. Może to zapewniać dodatkowe możliwości, na przykład postrzeganie rzeczy za plecami chowańca, który posiada oko z tyłu głowy.
18-20	<i>Dodatkowe palce.</i> Chowaniec posiada o 1k10 więcej palców niż przeciętny przedstawiciel tego gatunku.
21-23	<i>Dziwne ubarwienie.</i> Ciało chowańca posiada niezwykle kolor – np. czerwony, błękitny albo pomarańczowy. MG może uznać, że właściwsze byłoby połączenie tych kolorów.
24-26	<i>Futro.</i> Chowaniec pokryty jest miękkim lub szorstkim futrem.
27-30	<i>Głuchy.</i> Chowaniec nie posiada uszu ani zmysłu słuchu.
31-33	<i>Gruby.</i> Chowaniec jest znacznie grubszy od przeciętnego przedstawiciela tego gatunku.
34	<i>Kły.</i> Chowaniec posiada ostre kły. Zyskuje zdolność broń naturalna .
35	<i>Kołczasty język.</i> Język chowańca kończy się dziwnymi kolcami. Zyskuje zdolność broń naturalna .
36-38	<i>Ludzka twarz.</i> Niezależnie od swojej formy, chowaniec posiada ludzką twarz (mężczyzny, kobiety lub dziecka).
39-41	<i>Ludzkie ręce.</i> Niezależnie od swojej formy, chowaniec posiada ludzkie dłonie (o podobnej chwytności i zręczności).
42-44	<i>Łuski.</i> Ciało chowańca pokrywają łuski, zapewniając mu ochronę przed ciosami. Zyskuje zdolność łuski (1) (patrz <i>Bestiariusz Starego Świata</i> , str. 78).
45-47	<i>Macki.</i> Chowaniec posiada kilka macek, które zapewniają modyfikator +10 do testów chwytu.
48-50	<i>Nienaturalne oczy.</i> Chowaniec posiada oczy wykonane z niezwykle materiału (klejnotów, guzików, grzybów, itp.).
51-53	<i>Niezwykły kolor oczu.</i> Chowaniec posiada oczy w dziwnym kolorze – na przykład czerwone, żółte albo fioletowe.
54-56	<i>Ogon.</i> Chowaniec posiada zręczny i chwytny ogon. W przypadku przybrania wyglądu istoty, która normalnie posiada ogon, okazuje się, że chowańcowi go brakuje.
57	<i>Pazury.</i> Chowaniec posiada długie pazury, którymi może atakować. Zyskuje zdolność broń naturalna .
58-60	<i>Piżmo.</i> Chowaniec wydziela silną woń piżma.
61	<i>Rogi.</i> Chowaniec posiada spiczaste rogi, którymi może atakować (S-1). Zyskuje zdolność broń naturalna .
62	<i>Skorupa lub pancerz.</i> Ciało chowańca okryte jest twardą skorupą lub chitynowym pancerzem, zapewniając mu wytrzymałość na otrzymywane ciosy. Zyskuje zdolność łuski (2) (patrz <i>Bestiariusz Starego Świata</i> , str. 78).
63-65	<i>Skrzydła (latanie).</i> Chowaniec posiada skrzydła i potrafi dzięki nim latać w przestworzach. Zyskuje zdolność latanie (patrz <i>Księga Zasad</i> , str. 100).
66-68	<i>Skrzydła (lewitacja).</i> Chowaniec posiada skrzydła i potrafi dzięki nim unosić się w powietrzu. Zyskuje zdolność lewitacja (patrz <i>Księga Zasad</i> , str. 100).
69-71	<i>Szczątkowe skrzydła.</i> Chowaniec posiada skrzydła, ale nie potrafi latać.
72-75	<i>Ślepy.</i> Chowaniec nie posiada oczu ani zmysłu wzroku.
76-78	<i>Śluz.</i> Ciało chowańca wydziela śluz. Niczym ślimak, istota zostawia za sobą lepki ślad wydzieliny.
79-82	<i>Trupi wygląd.</i> Chowaniec wygląda niczym gnijący trup.
83-85	<i>Wychudły.</i> Chowaniec jest chorobliwie wychudły i wygląda na zagłodzonego.
86-92	<i>Dwie właściwości.</i> Należy wykonać dodatkowe dwa rzuty i zastosować oba efekty.
93-97	<i>Wybór czarodzieja.</i> Gracz może wybrać dowolną właściwość formy chowańca, niekoniecznie z tej tabeli.
98-00	<i>Wybór MG.</i> MG może wybrać dowolną właściwość formy chowańca, niekoniecznie z tej tabeli.

testy oznaczają, że oswojenie chowańca zakończyło się sukcesem. Dowolny nieudany test oznacza, że czarodziej musi ponownie spróbować ośwoić chowańca (poświęcając kolejne 1k10/2 tygodni i ponownie wykonując testy Oglady i Inteligencji). Oswojenie wymaga jednocześnie dwóch udanych testów.

Stworzenie chowańca

Stworzenie magicznego pomocnika to proces podzielony na trzy etapy. Przede wszystkim wymaga zgromadzenia wszelkich wymaganych składników. Następnie czarodziej tworzy z nich istotę, stopniowo nasycając ją magią i nadając jej pozory życia. Wreszcie nadchodzi czas na kilka ostatecznych testów, które mają potwierdzić, czy przedsięwzięcie się powiodło.

Tabela 7-3: Rodzaj oswojonego chowańca

Rzut	Zwierzę
01-10	<i>Drozd</i> . Może to być także inny niewielki ptak (patrz str. 191).
11-13	<i>Duży pies</i> . Owczarek, ogar lub przedstawiciel innej rasy dużych psów (patrz „Pies bojowy”, <i>Księga Zasad</i> , str. 244).
14-19	<i>Jaszczurka</i> . Średniej wielkości gad, np. iguana (patrz str. 191).
20-23	<i>Koń</i> . Zwykły koń wierzchowy (patrz <i>Księga Zasad</i> , str. 243).
24-32	<i>Kot</i> . Patrz str. 191.
33-42	<i>Kruk</i> . Może to być także inny duży ptak (patrz <i>Księga Zasad</i> , str. 244).
43-49	<i>Łasica, kuna lub wiewiórka</i> . Patrz str. 192.
50-51	<i>Małpa</i> . Patrz str. 192.
52-58	<i>Mały pies</i> . Terier lub przedstawiciel innej rasy małych psów (patrz „Pies”, <i>Księga Zasad</i> , str. 244).
59-60	<i>Niedźwiedź</i> . Patrz <i>Księga Zasad</i> , str. 244.
61-64	<i>Nietoperz</i> . Patrz str. 192.
65-69	<i>Orzeł</i> . Może to być także inny ptak drapieżny. Patrz str. 192.
78-82	<i>Szczur</i> . Patrz str. 192.
76-80	<i>Wąż</i> . Patrz str. 192.
83-85	<i>Wilk</i> . Patrz <i>Księga Zasad</i> , str. 244.
86-90	<i>Żaba lub ropucha</i> . Patrz str. 192.
91-95	<i>Wybór czarodzieja</i> . Gracz może wybrać dowolny rodzaj zwierzęcia, niekoniecznie z tej tabeli.
96-00	<i>Wybór MG</i> . MG może wybrać dowolny rodzaj zwierzęcia, niekoniecznie z tej tabeli.

Składniki

Do tworzenia wszystkich chowańców niezbędne jest zgromadzenie różnorodnych składników, niekiedy w znacznych ilościach. Powszechnie stosowane to: glina, błoto, odchody, krew oraz narządy ludzkie i zwierzęce. Ale te materiały stanowią tylko podstawę. Inne składniki mogą być znacznie trudniejsze do zdobycia. W wielkich miastach, takich jak Altdorf, można je zakupić na targowisku albo w sklepie, ale na prowincji czarodziej będzie musiał zdobyć wszystko samodzielnie. Na początku gromadzenia składników należy wykonać dwa rzuty 1k10. Wynik pierwszego rzutu określa liczbę tygodni, jakie należy poświęcić na zdobycie składników – ich kupno, znalezienie lub połączenie tych dwóch metod. Wynik drugiego rzutu, pomnożony przez 100, wyznacza łączny koszt komponentów (w zł). Czarodziej może oczywiście poświęcić więcej czasu na szukanie składników, a nawet stopniowo zbierać je przez kilka lat. Wszelkie dodatkowe właściwości składników – miejsce ich pozyskania, ilość oraz cena – powinny zostać określone przez MG.

Formowanie istoty

Po zgromadzeniu wszystkich niezbędnych składników czarodziej powinien w skupieniu pracować nad odpowiednim ich dostosowaniem i przetworzeniem, a następnie połączeniem w sztuczną istotę, nasyconą magiczną mocą. Ten proces trwa 1k10 tygodni, w trakcie których czarodziej powinien poświęcać niemal cały czas na pracę nad chowańcem. Każdego dnia może poświęcić najwyżej godzinę na wykonywanie innych czynności.

Testowanie

Pod koniec okresu formowania chowańca, czarodziej musi wykonać Trudny (-20) test Inteligencji. Udany test oznacza, że proces dobiegł końca i można określić ostateczną formę istoty, zgodnie z wynikiem rzutu w Tabeli 7-1: **Forma chowańca**, a także jego specjalne właściwości, zgodnie z wynikiem rzutu w Tabeli 7-2: **Właściwości chowańca**. Jeśli czarodziej uzyska 2 poziomy skuteczności testu, może pominąć rzut w Tabeli 7-2. Nieudany test Inteligencji oznacza, że czarodziej musi ponownie uformować chowańca (a więc cofnąć się do drugiego etapu), poświęcając następne 1k10 tygodni. Po zakończeniu ponownego formowania istoty musi wykonać kolejny Trudny (-20) test Inteligencji z tymi samymi konsekwencjami.

Mimo iż chowaniec z grubsza przypomina żywą istotę, bez trudu da się zauważyć, że jest uformowany z gliny, drewna, kamienia, martwych szczątków, itp. Już na pierwszy rzut oka jest oczywiste, że nie jest to twór naturalny.

W przypadku braku części ciała (zgodnie z wynikiem rzutu w Tabeli 7-2), czarodziej może wybrać, czego brakuje jego chowańcowi. Podobnie w przypadku wylosowania dodatkowych części ciała (zgodnie z wynikiem rzutu w Tabeli 7-2), czarodziej może je wybrać, włącznie z miejscem ich doczepienia.

Osobowość i temperament chowańca

Po oswojeniu lub stworzeniu chowańca czarodziej musi dowiedzieć się czegoś więcej o jego osobowości oraz określić charakter ich wzajemnych relacji. Ze względu na niezwykłą więź między czarodziejem i jego pomocnikiem, trudno ocenić, jak będzie zachowywać się chowaniec po stworzeniu lub oswojeniu. Równie ciężko przewidzieć, w jaki sposób będzie postrzegać osobę czarodzieja. Jest to oczywiste w przypadku tworzonych chowańców, ale nawet w przypadku żywych zwierząt, długotrwały proces magicznego osvajania może spowodować znaczne i jednocześnie nieprzewidywalne zmiany w ich osobowości.

Aby określić nową osobowość chowańca, należy wykonać rzut i sprawdzić wynik w Tabeli 7-5: **Osobowość chowańca**. Charakter więzi łączącej go z czarodziejem można natomiast sprawdzić w Tabeli 7-4: **Charakter więzi**. W tym przypadku przed rzutem czarodziej może wykonać test Oglądy. Za każdy poziom skuteczności może zmodyfikować o 1 wynik rzutu w tabeli. Na przykład, przy osiągnięciu 2 poziomów skuteczności i wyniku rzutu „2”, czarodziej mógłby wybrać interesujący go charakter więzi z chowańcem spośród następujących możliwości: „Podziw”, „Przyjaźń” lub „Służba”.

Odgrywanie chowańca

Magiczny pomocnik czarodzieja to ciekawa do odegrania postać. Z jednej strony to swego rodzaju narzędzie lub posłuszny sługa, z drugiej całkowicie niezależne stworzenie, zdolne do samodzielnego działania. To może rodzić pewne wątpliwości w czasie gry. Kto sprawuje kontrolę nad poczynaniami chowańca? Czy gracz w każdej kwestii decyduje o zachowaniu chowańca, czy też MG kieruje nim tak jak pozostałymi Bohaterami Niezależnymi? W jaki sposób rozwiązać



problem osobowości „Kłótniwy” lub „Nierozważny”, albo „Niechęci” we wzajemnych stosunkach czarodzieja i chowańca?

Można założyć, że przez większość czasu poczynaniami chowańca kieruje jego pan (czyli odgrywający czarodzieja gracz), jednak jest to podyktowane ułatwieniem pracy MG.

Tabela 7-4: Charakter więzi

Rzut	Efekt
1	<i>Podziw</i> . Chowaniec traktuje swego pana z wielkim szacunkiem graniczącym z uwielbieniem.
2-3	<i>Przyjaźń</i> . Chowaniec postrzega swego pana jako przyjaciela, choć niekoniecznie najlepszego.
4-5	<i>Służba</i> . Chowaniec zachowuje się wobec swego pana niczym służący. W zamian za swe usługi oczekuje opieki, żywienia i schronienia.
6	<i>Obojętność</i> . Chowaniec zdaje sobie sprawę, że w pewien sposób jest zależny od swego pana i zobowiązany do służby na jego rzecz, ale z sobie tylko znanych powodów, nie jest zbyt przyjazny.
7	<i>Nieufność</i> . Chowaniec nie jest zadowolony ze swojej więzi z panem i unika go, gdy tylko to możliwe.
8	<i>Niechęć</i> . Chowaniec otwarcie okazuje niechęć swojemu panu, choć raczej unika zdecydowanego działania na jego szkodę.
9	<i>Wybór czarodzieja</i> . Gracz może wybrać dowolny z powyższych wyników lub wymyślić charakter więzi łączącej czarodzieja z chowańcem.
10	<i>Wybór MG</i> . MG może wybrać dowolny z powyższych wyników lub wymyślić charakter więzi łączącej czarodzieja z chowańcem.

Tabela 7-5: Osobowość chowańca

Rzut	Efekt	Rzut	Efekt
01-02	Chciwy	51-52	Paranoik
03-04	Ciekawski	53-54	Ponury
05-06	Cyniczny	55-56	Pożądliwy
07-08	Dociekliwy	57-58	Próżny
09-10	Egzaltowany	59-60	Przemądrzały
11-12	Kapryśny	61-62	Przewrażliwiony
13-14	Kłótlivy	63-64	Przygnębiony
15-16	Krytyczny	65-66	Przyjazny
17-18	Melancholijny	67-68	Przymilny
19-20	Mściwy	69-70	Pyszałek
21-22	Nadpobudliwy	71-72	Roztargniony
23-24	Naiwny	73-74	Ryzykant
25-26	Napuszony	75-76	Spostrzegawczy
27-28	Nerwowy	77-78	Tchórzliwy
29-30	Niechlujny	79-80	Uprzejmy
31-32	Nierozważny	81-82	Wierny
33-34	Niespokojny	83-84	Wrażliwy
35-36	Nieśmiały	85-86	Wspaniałomyślny
37-38	Nietolerancyjny	87-88	Zarozumiały
38-40	Nieuprzejmy	89-90	Zazdrosny
41-42	Niežnośny	91-92	Zwariowany
43-44	Niezrozumiały	93-94	Rzuć dwa razy
45-46	Obłąkany	95-97	Wybór czarodzieja
47-48	Odważny	98-00	Wybór MG
49-50	Optymista		

W dowolnym momencie MG może zmienić deklarację gracza, jeśli uzna, że chowaniec powinien zachować się w inny sposób. Dotyczy to zarówno zachowania chowańca względem innych istot, jak też jego rozwoju (np. wykupywania rozwinięć).

Mimo iż MG ma rozstrzygający głos w zakresie potrzeb i zamiarów chowańca, czarodziej pozostaje związany z nim magiczną więzią. Za każdym razem, gdy chowaniec postępuje wbrew woli czarodzieja, może on próbować zmusić pomocnika do wypełnienia jego polecenia. Jest to rozstrzygane za pomocą przeciwnego testu Siły Woli. Może to wywrzeć negatywny wpływ na stosunki między panem i chowańcem, dlatego zwykle czarodzieje wpraw próbuje perswazji, rozkazy traktując jako ostateczność.

Współczynniki chowańców

Określenie współczynników chowańca zależy od tego, czy został stworzony czy oswojony. Natomiast jego rozwój, niezależnie od metody pozyskania, jest zgodny z podanym niżej Schematem Rozwoju chowańca. Magiczny pomocnik nigdy samodzielnie nie uzyskuje Punktów Doświadczenia. Ich liczba jest zawsze równa połowie wartości PD uzyskiwanych przez czarodzieja. Oprócz wykupywania rozwinięć, chowaniec może też wykupywać dodatkowe zdolności specjalne.

– Chowaniec –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+10	+20	—	+50	+50	+35

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (dowolna), spostrzegawczość, unik, wiedza (dowolna), wykrywanie magii

Zdolności: chodu!, czuły słuch, niepokojący, odporność na Chaos, odporność na magię, odporność psychiczna, straszny (tylko dla stworzonych), szósty zmysł, ulicznik, wyostrzone zmysły, zmysł magii

Wypożyczenie: brak

Profesje wyjściowe: brak

Stworzone

W przypadku stworzonego chowańca należy określić jego początkowe cechy, zgodnie z Tabelą 7-6. Automatycznie zyskuje umiejętność wykrywanie magii oraz zdolność niepokojący. Należy pamiętać, że chowańce to istoty zrodzone z magii, niepodobne do żadnego naturalnego stworzenia. Ich cechy mogą więc nie być związane z wyglądem zewnętrznym. Dzięki magicznej mocy można stworzyć olbrzymią istotę, którą zdoła powalić zwykłe klepienie, lub wręcz przeciwnie – małe stworzenie, które potrafi wytrzymać nawet najsilniejsze ciosy.

Stworzony chowaniec otrzymuje jedno darmowe rozwinięcie. Należy pamiętać, że ta profesja nie jest traktowana jako początkowa, a więc chowaniec nie otrzymuje wszystkich umiejętności i zdolności, lecz musi je wykupić.

Oswojone

Współczynniki oswojonego chowańca zależą od podstawowych cech zwierzęcia. W Tabeli 7-3 podano informację, gdzie można znaleźć wartości cech dla poszczególnych typów zwierząt. Pod koniec procesu oswojania chowaniec otrzymuje dwa darmowe rozwinięcia. Zwykle przydzielane są na Inteligencję i Ogładę (co odzwierciedla wywołany magią wzrost świadomości), ale gracz może wybrać inne możliwości rozwoju pomocnika dla swojego BG.

Poniżej przedstawiono podstawowe współczynniki kilku powszechnie występujących zwierząt.

– Drozd –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
5	0	5	5	50	12	12	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	3	0	0	2(7)	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość

Zdolności: broń naturalna, latanie

Tabela 7-6: Początkowe cechy stworzonego chowańca

Cecha	Rzut
Walka Wręcz	10+2k10
Umiejętności Strzeleckie	10+1k10
Krzepa	10+4k10
Odporność	10+4k10
Zręczność	10+1k10
Inteligencja	5+3k10
Ogłada	1k10
Ataki	1
Żywotność	5+(1k10/2)
Siła	zależnie od Krzepy
Wytrzymałość	zależnie od Odporności
Szybkość	1+(1k10/2)
Magia	0
Punkty Obłądu	0
Punkty Przeznaczenia	0

– Jaszczurka –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
20	0	12	25	25	10	20	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	4	1	2	3	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, wspinaczka

Zdolności: broń naturalna, chodu!, wędrowiec

– Kot –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
24	0	10	10	38	10	10	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	6	1	1	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość +20, ukrywanie się, wspinaczka

Zdolności: broń naturalna, chodu!, ulicznik, wyostrzone zmysły

– Łasica/kuna/wiewiórka –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
20	0	15	15	30	15	20	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	4	1	1	5	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +10

Zdolności: broń naturalna, wędrowiec, wyostrzone zmysły

– Małpa –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
20	25	10	10	40	15	10	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	6	1	1	4	0	0	0

Umiejętności: ukrywanie się, wspinaczka

Zdolności: broń naturalna, chodu!

– Nietoperz –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
24	0	10	10	18	10	10	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	2	1	1	1(6)	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20

Zdolności: broń naturalna, echolokacja (tak jak widzenie w ciemności, ale działa w absolutnych ciemnościach), latanie, wyostrzone zmysły

– Orzeł –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	0	10	10	38	12	24	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	7	1	1	2 (8)	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20

Zdolności: broń naturalna, latanie, morderczy atak, wycucie kierunku, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Łowca*. Szpony i dziób orla zadają obrażenia S-2 i posiadają cechę oręża „szybki”.

– Szczur –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
16	0	10	10	14	10	10	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	2	1	1	2	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość

Zdolności: broń naturalna, wędrowiec

– Wąż –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
15	0	10	10	20	10	10	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	1	1	1	2	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, zastraszanie

Zdolności: broń naturalna, wędrowiec

Zasady specjalne:

- *Kły jadowe*. Jeśli na skutek ugryzienia węża postać straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, musi natychmiast wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że po każdych 10 minutach traci dodatkowy punkt Żywotności (aż do utraty 1k10/2 punktów Żywotności)

– Żaba/ropucha –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
10	0	3	5	20	10	10	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	1	0	0	1	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość

Zdolności: brak

Specjalne zdolności chowańców

Chowańce przejawiają różne dodatkowe zdolności, które zwykle są głównym powodem ich pozyskiwania. Magiczny pomocnik zawsze posiada przynajmniej 1 zdolność specjalną, ustaloną za pomocą rzutu w Tabeli 7-7: **Zdolność specjalna chowańca**. Dodatkowe zdolności mogą zostać wykupione w trakcie gry. Każda zdolność kosztuje 300 PD, które mogą zostać wydane przez czarodzieja, chowańca lub w dowolnej kombinacji obu.

Głos pana

Czarodziej potrafi przemawiać za pośrednictwem swego chowańca. Może w ten sposób rozmawiać z każdą osobą, która znajduje się w zasięgu słuchu chowańca, albo wykorzystać go do rzucania czarów (pod warunkiem, że chowaniec znajduje się w zasięgu 24 metrów od niego). Dzięki tej zdolności czarodziej może rzucać czary, nawet jeśli uniemożliwiono mu mówienie (np. został zakneblowany, uciszony zaklęciem, itp.) pod warunkiem, że chowaniec zachowuje swobodę mówienia.

Głos rozsądku

Obecność chowańca wycisza zaburzenia magii. Jeśli wystąpi ryzyko Przekleństwa Tzeentcha, gracz odgrywający czarodzieja może powtórzyć wynik całego rzutu, aby uniknąć Przekleństwa Pana Przemian. Oczywiście, jeśli wynik pierwszego rzutu oznaczał udane rzucenie zaklęcia, może zaryzykować i przyjąć efekt Przekleństwa. Wynik drugiego rzutu jest ostateczny. Magiczna moc chowańca jest kumulatywna z efektem kręgu ochronnego (patrz *Księga Zasad*, str. 151).

Magiczne zogniskowanie

Czarodziej może wykorzystać magiczną moc chowańca do zwiększenia efektu rzucanego przez siebie zaklęcia, w podobny sposób jak soczewka skupia promienie słońca. Dzięki tej zdolności czarodziej może podwoić dowolny mierzalny efekt rzucanego zaklęcia (zasięg, obszar działania, długość trwania, itd., ale nie zadawane obrażenia). Jednak podczas jego rzucania, czarodziej rzuca dodatkową kostką, która nie wlicza się do osiągniętego poziomu mocy, natomiast jej wynik jest uwzględniany przy określaniu ryzyka Przekleństwa Tzeentcha (patrz „Kostki Chaosu”, str. 180).

Magiczny katalizator

Póki chowaniec żyje i pełni swoją funkcję, czarodziej otrzymuje modyfikator +1 do wartości swojej cechy Magia.

Maskotka

W przedziwny sposób chowaniec wydaje się być obdarzony łaską losu. Każdego dnia otrzymuje 2 Punkty Szczęścia, które może wykorzystać on sam lub jego pan.

Połączenie telepatyczne

Chowańca i jego pana łączy telepatyczna więź, która pozwala im komunikować się ze sobą bez słów i na dowolną odległość. Dodatkowo podnosi to ich umiejętność kojarzenia faktów i odporność psychiczną, zapewniając modyfikator +10 do Inteligencji i Siły Woli tak długo, dopóki obaj są przytomni i otwarcy na siebie nawzajem.

Prawa ręka pana

Chowaniec może służyć jako przedłużenie dotyku czarodzieja, jego wzroku lub miejsca pobytu, na potrzeby rzucania czarów dotykowych, zaklęć związanych z zasięgiem wzroku oraz zaklęć, które mają związek z miejscem pobytu czarodzieja.

Tabela 7-7: Zdolność specjalna chowańca

Stworzony	Oswojony	Zdolność
01-15	01-10	Głos pana
16-20	11-20	Głos rozsądku
21-35	21-30	Magiczne zogniskowanie
36-50	31-40	Magiczny katalizator
51-55	41-50	Maskotka
56-65	51-69	Połączenie telepatyczne
66-80	70-84	Prawa ręka pana
81-90	85-90	Zbiornik mocy Eteryknej
91-95	91-95	Wybór czarodzieja
96-00	96-00	Wybór MG

Zbiornik mocy Eteryknej

Chowaniec może wchłonąć efekt zaklęcia wymierzonego w niego lub jego pana, zachowując je do późniejszego użytku. Wchłonięcie mocy czaru wymaga udanego Trudnego (-20) testu Siły Woli. Chowaniec może przechowywać zaklęcie przez 1k10 dni. W dowolnym momencie w trakcie tego okresu czarodziej lub chowaniec może skierować moc czaru z powrotem do świata materialnego, wyznaczając nowy cel zaklęcia, nowy obszar działania, itd. Chowaniec może przechowywać najwyżej jeden czar.

Ani czarodziej, ani chowaniec nie wiedzą, jak długo magiczny pomocnik może przechowywać czar (jest to określane potajemnie przez MG). Jeśli zaklęcie nie zostanie uwolnione przed upływem tego czasu, magiczna moc spróbuje wydostać się samoistnie, raniąc zarówno czarodzieja, jak też chowańca. Każdy z nich otrzymuje trafienie z Siłą równą 1/3 wymaganego poziomu mocy przechowywanego zaklęcia (zaokrąglane w dół). Jeśli chowaniec otrzyma trafienie krytyczne o Wartości 5 lub więcej, natychmiast ginie lub zostaje zniszczony, rozerwany na strzępy przez wyładowanie magicznej energii.

Chowaniec jako zagrożenie

Mimo iż chowaniec zapewnia czarodziejowi dodatkowe możliwości, może również okazać się śmiertelnym zagrożeniem. Poniżej przedstawiono główne niebezpieczeństwa związane z posiadaniem magicznego pomocnika.

Znak magii

Posiadanie chowańca to wyraźny znak, iż jego właściciel para się magią. Może to powodować typowe reakcje przesądnych ludzi, takie jak: strach, unikanie, nieprzyjemne gesty, otwarta wrogość, a nawet donos do łowców czarownic albo próba samosądu na podejrzanym o czarnoksiężstwo. Na szczęście, prości ludzie rzadko są w stanie rozpoznać w zwierzęciu

jego magiczną naturę. Z drugiej strony, może to również powodować sytuacje, gdy rozjuszony prosty lud będzie nękał osobę, która posiada zupełnie nieszkodliwe i niemagiczne zwierzę, mylnie uznając je za chowańca.

Zainteresowanie Chaosu

Jako stworzenia magiczne, chowańce przyciągają uwagę demonów i innych magicznych istot. Planując przygodę i rozstrzygając o przebiegu zdarzeń, MG powinien pamiętać, że chowaniec może okazać się wygodnym pretekstem do nękania czarodzieja przez sługi Mrocznych Bóstw.

Obsesja

Ze względu na niezwykle charakter więzi między czarodziejem i chowańcem, możliwa jest sytuacja, gdy ich bliskość przerodzi się w obsesyjne zainteresowanie. Za każdym razem, gdy chowaniec wyda PD, aby wykupić rozwinięcie lub specjalną zdolność, czarodziej musi wykonać Łatwy (+20) test Oglądy. Nieudany test oznacza, że zaczyna obsesyjnie interesować się swoim chowańcem – jego poczynaniami, zachowaniem, opiniami i odczuciami. Tego rodzaju zachowanie powinno zostać odegrane, a nastawienie czarodzieja może sprawiać mu pewne problemy. Wyrażenie groźby wobec chowańca lub wykorzystanie go przeciw czarodziejowi działa mu na nerwy, powodując modyfikator -10 do Inteligencji i Siły Woli oraz -20 do Oglądy (do czasu, aż nerwowa sytuacja nie zostanie rozładowana).

Śmierć albo rozstanie

Chowaniec może umrzeć. Tak samo jego pan. Krążą pogłoski, że istnieją zaklęcia – prawdopodobnie magii rytualnej – które potrafią zerwać magiczną więź między czarodziejem a chowańcem. Śmierć jednego z nich lub przerwanie więzi (także wskutek wspólnej decyzji obu postaci) powoduje stres

i przygnębienie, a nawet okazjonalne wybuchy agresji. Efektem jest modyfikator -10 do wszystkich testów wykonywanych przez najbliższy tydzień. Pod koniec tego okresu należy wykonać Bardzo Trudny (-30) test Siły Woli. Udany test powoduje, że postać pogodziła się ze stratą i może normalnie funkcjonować. Nieudany test oznacza kolejny tydzień bolesnych wspomnień i przygnębienia. Pod koniec każdego tygodnia trudność testu spada o 1 stopień, aż do poziomu Bardzo Łatwego (+30). Jeśli wszystkie testy okażą się nieudane, przygnębienie przeradza się w trwały stan depresji, co skutkuje permanentnym modyfikatorem -10 do wszystkich testów.

Więź Eteryjna

Magiczna więź między chowańcem i czarodziejem może zostać wykorzystana przez wrogich adeptów magii. Chowaniec może zostać użyty jako specjalny magiczny komponent zaklęcia wymierzonego w jego pana. Zapewnia to modyfikator +1 do osiągniętego poziomu mocy. W trakcie rzucania czaru chowaniec odczuwa dotkliwy ból i musi wykonać udany Wymagający (-10) test Siły Woli, aby uniknąć automatycznego trafienia z Siłą 1. Jeśli chowaniec otrzyma trafienie krytyczne o Wartości 5 lub więcej, natychmiast ginie lub zostaje zniszczony, rozerwany na strzępy przez wyładowanie magicznej energii. Oczywiście, zdrowe na umyśle chowańce robią wszystko, aby uniknąć pochwylenia przez wroga czarodzieja.

Czarodziej nie może wykorzystać własnego chowańca do wspomnienia czaru, który rzuci na samego siebie. Takie ograniczenie nie dotyczy towarzyszy czarodzieja, którzy chcieliby rzucić zaklęcie działające na jego korzyść. Jednak należy zauważyć, że częste wykorzystywanie chowańca w taki sposób może doprowadzić do otwartego sprzeciwu magicznej istoty, ucieczki, a nawet próby zaatakowania czarodzieja w obronie własnego życia.

— Magiczne mikstury —

W odróżnieniu od zwykłej mikstury, do stworzenia czarodziejskiego napoju wymagane jest użycie magii. W efekcie powstaje eliksir, który łączy właściwości naturalnych składników z mocą alchemicznych komponentów, zapewniając spożywającemu niezwykle możliwości. Ze względu na niebezpieczne efekty uboczne większości substancji stosowanych do produkcji magicznych mikstur oraz trudności z właściwym ich dozowaniem i przechowywaniem, eliksiry często ulegają zepsuciu, co może mieć szkodliwy wpływ na zdrowie spożywającego. Trudno też sprawdzić to po smaku lub zapachu, gdyż większość mikstur posiada gorzki smak lub wydziela ostrą, alchemiczną woń.

Poniżej przedstawiono właściwości, jakimi cechują się eliksiry, prawdopodobieństwo i efekty ich zepsucia, a także zasady tworzenia magicznych mikstur – oczywiście do użytku dla tych, którzy chcieliby spróbować swoich sił w wyrabianiu tych potencjalnie niebezpiecznych substancji.

Używanie magicznych mikstur

Sposób użycia magicznej mikstury jest bardzo prosty – należy ją wypić. Następnie MG sprawdza prawdopodobieństwo jej zepsucia, zgodnie z Tabelą 7-8. Jest to liczba na przecięciu kolumny właściwej dla „dojrzałości” mikstury (liczonej w porach roku – eliksiry dość szybko się psują!) z wierszem właściwym dla poziomu skuteczności testu przygotowania napoju. MG wykonuje rzut procentowy. Jeśli wynik jest równy lub mniejszy od pierwszej liczby, mikstura jest całkowicie zepsuta. Jeśli natomiast wynik jest większy od pierwszej liczby, ale mniejszy od drugiej – mikstura jest zepsuta, ale zachowała część swojej mocy. W obu przypadkach należy sprawdzić efekt zepsucia, zgodnie z Tabelą 7-9, jednak w drugim przypadku mikstura wywołuje także zamierzony przez alchemika efekt. MG nie powinien informować gracza, że wypita przez jego BG mikstura jest zepsuta, lecz opisać występujące efekty uboczne (zależnie od jej rodzaju). Dodaje to dreszczyku emocji, gdy Bohater nie wie, czy magiczny napój zwiększy jego siłę, czy też wyrzuci wnętrzności na drugą stronę!

Efekty zepsutych mikstur

Bez efektu

Mikstura nie wywołuje żadnego efektu.

Ból brzucha

Mikstura wydaje się nie mieć żadnego efektu, lecz po 1k10 godzinach postać zaczyna odczuwać dolegliwy ból brzucha. Wymioty połączone z silnymi skurczami powodują modyfikator -20 do wszystkich testów. Każdego dnia postać może wykonać test Odporności, zaczynając od Trudnego (-20), a potem trudność spada o 1 stopień każdego dnia. Udany test powoduje zmniejszenie modyfikatora do -10. Od tego dnia ponownie należy wykonywać testy Odporności, również zaczynając od Trudnego i zmniejszając trudność o 1 stopień za każdy dzień. Udany test oznacza ustanie dolegliwości.

Cuchnący dech

Mikstura powoduje smrodliwy oddech u osoby, która ją wypila. „Nieznaczny” efekt powoduje modyfikator -5 do testów Ogłady w ciągu najbliższej godziny. „Średni” efekt powoduje modyfikator -10 do testów Ogłady wykonywanych w ciągu 1 dnia.

Czyraki

Po 1k10 godzinach od spożycia mikstury na skórze postaci pojawiają się czarne bąble (zwykle na szyi, pod pachami lub w innych wrażliwych miejscach). Po następnych 1k10 godzinach pękają (trafienie z Siłą 3, bez uwzględnienia PZ pancerza). W przypadku efektu „poważnego” bąble pojawiają się i pękają niemal natychmiast (1k10 rund), powodując okropny ból – trafienie z Siłą 6, bez uwzględnienia PZ pancerza i Wytrzymałości postaci.

Gorączka

Mikstura działa zgodnie z zamierzeniem alchemika, ale postać natychmiast zaczyna się pocić. „Nieznaczny” efekt utrzymuje się przez 1 godzinę, natomiast „średni” przez 1k10 godzin.



Grzybica

Po 1k10 dniach od wypicia mikstury na skórze postaci rozwija się grzybica, powodując zaczerwienienie i nieznosne swędzenie. „Znaczny” efekt powoduje modyfikator -20 do testów Zręczności wykonywanych w ciągu najbliższych 1k10 dni, natomiast „poważny” podwyższa modyfikator do -50.

Tabela 7–8: Prawdopodobieństwo zepsucia się mikstury

— Dojrzałość mikstury (w porach roku) —

Skuteczność	1	2	3–4	5–8	9–16	17+
0	11/22	22/44	33/66	55/88	50/95	50/95
+1	10/20	20/40	30/60	40/80	50/95	50/95
+2	9/18	18/36	27/54	36/72	45/90	50/95
+3	8/16	16/32	24/48	32/64	40/80	50/95
+4	7/14	13/28	21/42	28/56	35/70	42/84
+5	6/12	13/24	18/36	24/48	30/60	36/72
+6	5/10	10/20	15/30	20/40	25/50	30/60

Tabela 7-9: Efekt uboczny zepsutej mikstury

Rzut	Nieznacznym	Średni	Znacznym	Poważnym
01-02	bez efektu	bez efektu	bez efektu	bez efektu
03-04	bez efektu	bez efektu	bez efektu	czyraki
05-06	bez efektu	bez efektu	czyraki	opuchlizna
07-08	bez efektu	bez efektu	czyraki	zakażenie
09-10	bez efektu	cuchnący dech	opuchlizna	grzybica
11-12	bez efektu	odciski	opuchlizna	kolka
13-14	bez efektu	przebarwienie	zakażenie	urojenia
15-16	bez efektu	gorączka	zakażenie	oblęd
17-18	cuchnący dech	pęcherze	grzybica	odór
19-20	cuchnący dech	narośl	grzybica	trucizna
21-22	odciski	kolka	kolka	mocny trunek
23-24	odciski	wypadanie włosów	kolka	świerzb
25-26	przebarwienie	urojenia	urojenia	utrata zmysłów
27-28	przebarwienie	łuszczyca	urojenia	wrzaski
29-30	gorączka	łzawienie	oblęd	owrzodzenie
31-32	gorączka	odór	oblęd	odrętwienie
33-34	pęcherze	żarłoczność	odór	smrodliwe wiatry
35-36	pęcherze	mroczy	odór	opóźnienie
37-38	narośl	odrętwienie	trucizna	opóźnienie
39-40	narośl	smutek	trucizna	zgnilizna czaszki
41-42	kolka	smrodliwe wiatry	mocny trunek	mutacja
43-44	kolka	zmiana głosu	mocny trunek	mutacja
45-46	wypadanie włosów	kurzajki	świerzb	oblękańczy śmiech
47-48	wypadanie włosów	pęcherze	świerzb	oszołomienie
49-50	urojenia	czyraki	utrata zmysłów	złudzenie śmierci
51-52	urojenia	opuchlizna	utrata zmysłów	złudzenie śmierci
53-54	łuszczyca	zakażenie	wrzaski	ból brzucha
55-56	łuszczyca	grzybica	wrzaski	ból brzucha
57-58	łzawienie	kolka	owrzodzenie	skręt kiszek (2)
59-60	łzawienie	urojenia	owrzodzenie	skręt kiszek (2)
61-62	odór	oblęd	odrętwienie	skręt kiszek (4)
63-64	odór	odór	odrętwienie	skręt kiszek (4)
65-66	żarłoczność	trucizna	smrodliwe wiatry	skręt kiszek (6)
67-68	żarłoczność	mocny trunek	smrodliwe wiatry	skręt kiszek (6)
69-70	mroczy	świerzb	ból brzucha	skręt kiszek (8)
71-72	mroczy	utrata zmysłów	ból brzucha	skręt kiszek (8)
73-74	odrętwienie	wrzaski	skręt kiszek (2)	oblęd
75-76	odrętwienie	owrzodzenie	skręt kiszek (4)	oblęd
77-78	smutek	odrętwienie	skręt kiszek (4)	oblęd
79-80	smutek	smrodliwe wiatry	skręt kiszek (6)	trucizna
81-82	smrodliwe wiatry	kurzajki	skręt kiszek (6)	trucizna
83-84	smrodliwe wiatry	ropne bąble	skręt kiszek (8)	trucizna
85-86	zmiana głosu	ból brzucha	oblęd	rzuć w kolumnie „nieznacznym”
87-88	zmiana głosu	ból brzucha	rzuć w kolumnie „nieznacznym”	rzuć w kolumnie „średni”
89-90	kurzajki	skręt kiszek (2)	rzuć w kolumnie „średni”	rzuć w kolumnie „znacznym”
91-92	kurzajki	rzuć w kolumnie „nieznacznym”	rzuć w kolumnie „poważnym”	rzuć 2 razy
93-94	ropne bąble	rzuć w kolumnie „znacznym”	rzuć 2 razy	rzuć 2 razy
95-96	ropne bąble	rzuć 2 razy	rzuć 2 razy	rzuć 3 razy
97-98	rzuć w kolumnie „średni”	rzuć 2 razy	rzuć 3 razy	śmierć!
99-00	rzuć 2 razy	rzuć 3 razy	śmierć!	śmierć!

Kolka

Po przekłnięciu mikstury postać natychmiast skręca się z bólu, łapiąc się za bok. „Nieznacznym” efekt powoduje modyfikator -5 do testów Siły Woli wykonywanych w ciągu najbliższej godziny, natomiast „średni” powoduje modyfikator -5 do testów SW i Zręczności na 1 dzień. „Znacznym” efekt wydłuża do 1 tygodnia czas występowania nasilonych objawów (modyfikator -10 do SW i Zr), natomiast „poważnym” efekt w tym samym czasie powoduje modyfikator -20 do testów SW, Zr i Odporności.

Kurzajki

Na ciele postaci pojawiają się drobne, lecz kłopotliwe brodawki. „Nieznacznym” efekt powoduje modyfikator -5 do testów Zręczności przez 1 dzień. W przypadku „średniego” dolegliwość ustępuje dopiero po tygodniu.

Łuszczyca

Po 1k10 rundach naskórek postaci nagle zaczyna się łuszczyć i odchodzić płatami, powodując kłopoty ze zręcznością ruchów (modyfikator -5 do testów Zręczności). Przypadłość mija po godzinie, ale można jej zaradzić, smarując skórę grubą warstwą zwierzęcego tłuszczu.

Łzawienie

Oczy postaci zaczynają łzawić i wydzielać dziwny, brązowy śluz. „Nieznacznym” efekt powoduje modyfikator -5 do wszystkich testów **spostrzegawczości** związanych ze wzrokiem, natomiast „średni” efekt zwiększa modyfikator do -10. Łzawienie ustępuje po godzinie.

Mocny trunk

Mikstura wydaje się nie wywierać żadnego efektu, lecz po 1k10 rundach postać zaczyna zachowywać się niczym pijana. Należy wykonać rzut w tabeli „śmierdzącego ochlapusa” w *Księdze Zasad*, str. 118.

Mroczki

Po wypiciu mikstury postać zaczyna widzieć ciemne plamki przed oczami. W przypadku „nieznacznego” efektu nieco to rozprasza, ale nie sprawia poważniejszych kłopotów, natomiast „średni” efekt powoduje modyfikator -20 do testów **spostrzegawczości** związanych ze wzrokiem. Przypadłość ustępuje po godzinie.

Mutacja

Mikstura okazuje się być skażona Chaosem. Po jej wypiciu postać nabawia się mutacji. Rzuć 1k10, aby określić ich liczbę. 1-4 = 1 mutacja; 5-8 = 2 mutacje; 9-10 = 3 mutacje. Ich rodzaj należy ustalić zgodnie z **Tabelą 11-1** w *Księdze Zasad* (str. 240) lub **Tabelą 2-1** w *Bestiariuszu Starego Świata* (str. 79).

Narośl

Po wypiciu mikstury, na szyi postaci pojawia się narośl, która szybko rośnie (1-2 godziny). „Nieznacznym” efekt powoduje ból przez tydzień, jednak nie wywiera to większego wpływu

na sprawność postaci. „Średni” efekt powoduje dotkliwy ból (modyfikator -5 do wszystkich cech głównych przez tydzień). Osoby cierpiące na tę przypadłość często są uznawane za mutantów.

Obłąkańczy śmiech

Postać otrzymuje 1 Punkt Obłądu, natomiast jej śmiech trwale zamienia się w chichot szaleńca, co powoduje modyfikator -10 do testów Oglady.

Obłąd

Mikstura wywiera szkodliwy wpływ na umysł postaci. „Średni” efekt powoduje przyznanie 1 Punktu Obłądu, „znacznym” 2 PO, natomiast „poważnym” – 1k10 PO.

Odciski

Po 1k10 godzinach na stopach postaci pojawiają się bolesne odciski. „Nieznacznym” efekt powoduje modyfikator -1 do Szybkości postaci przez najbliższą godzinę. „Średni” efekt wydłuża ten modyfikator do 1 dnia.

Odór

Ciało postaci zaczyna wydzielać nieprzyjemny i niezwykle zapach. „Nieznacznym” efekt powoduje u postaci (i wszystkich istot w zasięgu 4 metrów od niej) modyfikator -5 do Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich. Smród ulatnia się po 1 minucie. „Średni” efekt zwiększa zasięg odoru o dodatkowe 4 metry i wydłuża czas trwania efektu do 1 godziny. „Znacznym” efekt powoduje u postaci i wszystkich istot w zasięgu 8 metrów modyfikator -10 do WW i US. Smród ulatnia się po 1 dniu. „Poważnym” efekt powoduje, że smród otacza postać przez 1 tydzień, powodując u niej i wszystkich istot w zasięgu 12 metrów modyfikator -20 do testów WW i US.

Odrętwienie

Mikstura sprawia, że kończyny postaci drętwieją, a ciało staje się niewrażliwe na dotyk i ból. Postać otrzymuje modyfikator +5 do Odporności, lecz brak czucia powoduje modyfikator -10 do Zręczności. Dolegliwość ustępuje po 1 godzinie (w przypadku „nieznacznego” efektu). „Średni” efekt wydłuża czas do 2k10 godzin, „znacznym” do 1k10 dni, natomiast w przypadku „poważnego” efektu przypadłość trwa przez 1k10 tygodni.

Opóźnienie

Uboczny efekt pojawia się z opóźnieniem po 1k10 dniach. Należy wylosować inny „poważny” efekt.

Opuchlizna

Mikstura działa normalnie, ale po 1k10 godzinach postać zaczyna puchnąć. „Znacznym” efekt powoduje modyfikator -10 do Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich i Zręczności przez 1-5 dni (1k10/2). „Poważnym” efekt powoduje modyfikator -20 do tych cech przez 1k10 dni.

Oszołomienie

Przez 1k10 godzin postać zachowuje się jak pod wpływem zaklęcia *oszołomienie* (str. 139).

Owrzodzenie

Po wypiciu mikstury, na skórze postaci pojawiają się bąble wypełnione żółtawą cieczą. „Średni” efekt powoduje dotkliwy ból (trafienie z Siłą 2, bez uwzględnienia PZ pancerza), „znaczny” oznacza trafienie z Siłą 4, również bez uwzględnienia PZ, natomiast „poważny” efekt oznacza trwałą utratę 1 punktu Żywotności oraz trafienie z Siłą 6, bez uwzględnienia PZ. Bąble goją się po 1 dniu.

Pęcherze

Po 1-5 godzinach (1k10/2) od spożycia mikstury na ciele postaci pojawiają się swędzące bąble. Po rozdrapaniu sączy się z nich cuchnąca, żółto-brązowa ropa. „Nieznaczny” efekt powoduje modyfikator -5 do testów Oglądy wykonywanych w ciągu najbliższej godziny. „Średni” powoduje modyfikator -10 do testów Oglądy wykonywanych w ciągu 1 dnia od spożycia mikstury.

Przebarwienie

Skóra postaci nabiera dziwnego odcienia (decyzja MG). „Nieznaczny” efekt trwa przez 1 godzinę, natomiast „średni” przez 1 dzień. Osoby cierpiące na tę przypadłość często są uznawane za mutantów.

Ropne bąble

Na ciele postaci (w losowo określonej lokacji) pojawiają się bąble, wypełnione krwistą ropą. Uderzenie w tę lokację powoduje, że bąble pękają, opryskując wszystkie osoby w zasięgu 2 metrów cuchnącą wydzieliną. W przypadku „nieznacznego” efektu bąble znikają po 1 dniu. „Średni” efekt wydłuża czas leczenia do tygodnia, a opryskana ropą postać musi wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza, że również zaraziła się tą przypadłością.

Skret kiszek

Postać nagle zwija się z bólu, trzymając za obolały brzuch. Mikstura pali jej wnętrzności, po 1k10 rundach powodując trafienie z Siłą podaną w nawiasie (bez uwzględnienia PZ pancerza). Jeśli w tym czasie ktoś rozpozna objawy (udany test leczenia), może zmusić postać do wymiotowania połkniętej mikstury (kolejny udany test leczenia). W takim przypadku obrażenia są zmniejszane o połowę (zaokrąglane w dół). Jeśli mikstura była tylko częściowo zepsuta, jej dobroczynne efekty działają do momentu wymiotowania płynu (pod warunkiem, że nie miały wystąpić z opóźnieniem).

Smrodliwe wiatry

Mikstura wywołuje uciążliwą i wstydlivą przypadłość. „Nieznaczny” efekt ustępuje po minucie i nie powoduje żadnych kłopotów, poza towarzyszącymi. W przypadku „średniego” efektu postać przez minutę odczuwa ból, a w każdej rundzie istnieje 20% szans, że straci akcję, próbując

powstrzymać „wiatry”. „Znaczny” efekt przynosi dotkliwy ból trwający przez godzinę, a w każdej rundzie istnieje 50% szans, że postać straci całą turę. „Poważny” efekt powoduje nieustanne kłopoty żołądkowe, co uniemożliwia niemal jakiegokolwiek działanie przez 1 godzinę.

Smutek

Mikstura wywołuje u spożywającego dotkliwe uczucie smutku i przygnębienia. Aby podjąć jakąkolwiek decyzję lub działanie, musi wykonać udany test Siły Woli. Efekty ustępują po 3 rundach.

Śmierć!

Mikstura okazuje się zabójcza. Po 3k10 rundach postać umiera. Jeśli gracz nie posiada Punktu Przeznaczenia, czas stworzyć nowego Bohatera.

Świerzb

Mikstura wywołuje dolegliwe świerzbienie skóry. „Średni” efekt powoduje modyfikator -5 do testów Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich oraz Zręczności przez 2k10 godzin. „Znaczny” efekt wydłuża czas trwania przypadłości do 1k10 dni oraz pogarsza stan postaci (modyfikator -10 do testów WW, US i Zr). „Poważny” efekt przynosi okropny ból, co skutkuje modyfikatorem -20 do testów WW, US oraz Zr przez 1k10 tygodni.

Trucizna

Mikstura okazuje się trująca. „Średni” efekt powoduje trafienie z Siłą 4, bez uwzględnienia PZ pancerza. „Znaczny” efekt powoduje trafienie z Siłą 6, natomiast „poważny” – trafienie z Siłą 8, również bez uwzględnienia PZ pancerza. Pałaca trucizna powoduje dodatkowo modyfikator -10 do wszystkich testów przez 1 dzień.

Urojenia

Mikstura wydaje się nie wywoływać żadnego efektu, ale po godzinie postać zaczyna dostrzegać i słyszeć dziwne rzeczy. W przypadku „nieznacznego” efektu urojone wizje ustępują po godzinie. „Średni” efekt powoduje modyfikator -5 do WW i US na 1 godzinę. „Znaczny” efekt powoduje modyfikator -5 do wszystkich cech głównych na okres 1k10 godzin, natomiast „poważny” powoduje trwałą utratę 5 punktów wszystkich cech głównych.

Utrata zmysłów

Mikstura zakłóca działanie jednego ze zmysłów postaci. Należy wykonać rzut 1k10.

Utrata zmysłów

Rzut	Efekt
1–3	Postać traci wzrok.
4–6	Postać traci słuch.
7–8	Postać traci węch.
9	Postać traci zmysł dotyku.
10	Postać traci zmysł smaku.

„Średni” efekt utrzymuje się przez 1k10 minut. W przypadku „znacznego” efektu należy rzucić dwukrotnie na powyższej tabeli, a przypadłość trwa 1k10 godzin (kumulatywne w przypadku tego samego zmysłu). Zaś w przypadku „poważnego” efektu należy rzucić trzykrotnie, a przypadłość utrzymuje się przez 1k10 dni (kumulatywne w przypadku tego samego zmysłu).

Wrzaski

Mikstura powoduje, że postać zaczyna przeraźliwie wrzeszczeć. „Średni” efekt to pojedynczy krzyk trwający 1 rundę. W przypadku „znacznego” efektu postać wrzeszczy bez przerwy przez 1k10 minut. „Poważny” efekt to ciągłe wrzaski przez 1k10 godzin, co powoduje utratę głosu przez 1k10 dni.

Wypadanie włosów

Następnego dnia po wypiciu mikstury postaci zaczynają wypadać włosy z głowy. W przypadku „nieznacznego” efektu proces łysienia jest stopniowy, ale potem włosy odrastają normalnie.

Zakażenie

Wyda się, że mikstura nie wywiera żadnego wpływu, jednak wszelkie rany postaci jątrzą się, nie dając się łatwo wyleczyć. Przez 1k10 dni postać traktowana jest jako ciężko ranna na potrzeby testu leczenia i naturalnego zdrowienia.

Zgnilizna czaszki

Mikstura powoduje gnicie kości czaszki u osoby, która wypila ten eliksir. Wszystkie ciosy w głowę postaci zadają obrażenia zwiększone o 1. Efekt jest trwały i kumulatywny.

Złudzenie śmierci

Postać zapada w śpiączkę, która wydaje się podobna do śmierci. Udany Wymagający (-10) test leczenia pozwala odkryć, że postać wciąż żyje. Po 1k10 dniach postać budzi się, jednak zwykle już w grobie.

Zmiana głosu

Głos postaci zmienia barwę. Może stać się bardziej piskliwy lub obniżyć się, ale poza tym nie ma to żadnego przełożenia na aktywność postaci.

Żartoczność

Mikstura wywołuje straszny głód. W każdej z następnych 10 rund postać musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że musi natychmiast coś zjeść (cokolwiek, co jest w pobliżu – nawet rzeczy trujące lub niejadalne). W przypadku „nieznacznego” efektu trudność testu spada do Przeciętnej (+0).

Magiczne mikstury

Wszystkie magiczne mikstury zostały opisane w następujący sposób:

Nazwa: Powszechnie stosowana nazwa eliksiru. W przypadku szczególnie niezwyklej odmiany podaje się również dodatkowe informacje: imię twórcy, porę roku oraz datę wytworzenia, a także poziom skuteczności procesu alchemicznego. Np. „Mikstura wzmocnienia – Bertold Cuchnący, zima 2522 r. KI (+2)”.

Efekt: Efekt spożycia magicznej mikstury. Należy zauważyć, że wypita mikstura zawsze działa tylko na jedną osobę.

Opóźnienie: Niektóre mikstury nie działają od razu, tylko po pewnym czasie. Ten współczynnik określa, ile czasu upłynie, zanim osoba zacznie odczuwać efekt spożycia mikstury.

Efekt uboczny: Ta cecha określa ryzyko wystąpienia efektów ubocznych (oraz ich natężenie) w przypadku spożycia zepsutej mikstury (zgodnie z Tabelą 7-9).

Cena składników: Całkowity koszt zakupienia składników potrzebnych do wytworzenia mikstury.

Występowanie składników: Obszar lub strefa klimatyczna, gdzie można samodzielnie znaleźć składniki potrzebne do wytworzenia mikstury.

Trudność zebrania: Trudność testów potrzebnych do zebrania składników w odpowiedniej okolicy (określonej cechą „Występowanie składników”).

Trudność przygotowania: Trudność testów wymaganych do przygotowania jednej porcji mikstury.

Czas przygotowania: Ta cecha określa czas, jaki zajmuje przygotowanie jednej porcji mikstury.

Poniżej przedstawiono opisy kilku najbardziej popularnych magicznych mikstur w Starym Świecie.

Eliksir bezsenności

Efekt: Po wypiciu mikstury postać z łatwością potrafi skoncentrować się na rozwiązywanym problemie, co zapewnia modyfikator +20 do testów Inteligencji i Siły Woli wykonywanych w ciągu następnych 3k10 godzin. W tym czasie jednak nie potrafi zasnąć, a potem jest kompletnie wyczerpana, dopóki nie odeśpi bez przerwy kolejnych 3k10 godzin.

Opóźnienie	1 godzina
Efekt uboczny	znaczny
Cena składników	275 zk
Występowanie składników	trawiaste równiny strefy umiarkowanej
Trudność zebrania	Wymagająca (-10)
Trudność przygotowania	Wymagająca (-10)
Czas przygotowania	1 miesiąc

Eliksir urody

Efekt: Magiczna moc mikstury oczyszcza cerę postaci, nasycza blaskiem jej włosy, rozszerza źrenice i poprawia sylwetkę, przydając wdzięku i urody. Postać otrzymuje modyfikator +20 do testów Oglądy przez 2k10 godzin. Jednakże, używanie mikstury wiąże się z niebezpiecznymi efektami ubocznymi. Po ustąpieniu efektów postać musi wykonać udany Wymagający (-10) test Odporności, w przeciwnym razie na stałe traci 5 punktów Inteligencji. Dodatkowo, raz na tydzień musi wykonać udany Trudny (-20) test Siły Woli, aby powstrzymać się przed zażyciem następnej porcji. Nieudany test oznacza, że postać, niczym uzależniona od narkotyku, zrobi wszystko, aby zdobyć kolejną dawkę mikstury. Uzależnienie ustępuje po 3 udanych z rzędu testach SW.

Opóźnienie	1 runda
Efekt uboczny	znaczny
Cena składników	750 zł
Występowanie składników	las strefy umiarkowanej
Trudność zebrania	Trudna (-20)
Trudność przygotowania	Wymagająca (-10)
Czas przygotowania	3 tygodnie

Eliksir wyszczuplający

Efekt: Magiczna moc mikstury zmienia tłuszcz w wydzielinę, która wypływa przez pory w skórze. Wyszczupla to sylwetkę, choć nie ściąga skóry. W efekcie, wiele korpulentnych osób, które dały skusić się magicznej mocy mikstury, z przerażeniem obserwuje fałdy luźnej skóry, które zwisają z ich kończyn, twarzy i tułowia. Dodatkowo, rozpuszczony tłuszcz strasznie śmierdzi, powodując modyfikator -10 do testów Oglądy przez 1k10 godzin. Postać odzyskuje tłuszcz w normalny sposób.

Opóźnienie	8 godzin
Efekt uboczny	średni
Cena składników	200 zł
Występowanie składników	pustynie
Trudność zebrania	Trudna (-20)
Trudność przygotowania	Wymagająca (-10)
Czas przygotowania	2 tygodnie

Likwor nazębny

Efekt: Posmarowanie miksturą gnijącego lub ułamanego zęba powoduje jego zalecenie i odrastanie. Jednak jej rozlanie na ciele może spowodować wyrośnięcie w tym miejscu zdrowego zęba.

Opóźnienie	1 godzina
Efekt uboczny	nieznaczny
Cena składników	70 zł
Występowanie składników	jaskinia lub jama w ziemi
Trudność zebrania	Wymagająca (-10)
Trudność przygotowania	Prosta (+10)
Czas przygotowania	1 tydzień

Mikstura jaszczurczego ogona

Efekt: Magiczna moc mikstury powoduje regenerację utraconej kończyny. Nie wszystkie eliksiry działają, jak trzeba (50% szans), i mogą spowodować odrośnięcie złej kończyny (np. ręki w miejscu nogi, albo drugiej lewej dłoni). Przed wypiciem mikstury najlepiej zaprzyjaźnić się z jakimś medykiem, aby uniknąć zainteresowania łowców czarownic.

Opóźnienie	24 godziny
Efekt uboczny	poważny
Cena składników	500 zł
Występowanie składników	las tropikalne
Trudność zebrania	Trudna (-20)
Trudność przygotowania	Trudna (-20)
Czas przygotowania	1 miesiąc

Mikstura magicznej mocy

Efekt: Wypicie mikstury przez adepta (Magia na poziomie 1 lub wyższym) zwiększa jego moc, zapewniając modyfikator +1 do Magii przez 2 rundy.

Opóźnienie	1 runda
Efekt uboczny	poważny
Cena składników	550 zł
Występowanie składników	las strefy umiarkowanej
Trudność zebrania	Prosta (+10)
Trudność przygotowania	Bardzo Trudna (-30)
Czas przygotowania	2 miesiące

Mikstura splatania

Efekt: Po wypiciu mikstury postać otrzymuje modyfikator +15 do testów splatania magii wykonywanych w ciągu najbliższych 1k10 minut.

Opóźnienie	brak
Efekt uboczny	znaczny
Cena składników	300 zł
Występowanie składników	Pustkowia Chaosu
Trudność zebrania	Wymagająca (-10)

Trudność przygotowania Trudna (-20)

Czas przygotowania 2 miesiące

Mikstura uśmierzania bólu

Efekt: Po wypiciu mikstury postać staje się niewrażliwa na ból przez 1k10 godzin. Jest w stanie wytrzymać wszelkie fizyczne tortury, a także nie zwraca uwagi na jakiegokolwiek negatywne modyfikatory związane z bólem. Dodatkowo, w czasie trwania efektów mikstury otrzymuje modyfikator +20 do Odporności.

Opóźnienie 1k10/2 rund

Efekt uboczny znaczny

Cena składników 300 zł

Występowanie składników wysokie góry (tylko w zimie)

Trudność zebrania Przeciętą (+0)

Trudność przygotowania Wymagająca (-10)

Czas przygotowania 2 tygodnie

Mikstura wyostrenia zmysłów

Efekt: Dzięki magicznej mocy mikstury postać z większą czułością odbiera wrażenia zmysłowe. Przez 1k10/2 godzin jest traktowana, jakby posiadała zdolności **bystry wzrok** i **czuły słuch**. W przypadku uprzedniego posiadania jednej lub obu tych zdolności, efekty nie są kumulatywne.

Opóźnienie 1 runda

Efekt uboczny średni

Cena składników 175 zł

Występowanie składników bagna tropikalne

Trudność zebrania Wymagająca (-10)

Trudność przygotowania Prosta (+10)

Czas przygotowania 1 miesiąc

Mikstura wzmocnienia

Efekt: Po wypiciu mikstury postać odczuwa nagły przypływ siły i wytrzymałości, co skutkuje zwiększeniem o 15 punktów cech Krzepa i Odporność (a także odpowiednią zmianą cech Siła i Wytrzymałość). Efekty mikstury ustępują po 1k10 godzinach.

Opóźnienie 1k10/2 rund

Efekt uboczny nieznaczny

Cena składników 250 zł

Występowanie składników lasy strefy umiarkowanej

Trudność zebrania Przeciętą (+0)

Trudność przygotowania Wymagająca (-10)

Czas przygotowania 1 miesiąc

Nektar piękności

Efekt: Magiczna moc mikstury oczyszcza twarz postaci ze wszystkich znamion, blizn i przebarwień, przenosząc je w inne miejsce ciała. W kontaktach z przedstawicielami płci przeciwnej powoduje to modyfikator +10 do Ogłady przez następne 3k10 godzin. Jednak w tym czasie postać wyjątkowo źle reaguje na ostre światło (modyfikator -5 do wszystkich cech głównych, oprócz Ogłady).

Opóźnienie 1 godzina

Efekt uboczny średni

Cena składników 110 zł

Występowanie składników lasy strefy umiarkowanej

Trudność zebrania Trudna (-20)

Trudność przygotowania Wymagająca (-10)

Czas przygotowania 2 tygodnie

Płyn na porost włosów

Efekt: Posmarowanie miksturą kawałka skóry powoduje gwałtowne wyrastanie włosów. Jedna porcja wystarcza na pokrycie ludzkiej czaszki. Połknięta przypadkiem (lub złośliwie podana w płynie), mikstura powoduje wyrastanie włosów w ustach – wynika z tego trudności z mówieniem skutkują przyznaniem modyfikatora -20 do testów Ogłady. Znane są przypadki zbyt częstego używania tej mikstury. Najslawniejszym z nich są dzieje Psiaka z Nuln, który wysmarował całe ciało tym specyfikiem.

Opóźnienie 15 minut

Efekt uboczny średni

Cena składników 75 zł

Występowanie składników akwen morski

Trudność zebrania Wymagająca (-10)

Trudność przygotowania Przeciętą (+0)

Czas przygotowania 1 tydzień

Przyjaciół opoja

Efekt: Przez 1k10 godzin po wypiciu mikstury postać pozostaje całkowicie odporna na efekty alkoholu, choć wciąż może delectować się smakiem trunku.

Opóźnienie 1k10 minut

Efekt uboczny średni

Cena składników 50 zł

Występowanie składników klimat umiarkowany

Trudność zebrania Prosta (+10)

Trudność przygotowania Prosta (+10)

Czas przygotowania 1 tydzień

Ślina boga

Efekt: Posmarowanie miksturą kciuków tuż przed walką na pięści wzmacnia dłonie postaci. Walczy, jakby miała na palcach kastety (patrz *Księga Zasad*, str. 113 lub *Zbrojownia Starego Świata*, str. 31), a dodatkowo otrzymuje modyfikator +5 do Odporności i Zręczności przez następne 1k10 minut.

Opóźnienie	1 runda
Efekt uboczny	nieznaczny
Cena składników	100 zk
Występowanie składników	wszędzie, poza akwenem wodnym
Trudność zebrania	Przeciętna (+0)
Trudność przygotowania	Wymagająca (-10)
Czas przygotowania	1 tydzień

Woń knura

Efekt: Po wypiciu mikstury, na ciele postaci pojawiają się kropelki śmierzącego potu. Powoduje to modyfikator -20 do testów Oglady. Dodatkowo, wszystkie osoby w zasięgu 4 metrów od postaci, która wypila miksturę, otrzymują modyfikator -5 do testów Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich. Pot można zetrzeć, ale przykra woń utrzymuje się przez 1k10 godzin. Woń knura jest często stosowana przez kobiety chcące upokorzyć rywalkę.

Opóźnienie	2 godziny
Efekt uboczny	nieznaczny
Cena składników	50 zk
Występowanie składników	bagna strefy umiarkowanej
Trudność zebrania	Prosta (+10)
Trudność przygotowania	Przeciętna (+0)
Czas przygotowania	2 dni

Warzenie magicznych mikstur

Przygotowanie magicznej mikstury jest dosyć łatwe, aczkolwiek kosztowne, potencjalnie niebezpieczne, a przede wszystkim czasochłonne. Należy zebrać odpowiednie składniki, spędzić określony czas w pracowni alchemicznej, a potem przeprowadzić testy, które zdecydują o przydatności i skuteczności mikstury.

Wymagania

Aby przygotować miksturę, postać musi spełniać następujące wymagania:

- Cecha Magia na poziomie 1 lub wyższym.
- Umiejętność rzemiosło (aptekarstwo) lub dowolna zdolność magia tajemna.
- Umiejętność czytanie i pisanie.

Dodatkowo, postać powinna posiadać dostęp do w pełni wyposażonego laboratorium alchemicznego. Koszt przyrządów zależy od ich jakości wykonania. Przybory kiepskiej jakości kosztują około 80 zk, jednak powodują utrudnienia przy warzeniu mikstur (modyfikator -10). Wyposażenie dobrej jakości różni się od przeciętnego tylko doborem materiałów i wyglądem (400 zk), jednak nie zapewnia żadnych modyfikatorów. Natomiast przybory alchemiczne najlepszej jakości zapewniają modyfikator +10 do testów warzenia mikstur, jednak kosztują około 1 000 zk.

Na koniec alchemik powinien zdobyć recepturę mikstury, którą pragnie przygotować. Jej pozyskanie może okazać się najtrudniejszym etapem pracy, gdyż osoby znające sekrety alchemicznych przepisów zwykle zazdrośnie ich strzegą. Cena przepisania receptury jest zawsze uzgadniana w rozmowie z jej właścicielem – nie ma tu ustalonego cennika. Po uzyskaniu formuły mikstury można ją przygotowywać wiele razy, chyba że zapis ulegnie zatarciu lub zniszczeniu (receptury alchemiczne są zbyt długie i skomplikowane, by można je było zapamiętać).

Składniki

Kolejnym etapem jest zgromadzenie odpowiednich składników. Można to zrobić w dwojaki sposób. Łatwiejszy wymaga zakupienia komponentów o łącznym koszcie określonym współczynnikiem „Cena składników”. Niektóre składniki są na tyle rzadko dostępne lub niezwykle, że można je dostać tylko w wielkich miastach. Trudniejszy sposób wymaga samodzielnego zgromadzenia wszystkich składników poprzez poszukiwania na obszarze określonym przez współczynnik „Występowanie składników”. Poszukiwania trwają 1 tydzień, po którym należy wykonać test Inteligencji, zmodyfikowany przez poziom trudności podany we współczynniku „Trudność zebrania”. Udan test oznacza, że alchemik zgromadził wszystkie potrzebne składniki. Nieudany test oznacza konieczność dalszych poszukiwań, na tych samych zasadach co poprzednio.

Warzenie mikstury

Najpóźniej w miesiąc po zgromadzeniu składników (szybko się psują!) alchemik musi zacząć pracę w laboratorium. Przygotowanie mikstury wymaga poświęcenia przynajmniej 6 godzin dziennie na nadzorowanie procesu. Po upływie czasu określonego przez współczynnik „Czas przygotowania”, alchemik musi wykonać test Inteligencji, zmodyfikowany przez poziom trudności podany we współczynniku „Trudność przygotowania”. W przypadku udanego testu należy zapisać liczbę poziomów skuteczności testu, a także wszystkie pozostałe współczynniki mikstury. Następnie należy sprawdzić, ile dawek mikstury udało się przygotować (1k10/2). W przypadku nieudanego testu warzenia mikstury alchemik zdaje sobie sprawę, że proces zakończył się niepowodzeniem. Dodatkowo należy sprawdzić, czy w trakcie warzenia nie wystąpiły żadne problemy – należy wykonać rzut 1k10 i sprawdzić wynik w Tabeli 7-10, dodając liczbę poziomów porażki przy teście warzenia mikstury.

W przypadku kilku dawek tej samej mikstury MG może uznać, że każda z nich nieco się różni, a więc dla każdej z osobna należy określić prawdopodobieństwo i efekt zepsucia. Może też przyjąć, że cała przygotowana porcja posiada jednolite właściwości (zepsuta, częściowo efektywna lub efektywna), a każda dawka powoduje ten sam efekt. Wraz z upływem czasu (czyli z nadejściem następnej pory roku) może też zmienić się efektywność przygotowanej odmiany mikstury. Ponownie należy określić prawdopodobieństwo jej zepsucia. Może się zdarzyć, że po okresie leżakowania zepsuta mikstura nabrała właściwej mocy!

W trakcie pracy nad miksturą może się zdarzyć wiele nieprzewidzianych problemów, włącznie ze zniszczeniem laboratorium. Częściowe uszkodzenie wyposażenia uniemożliwia pracę nad miksturą do czasu uzupełnienia przyrządów. Koszt uzupełnienia sprzętu zależy od jakości wykonania pozostałych utensyliów alchemicznych. Dokupienie 25% zniszczonego wyposażenia dobrej jakości kosztuje około 100 *zk*, gdyż stanowi to ¼ wyjściowej ceny całego oprzyrządowania (400 *zk*). Alchemik może uzupełnić braki instrumentami gorszej jakości, lecz obniża to efektywność całego laboratorium do poziomu najgorszego z przyrządów. Doprowadzenie do poziomu wyjściowego

wymaga dokupienia wyposażenia tej samej jakości co pozostałe, a więc zapłacenia całej kwoty. Na przykład, uzupełnienie sprzętem kiepskiej jakości zniszczonego w 25% wyposażenia laboratoryjnego dobrej jakości będzie kosztować tylko 20 *zk*, ale automatycznie obniża to jakość całej pracowni (powoduje ujemny modyfikator do testu warzenia mikstury). Jeśli alchemik będzie chciał ponownie wyposażać się w sprzęt dobrej jakości, będzie musiał zapłacić całą kwotę, czyli 100 *zk*.

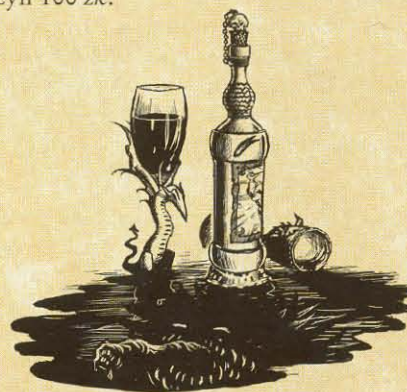


Tabela 7-10: Problemy podczas przygotowywania mikstury

Rzut	Efekt
1	<i>Bez efektu.</i> Mikstura okazuje się całkowicie nieudana, a wszystkie składniki zostały zmarnowane.
2	<i>Było blisko.</i> Mikstura okazuje się zepsuta. Należy określić jej efekt uboczny, zgodnie z Tabelą 7-9.
3	<i>Wyszło gorzej.</i> Alchemik popełnił poważny błąd przy przygotowaniu mikstury. Należy określić jej 2 efekty uboczne, zgodnie z Tabelą 7-9.
4	<i>Dym i smród.</i> Próba stworzenia mikstury kończy się porażką. Przez kilka dni laboratorium spowijają opary gęstego dymu, którego nie da się wywietrzyć. Dodatkowo, cały sprzęt i przybory alchemiczne zostają przesycone silnym zapachem krzemienia. Ma to jednak swoją dobrą stronę – wzbudza swego rodzaju szacunek wśród alchemików i aptekarzy.
5	<i>Niezdara.</i> Podczas warzenia mikstury alchemik przypadkowo przewraca część przyrządów, niszcząc 10% ekwipunku, a także całkowicie pozbawiając się szans na przygotowanie zamierzonej mikstury. Ale za to może wcześniej udać się na spoczynek.
6	<i>Ból głowy.</i> W trakcie warzenia mikstury ulatniają się cuchnące opary, które wywołują dotkliwy ból głowy. Alchemik otrzymuje modyfikator -5 do wszystkich testów wykonywanych w trakcie pracy nad miksturą, włącznie z czynnościami podejmowanymi poza laboratorium.
7	<i>Oparzenie kwasem.</i> Alchemik zostaje przypadkowo opryskany kwasem. Otrzymuje trafienie z Siłą 3, a jeśli w ciągu godziny nie zostanie opatrzonej przez medyka, zostają mu trwale poparzenia (lokację trafienia należy ustalić losowo). Niektórzy alchemicy i aptekarze z podejrzliwością patrzą na każdego alchemika, który nie posiada tego rodzaju oparzeń.
8	<i>Niewielki wybuch.</i> Eksplozja niszczy 15% laboratorium, a alchemik otrzymuje trafienie z Siłą 2.
9	<i>Wybuch.</i> Silna eksplozja niszczy 25% laboratorium, a alchemik otrzymuje trafienie z Siłą 4.
10	<i>Pożar!</i> W laboratorium wybucha pożar, który szybko pochłania 35% wyposażenia pomieszczenia, zanim uda się ugasić ogień. Jeśli nie zostanie powstrzymany, pożar może rozprzestrzenić się na okoliczne budynki (decyzja MG).
11+	<i>Eksplozja!</i> Laboratorium zostaje całkowicie zniszczone, a alchemik otrzymuje trafienie z Siłą 6.

Do wyniku rzutu należy dodać liczbę poziomów porażki przy teście warzenia mikstury.

– Magiczne przedmioty –

Wśród wielu legend mieszkańców Starego Świata poczesne miejsce zajmują opowieści o zaklętych przedmiotach – potężnych mieczach, magicznych różdżkach i zaczarowanych pierścieniach. W pieśniach bajorzy występują liczne artefakty – relikwie dawno zmarłych arcykapłanów, splamione krwią niewinnych stronic magicznych ksiąg, a także oręż i zbroje wielkich wojowników, którzy polegli w dawnych bitwach lub w bohaterskich pojedynkach ze sługami Ciemności. Od stuleci opowieści o tych potężnych przedmiotach rozpalają wyobraźnię słuchaczy nie tylko na szlacheckich dworach, ale także wśród pospólstwa.

Mimo niezliczonych opowieści, rzeczywista liczba zaklętych przedmiotów jest stosunkowo niewielka. Co prawda prosić ludzi do śmierci wierzyć będą i przysięgać na wszystkie świętości, że ich amulet odpędza złe duchy, a fragment kości noszony przez żołnierza na szyi to kawałek palca wielkiego Magnusa, który chroni nosiciela przed mocami Ciemności. Jednak żadna z tych błyskotek nie posiada prawdziwej mocy, oprócz siły wiary i nadziei noszącej ją osoby. Prawdziwe magiczne przedmioty są wyjątkowo rzadko spotykane – i wyjątkowo cenne.

W Starym Świecie magicznych przedmiotów nie da się kupić – żaden rzemieślnik ich nie „produkuje”. Każdy artefakt jest wyjątkowy, posiada bogatą przeszłość i jasno określone magiczne właściwości. Inaczej mówiąc, przeciętny mieszkaniec Imperium nie ma żadnych szans, aby choć przez chwilę potrzymać w dłoniach prawdziwy magiczny przedmiot. Używali ich jedynie najwięksi bohaterowie, a niemal żaden z nich nie miał więcej niż trzech przedmiotów magicznych. Na dodatek, większość stanowi cenną zdobycz dla Kolegiów Magii, Świątyni, Imperialnej Zbrojowni i łowców czarownic. Te potężne organizacje przeznaczają wielkie środki i czynią wszystko, aby zgromadzić możliwie największą ilość magicznych przedmiotów. W ten sposób próbują dodać sobie splendoru, zwiększyć swoje możliwości działania przeciw hordom Chaosu i zielonoskórym, a także ochronić ludność Imperium przed zgubnym wpływem przeklętych artefaktów. Potrafią też strzec swoich tajemnic. Publiczne opowiadanie o cudownych egzemplarzach przechowywanych w skarbcach tych wpływowych organizacji może zakończyć się tragicznie dla osoby, która nie potrafi utrzymać języka za zębami.

Tworzenie magicznych przedmiotów

Istnieją trzy podstawowe metody stworzenia artefaktu, choć Magistrowie nie wykluczają istnienia innych sposobów umagicznienia przedmiotu.

Czarodziejskie zaklinanie

Prawdopodobnie najbezpieczniejszą metodą tworzenia magicznych przedmiotów jest ich umagicznianie lub zaklinanie przez czarodziei. Niektórzy alchemicy opracowują rytuały, które pozwalają na nasycenie magiczną mocą zwykłych obiektów, w podobny sposób, jak czynią to krasnoludcy kowale run (patrz **Rozdział VIII: Magia runiczna**). Stworzenie Formuły takiego rytuału jest wyjątkowo trudne. Wymaga

wieloletnich badań i przygotowań, kosztownych składników, a także zaistnienia warunków idealnych do stworzenia magicznego przedmiotu (np. wymagana jest odpowiednia koniunkcja gwiazd lub zaćmienie słońca). Opracowanie takiego rytuału odbywa się w drodze normalnego procesu badawczego, zgodnie z informacjami podanymi w **Rozdziale VI: Zaklęcia i rytuały**. Gracz odgrywający czarodzieja powinien ściśle współpracować z MG w celu stworzenia ostatecznej Formuły rytuału, a przede wszystkim w kwestii doboru odpowiednich składników (zwykle bezcennych i niezmiernie rzadko spotykanych).

Do kategorii zaklętych artefaktów należą także krasnoludzkie przedmioty runiczne. Zasady ich tworzenia zostały opisane w **Rozdziale VIII: Magia runiczna**.

Nasycenie energią Chaosu

Wiele magicznych przedmiotów powstało na skutek długotrwałego (często wieloletniego) wystawienia na działanie mocy Chaosu. Znalezione na Pustkowiach Chaosu lub w pobliżu odłamków spaczenia przeklęte artefakty posiadają dziwne i niebezpieczne właściwości. Mimo wielkiej mocy, zwykle działają w nieprzewidywalny sposób, stwarzając śmiertelne zagrożenie dla ich użytkownika.

Dary Chaosu

Niektóre przedmioty magiczne zostały naprawdę „stworzone” przez Chaos. Tego rodzaju artefakty otrzymują najwięksi wojownicy, zwani Wybrańcami Chaosu, którzy w znaczący sposób przysłużyli się Mrocznym Bóstwom. Zwykle też stanowią symbol przynależności wybrańca do kultu jednej z Niszczycielskich Potęg (np. łaknący krwi zębaty miecz wojownika Khorna albo węzowate, metalowe bicz sług Slaaneshy). Tego rodzaju przedmioty są wyjątkowo potężne i niezwykle niebezpieczne dla wszystkich poza sługami Chaosu. Więcej informacji na temat przeklętych darów Chaosu będzie można znaleźć w *Księdze Spaczenia*.

Samoistne umagicznienie

Niektóre magiczne przedmioty zostały nasyczone mocą wskutek uczestniczenia w doniosłym wydarzeniu, np. w bitwie, która pochłonęła wiele tysięcy istnień, lub w pojedynku z wyjątkowo silnym demonem. Bywają artefakty, które nabierają mocy po przebywaniu przez wiele lat (a nawet stuleci) w miejscach nasyconych magiczną mocą, zarówno dobrą, jak i złą. Inne z kolei zyskują niezwykle właściwości ze względu na osobistą moc ich właściciela, np. zbroja wojownika lub bohatera darzonego powszechnym podziwem i uwielbieniem.

Pytani o tajemnicę tego zjawiska, uczeni zwykle wysuwają pogląd, że przedmioty te od zawsze były magiczne, lecz dopiero odpowiednie wydarzenie lub osoba potrafiły „odblokować” magiczne właściwości. Miecz walecznego rycerza mógłby zapewniać mu zwycięstwo w licznych bitwach przeciwko orkom, ale po jego śmierci traciłby swe magiczne

moce do czasu pojawienia się odpowiedniego następcy – godnego chwały poprzedniego właściciela.

Mimo pewnej dozy romantyzmu, to wyjaśnienie jest całkowicie błędne. Tak naprawdę, tego rodzaju przedmioty nabierają magicznych właściwości w podobny sposób, jak kapłani otrzymują moc od swojego boga. Dzięki długotrwałemu przebywaniu w świętym miejscu lub darzeniu powszechną czcią i podziwem, przedmiot skupia myśli, nadzieje i marzenia ludzi. W rezultacie, staje się Eterycznym odzworowaniem oczekiwań pewnej części śmiertelników, co nadaje mu magiczną moc.

Identyfikacja magicznych przedmiotów

Jeśli zdarzy się, że BG znajdą magiczny przedmiot, rozpoznanie jego właściwości wymaga udanego testu **nauki**. Konkretna dziedzina zależy od rodzaju przedmiotu, a stopień trudności testu uzależniony jest od mocy artefaktu i sławy, jaka go otacza. Przykładowe dziedziny nauki to: demonologia, genealogia/heraldyka, historia, magia, nekromancja lub runy. Może też się zdarzyć, że określenie właściwości magicznego przedmiotu będzie wymagać skorzystania z wiedzy zawartej w zakazanych lub trudno dostępnych księgach, przeprowadzenia dodatkowych badań alchemicznych lub skonsultowania się z innymi czarodziejami lub uczonymi. Określenie tych dodatkowych warunków pozostaje w gestii MG.

Magiczne przedmioty

Poniżej przedstawiono rozmaite magiczne przedmioty, o jakich krążą opowieści w Starym Świecie. Z pewnością istnieją także inne artefakty, ukryte w skarbcach opuszczonych zamczysk lub grobowcach zapomnianych władców. Jednak biorąc pod uwagę rzadkość występowania magicznych przedmiotów, są zwykle dobrze strzeżone, a ich zdobycie może okazać się największym wyczynem Bohaterów Graczy.

Amulet Dziewicy

Nauka: magia

Moce: Noszony na szyi, Amulet chroni przed zajściem w ciążę.

Historia: Te niewielkie amulety mają kształt snopka zboża lub łuku i strzał – symboli Rhyi, zwłaszcza w jej powszechnym wśród ludów Północy aspekcie bogini płodności i macierzyństwa. Niektóre mają kształt świętej Spirali Życia. Krążą pogłoski, że ich wyrabianiem zajmują się nawet czarodzieje z Kolegium Jadeitu. Choć cieszą się sporą popularnością, ich używanie jest surowo potępiane przez kapłanów i łowców czarownic. Wielu czarowników i guślarzy poniosło srogą karę za udzielenie zakochanej dziewczynie tego rodzaju magicznej pomocy.

Amulet Trzykrotnie Błogosławionej Miedzi

Nauka: historia

Moce: Amulet zmniejsza o 1 Siłę każdego ataku wymierzonego w noszącą go osobę. Zapewnia także modyfikator +20 do



Przedmioty magiczne

Przedmioty magiczne opisane są w następujący sposób:

Nazwa przedmiotu

Nauka: Dziedzina nauki wymagana do określenia właściwości przedmiotu.

Moce: Magiczne efekty użycia przedmiotu. Są to zwykle modyfikatory do cech lub umiejętności, zdolności albo efekty odpowiadające działaniu czarów.

Historia: Historia przedmiotu.

testów Odporności przeciwko truciznom. Umieszczony w pobliżu zatrutej substancji (kilka centymetrów), Amulet zmienia kolor na zielony. Odsunięty na większą odległość, ponownie przybiera naturalną barwę.

Historia: W 1499 roku KI, po nieudanym zamachu na życie Imperatora, pewien kupiec z egzotycznego królestwa Kataju podarował władcy Imperium niewielki miedziany dysk pokryty dziwnymi symbolami. Imperator uprzejmie podziękował za podarunek, ale nie darząc specjalnym poważaniem magicznych przedmiotów, a także mając w pamięci niedawną próbę skrytobójstwa, nakazał ściąć kupca, a potem zniszczyć Amulet. Strażnik, któremu powierzono to zadanie, ukrył i sprzedał przedmiot. Amulet wielokrotnie zmieniał właścicieli, nieświadomych

jego magicznej mocy. Na krótko ujawnił się w czasie Wielkiej Wojny z Chaosem, gdy pewien oficer przeżył próbę otrucia go przez kultystę Chaosu. Zauważył bowiem, że niewielki miedziany dysk leżący obok zatrutego wina nagle zmienił kolor. Amulet zaginął następnej nocy, gdy oficer został zasztyletowany.

Bitewne Ostrze

Nauka: runy

Moce: Bitewne Ostrze jest trwale naznaczone runą furii (patrz str. 215).

Historia: Każdy z tych zaklętych mieczy wygląda inaczej, choć wszystkie wykuto z gromrilu i ozdobiono na rękojeści magiczną runą. Niezwykła moc runicznego znaku zapewnia osobie dzierżącej Bitewne Ostrze niezwykłą sprawność w walce. Samo wykucie miecza, nie mówiąc już o nasyceniu mocą runicznego znaku, wymaga wielkiej cierpliwości i precyzji wykonania, tak więc Bitewne Ostrza są wręczane jako dar tylko tym ludziom, którzy oddali wielką przysługę rasie krasnoludów.

Buty Bovvy

Nauka: historia

Moce: Buty zapewniają możliwość zadawania potężnych kopnięć ze zwykłą Siłą (bez modyfikatora -4 do obrażeń zadawanych w walce bez broni). Nadal jednak PZ liczą się podwójnie, tak jak w przypadku każdego ataku bez broni.

Historia: Bovva był uczniem Rathnugga, najsłynniejszego szewca w dziejach. Otrzymał zlecenie przygotowania obuwia godnego Księcia-Elektora, powierzył je swojemu najzdolniejszemu uczniowi. Bovva postanowił połączyć wygodę z wytrzymałością butów. Po dwóch tygodniach wytężonej pracy wreszcie ukończył dzieło sztuki szewskiej. Jednak Elektor uznał je za niezbyt szykowne i nakazał powiesić Bovvę na drzwiach warsztatu za to, że śmiał zadrwić z władcy. Buty zaś podarował stajennemu, który do końca swego życia mógł cieszyć się ich niezwykłą trwałością.

Czarna Czaszka Kalifa

Nauka: historia

Moce: Umieszczona na tyczce lub chorągwi, Czarna Czaszka Kalifa zapewnia modyfikator +10 do testów Strachu i Grozy dla wszystkich sprzymierzeńców z zasięgu 8 metrów.

Historia: Czarna Czaszka została zaklęta pyłem zebrany z stosów rozpalonych przez kalifa Ka-Sabara, na których spłonęły wszystkie odnalezione przez niego egzemplarze przeklętej *Księgi Umarłych*, spisanej przez księcia Abdula ben Raszida. W czasie wypraw wojennych do Arabii w XVI wieku artefakt wpadł w ręce pewnego żołnierza, gorliwego wyznawcy Morra, który uznał, że czarna czaszka pokryta złotymi kreskami i znakami to dar od jego boga. Od tego czasu nosił ją jako zwieńczenie sztandaru. Po jego śmierci Cząstkę podobno przekazano kapłanom Morra.

Elfi Płaszcz

Nauka: historia

Moce: Magiczna moc Elfiego Płaszcza powoduje, że trudniej zauważyć noszącą go osobę. Wszystkie wymierzone w nią ataki bronią strzelecką (lub rzucaną) wykonywane są z modyfikatorem -10 do US. Dodatkowo postać odziana w Elfi Płaszcz otrzymuje modyfikator +20 do testów **ukrywania się**.

Historia: Tkane z włosów elfich panien i splatane z żywymi liśćmi świętych drzew, Elfie Płaszcze to przepiękne i bezcenne artefakty. Zdarza się, że są ofiarowane jako dar dla bohatera, który przysłużył się sprawie elfów z Athel Loren. Inną metodą, choć często bardziej niebezpieczną, jest zdarcie ich ze zwłok pokonanych Leśnych Elfów.

Elfi Talizman

Nauka: magia

Moce: Talizman może być używany jako dodatkowy składnik zaklęć Tradycji Życia, podwajając modyfikator pozostałych składników.

Historia: Elfi Talizman wygląda jak zwykły żołędź. Jednak pod wpływem promieni słońca na jego powierzchni rysują się delikatne elfie litery. Popularna legenda opowiada o bretońskim młodzieńcu, który zablądził w lesie Athel Loren i trafił na Królewską Polanę, gdzie zamieszkują władcy Leśnych Elfów. Jakimś cudem chłopak uciekł, ale na gościńcu został zabity przez srycerza za obrazę jego godności. Sługa rycerza przeszukał ciało i zabrał mieszek z żołędziem, lecz zgubił go po drodze do zamku swojego pana. Legenda nie opowiada o dalszych losach przedziwnego magicznego przedmiotu.

Kamień Mocy

Nauka: magia

Moce: Kamień Mocy zapewnia dodatkowe 2 kostki używane do określenia poziomu mocy (np. uczeń czarodzieja z Magią 1 mógłby rzucić 3k10 w celu ustalenia poziomu mocy zaklęcia). Po wykorzystaniu, magiczna moc Kamienia wygasa.

Historia: Tajemnicę krystalizacji magicznej mocy pod postacią Kamieni przekazał ludzkim czarodziejom sam arcymag Teclis. Korzystając z zawartej w Kamieniu mocy czarodziej potrafi z łatwością rzucić nawet najpotężniejsze zaklęcie. Wykonanie takiego przedmiotu jest wyjątkowo trudne i wymaga odprawienia rytuału, którego Formuła znana jest jedynie nielicznym arcymagom. Więcej informacji na temat Kamieni Mocy zamieszczono w **Rozdziale II: Natura magii**.

Krzesiwo Dazha

Nauka: historia

Moce: Dotyk Krzesiwa Dazha natychmiast podpala dowolny łatwopalny przedmiot, np. papier, ubranie, włosy (ale nie ciało).

Historia: Ten dziwny, klinowaty i ostro zakończony kawałek wulkanicznej skały został znaleziony przez Grungniego Poszukiwacza Złota – słynnego krasnoludzkiego

zbieracza skarbów – w czasie wyprawy na Mroczne Ziemie. Dość szybko odkrył, że kamień posiadał właściwość podpalania dowolnego łatwopalnego materiału. Grungni uznał więc, że odnalazł ząb Dazha – kislevskiego boga ognia i słońca. W trakcie podróży do twierdzy krasnolud zaniedbał jednak ostrożności i wrzucił kamień do metalowego puzderka. Dopiero po powrocie odkrył, że rozgrzany od kamienia metal przepalił kolejne warstwy ubrania i dno plecaka, wypadając gdzieś po drodze. Od tego czasu nikt nie słyszał o tym artefakcie, choć Kolegium Płomienia prowadzi szeroko zakrojone poszukiwania, oferując znaczną nagrodę za bezpieczne dostarczenie Krzesiwa do siedziby Kolegium.

Kula z Grondu

Nauka: magia

Moce: Ta wykonana z obsydianu kula ukazuje wizje przyszłości, ukryte pośród zawirowań magicznej energii Eteru. Jeśli ktokolwiek (poza Mrocznym Elfem) zajrzy do wnętrza kuli, natychmiast otrzyma 1k10/2 Punktów Obłędu. Jednak w zamian może wyraźnie dostrzec przyszłe wydarzenia o wielkim znaczeniu (decyzja MG).

Historia: Na skutych lodem północnych obszarach krainy Wiedźmiego Króla znajduje się Grond – Czarna Wieża, wyrastająca ku niebu niczym włócznia wbita w zbocze góry. Żyjący w niej czarnoksiężnicy spoglądają w Domenę Chaosu, by wydrzeć z niej wizje przyszłości. Niekiedy strumienie dzikiej energii Chaosu obmywają czarne skały, tworząc przeklęte kamienie, dzięki którym można zaglądać w głąb Eteru. Magiczne kule są używane przez czarnoksiężników Mrocznych Elfów do przepowiadania przyszłości i służą jako pomoc w układaniu planów kolejnych podbojów Wiedźmiego Króla. Zdarza się niekiedy, że wyjątkowo zuchwali lub nierozsądni śmiałkowie podejmują się kradzieży przeklętego artefaktu z Czarnej Wieży, śniąc o władzy, jaką pragną zdobyć dzięki niemu.

Magiczna Czaszka

Nauka: nekromancja

Moce: Istnieje wiele odmian tego talizmanu. Należy rzucić 1k10. Wynik 1-3 oznacza, że Czaszka zapewnia modyfikator +5 do testów WW. Wynik 4-6 oznacza, że Czaszka zapewnia modyfikator +10 do testów Strachu. Wynik 7-9 oznacza, że Czaszka zapewnia modyfikator +5 do testów WW i US. Natomiast przy wyniku 10 Czaszka zapewnia modyfikator +10 do testów WW, US, Strachu, a także potrafi mówić.

Historia: Czaszka to dość powszechnie spotykany symbol śmierci, a jednocześnie ochrony przed złym losem. Równie głęboka jest wiara mieszkańców Imperium, iż dusza mieści się właśnie w głowie, a po śmierci czaszka przechowuje wiedzę i sekrety zmarłego. Większość Magicznych Czaszek powstało w drodze samoistnego nasycenia się wiarą przesądnych ludzi pokładających ufność w magiczną moc talizmanu. Podobno

także kapłani Morra potrafią zaklinać czerepy, aby zwiększały odwagę i umiejętności wojowników. Niektóre potrafią nawet mówić, przekazując wiedzę i rady (w złym albo dobrym celu). Tylko właściciel Czaszki słyszy jej głos i zawsze jest to wrażenie upiorne (należy wykonać test Grozy).

Miecz Sprawiedliwości

Nauka: runy

Moce: Miecz Sprawiedliwości jest trwale naznaczony runą krzywd i runą furii (patrz str. 214-215).

Historia: Miecz Sprawiedliwości to starożytny oręż, wzmocniony krasnoludzkimi runami, które zapewniają walczącej nim osobie niezwykłą celność ciosów. Tradycja jest, iż nosi go osobisty szampierz Imperatora, jako obrońca sprawiedliwości i najlepszy szermierz w krainie. Miecz Sprawiedliwości to nie tylko oręż używany w walce, ale także symbol wierności, sprawności bojowej oraz trwałej i niewzruszonej przyjaźni między krasnoludami i ludźmi. Miecz Sprawiedliwości dzierży obecnie Ludwig Schwarzhelm, szampierz Imperatora Karla Franza.

Pastorał Helstruma

Nauka: historia

Moce: Trzymany w ręku, Pastorał zapewnia modyfikator +20 do testów Oglady w czasie wygłaszania kazań i przemawiania do tłumów.

Historia: Mimo swojej nazwy, Pastorał nigdy nie dzierżył Johan Helstrum – pierwszy Wielki Teogonista. Jednak laska zawiera fragment jego szat. Przez ponad tysiąc lat Pastorał był symbolem urzędu zwierzchnika Świątyni Sigmara, lecz zaginął w 1111 roku KI podczas zamieszek po wybuchu Czarnej Zarazy. Po przywróceniu porządku społecznego wykonano kopię oryginalnego Pastorału, aby podtrzymać tradycję kultu Sigmara.

Pazur Gryfa

Nauka: genealogia/heraldyka

Moce: Zakłute ostrze zapewnia walczącemu nim wojownikowi modyfikator +10 do testów Walki Wręcz.

Historia: Pazur Gryfa, znany też pod nazwą Przeszywającego Miecza, to wspaniały oręż. Zahartowaną w krasnoludzkiej kuźni, smukłą klingę z gromrilu osadzono na zakrzywionej rękojeści misternie wykutej w kształt pazura. Według legendy jest to broń świadoma, w magiczny sposób kierująca ręką wojownika i wybierająca najsłabiej chronione przed ciosem miejsce na ciele przeciwnika. W całym Imperium istnieje zaledwie kilka Pazurów, zwykle w posiadaniu najlepszych szermierzy w krainie. Nikt rozsądny nie rozstaje się z takim arcydziełem sztuki płatnerskiej, a sam oręż staje się rodzimym dziedzictwem, przekazywanym z pokolenia na pokolenie.

Pierścień Fauschlagu

Nauka: historia

Moce: Pierścień zapewnia modyfikator +10 do testów Walki Wręcz.

Historia: Powiada się, że ten wykuty z żelaza pierścień z kawałkiem middenheimskiej skały zawiera w sobie część siły samego Ulyka. Krążą plotki, że więcej tych beczennych artefaktów znajduje się w posiadaniu kapłanów Pana Wilków. Z pewnością, wielu wybrańców Ulyka chętnie się ostatnio otrzymaniem jego błogosławieństwa.

Pierścień Ognia Zagłady

Nauka: magia

Moce: Raz dziennie, posiadacz Pierścienia może go użyć do rzucenia *ognistej kuli*, tak jakby miał Magię na poziomie 3. Aktywacja mocy wymaga udanego testu Siły Woli. Czarodziej Tradycji Ognia może korzystać z energii Pierścienia częściej (tyle razy, ile wynosi jego wartość Magii).

Historia: Wykute przez pierwszych płomienistych czarodziejów, Pierścienie Ognia Zagłady pozornie wyglądają całkiem zwyczajnie. Zwykle żelazne obrączki z osadzonymi drobnymi rubinami były często wykorzystywane przez uczniów i czarodziejów w czasie Wielkiej Wojny z Chaossem. Większość uległa zniszczeniu lub znajduje się w skarbcu Kolegium w Altdorfie, jednak kilka wpadło w ręce magów-renegatów.



Runiczny Kieł

Nauka: genealogia/heraldyka, historia albo runy

Moce: Każdy z Runicznych Kłów został trwale naznaczony mistrzowską runą Alaryka Szalonego (patrz str. 216).

Historia: Po wielkim zwycięstwie ludzi i krasnoludów na Przełęczy Czarnego Ognia, które uchroniło górskie twierdze przed zniszczeniem, król Kurgan Żelaznobrody obiecał ludziom wspaniały dar, w podzięce i uznaniu ich bitewnej sprawności. Miało to być dwanaście mieczy, po jednym dla każdego z wodzów plemion, które wchodziły w skład armii Sigmara. Każdy z mieczy wykuto z gromrilu w czasie pełni księżyca, rozgrzano w ognistym oddechu smoka Snarkula Czerwonego i zahartowano we krwi demonów. Potem na każdym arcymistrz Alaryk wykuł mistrzowską runę, zwaną odtąd jego imieniem. Był to największy pokaz kunsztu runicznego w dziejach. Jednak wykucie tylu wspaniałych artefaktów wymagało niezwyklej precyzji, a przede wszystkim czasu. Gdy Alaryk Szalony ukończył pracę nad ostatnim Runicznym Kłem, wodzowie plemion dawno już pomarli, a sam Sigmar odszedł na Wschód. Miecze подарowano więc ówczesnemu Imperatorowi, który przekazał je Książętom-Elektorom.

Od tego czasu Runiczne Kły stały się dziedzictwem elektorskim, przekazywanym następcom na tronie prowincji. Obecnie w posiadaniu Elektorów znajduje się tylko dziesięć mieczy, gdyż Runiczne Kły z Drakwaldu i Sollandu złożono w skarbcu Imperialnej Zbrojowni. Miecz z Sollandu przepadł na wiele lat, po zniszczeniu prowincji przez hordę orków pod wodzą Gorbada Żelaznego Pazura. Dopiero zbrojna ekspedycja krasnoludów i ludzi odkryła artefakt w zapomnianej podziemnej jaskini. Oba miecze trzymane są pod ścisłą strażą w skarbcu Imperatora. Jedynie w czasach wielkiego zagrożenia dla Imperium Runicznych Kłów użycza się znakomitym wojownikom lub potężnym arcymagom.

Srebrna Pieczęć

Nauka: genealogia/heraldyka

Moce: Wszystkie ataki wymierzone w osobę noszącą Srebrną Pieczęć są wykonywane z modyfikatorem -10. Dodatkowo, Pieczęć zapewnia noszącemu modyfikator +20 do testów Siły Woli przeciwko efektom wrogich zaklęć.

Historia: Po Wielkiej Wojnie z Chaossem mag-wojownik Fredrik von Tarnus wykuł magiczny talizman dla Imperatora Magnusa Pobożnego. Obecnie srebrny dysk, ozdobiony wspaniałym brylantem, nosi na szyi Imperator Karl Franz.

Strzała Mocy

Nauka: historia

Moce: Trafienie Strzałą Mocy zapewnia dodatkowy 1 punkt obrażeń pod warunkiem, że atak spowodował utratę przynajmniej 1 punktu Żywotności.

Historia: Strzały Mocy to ostatnie artefakty odnalezione przez Thorkunda Szalonego Topora, słynnego krasnoludzkiego poszukiwacza skarbów. Do dziś krążą legendy o znaleziskach

Thorkunda wysyłanych do jego twierdzy, aby tam zostały „rozpracowane” przez kowali run. Tuż po zakończeniu Mściwej Wojny, Szalony Topór wyruszył do Athel Loren, aby szukać zaginionych skarbów Leśnych Elfów. Powszechnie uważa się, że zaginął bez śladu. Jednak tak naprawdę znaleziono jego zwłoki, przeszyte dwudziestoma Strzałami Mocy. Do czasów obecnych zachowało się tylko 12.

Świeca Skryby

Nauka: magia

Moce: Świeca Skryby zapewnia czytającej w jej świetle osobie modyfikator +20 do Inteligencji. Świeca pali się nieprzerwanie przez 24 godziny.

Historia: Świeca Skryby to niezwykle przedmiot magiczny, ponieważ jest dość powszechnie używany, zwłaszcza w budynkach największych uniwersytetów oraz oczywiście Kolegiów Magii. Te wielkie świece są wytapiane z wosku egzotycznych pszczół z dalekiej krainy Indu, mieszanego z potem uczonych. Paląc się, wydzielają silny, aromatyczny zapach.

Talizman Hoteka

Nauka: historia

Moce: Noszony na gołym ciele, Talizman Hoteka zapewnia odporność na ogień, a także dodatkowy Punkt Zbroi na wszystkich lokacjach. Jednakże czarnoksięska moc Talizmanu powoduje modyfikator -20 do testów Siły Woli przeciwko efektom Chaosu, a także ułatwia przepływ wypaczającej mocy Chaosu przez ciało noszącego. Za każdym razem, gdy użytkownik Talizmanu zostanie dotknięty mutacją, jego moc powoduje dodatkową mutację.

Historia: Te potrząskane kawałki metalu to resztki narzędzi Hoteka, którymi wykuł czarny pancerz Malekitha, Wiedźmiego Króla Mrocznych Elfów. Zbroja ocaliła życie władcy, przywracając siły jego okaleczonemu i poparzonemu ciału. Po wykuciu pancerza, które stało się początkiem mrocznego panowania Wiedźmiego Króla, narzędzia zostały porzucone i zapomniane. Wiele lat później skradł je uczeń kowala, który chciał wykuć dla siebie równie wspaniałą zbroję. W trakcie tego procesu został spopieleny, gdyż nie potrafił zapanować nad straszliwymi mocami, które nieopatrznie przywołał. Od tego czasu wzmianki o magicznych narzędziach pojawiały się w różnych opowieściach z całego świata. Po tysiącach lat wiele z tych narzędzi uległo zniszczeniu, a po innych pozostały jedynie nędzne szczątki.

Talizman Ulryka

Nauka: genealogia/heraldyka

Moce: Osoba nosząca Talizman Ulryka odzyskuje 1 Punkt Żywności na początku swojej tury. Magiczna moc przestaje ją chronić po śmierci.

Historia: Wykonany ze srebra amulet w kształcie wilczego łba to jeden z dziedzicznych skarbów rodu Todbringerów. Dla obecnego przywódcy rodu, grafa Borysa – Księcia-Elektora Middenlandu i jednego z największych

wojowników Imperium – Talizman Ulryka stanowi symbol władzy elektorskiej na równi z rodowym Runicznym Kłębem.

Wszechwidzące Zwierciadła

Nauka: historia

Moce: Używane w parze, każde Zwierciadło ukazuje obraz padający na powierzchnię jego odpowiednika. Na lądzie zasięg działania jest nieograniczony, natomiast zakłóca go akwen wodny o szerokości przekraczającej 650 kilometrów.

Historia: Wszechwidzące Zwierciadła to starożytne artefakty pochodzące z czasów na długo przed powstaniem Imperium. Zostały stworzone przez elfiego maga Sothelesa. Doprowadzony do oblędu przez mroczne wizje Czarnego Księcia, elf zaczął podejrzewać swoją żonę o niewierność. Dzięki magii czarnoksięskiej nasycił mocą Chaosu dwa przepiękne zwierciadła, tak by jedno (aktywne) pokazywało obraz widziany w drugim (biernym). Bierne lustro podarował żonie, zachowując dla siebie aktywne, aby w ten sposób uzyskać dowód jej niewierności. Jednak elfi mag nie wiedział, że moc Chaosu nasyciła oba zwierciadła. Gdy obraz w lustrze żony ujawnił konspiracyjny zmyślenie z Chaosem, jego zdrada wyszła na jaw. Zginął z rąk krewniaków, a lustra zostały ukryte po wsze czasy.

Zwój Piątej Tradycji

Nauka: magia

Moce: Po rozwinięciu zwoju ukazuje się na nim tekst, który spodziewa się tam ujrzeć czytająca go osoba. Np. jeśli zostanie wręczony strażnikowi z informacją, że jest to dokument potwierdzający prawo bezpłatnego wjazdu lub przepustka do pałacu Elektora, przeczytanie Zwoju potwierdzi tę informację.

Historia: Zwój Piątej Tradycji to postrzępiona karta pergaminu o zagadkowej historii. Wielu uczonych Magistrów podziela pogląd, iż słynny Zwój został stworzony przez jednego z pierwszych Magistrów Patriarchów Kolegium Cienia, tuż przed wprowadzeniem przez władze Imperium prawnych ograniczeń dotyczących działalności czarodziei. Od czasu do czasu pojawiają się plotki o kolejnym użyciu Zwoju, zwykle w połączeniu z doniesieniami o zuchwałym akcie kradzieży, sabotażu lub skrytobójstwa. Po raz ostatni Zwój widziany był w Marienburgu.





Rozdział VIII: Magia runiczna

Powszechnie znanym faktem w Starym Świecie jest odporność krasnoludów na efekty zaklęć. Niewielu uczonych potrafi jednak wyjaśnić tajemnicę tego fenomenu, podobnie jak tego, że krasnoludy wydają się być całkowicie niezdolne do manipulowania strumieniami Eteru. Rozwiązanie tej zagadki jest jednak proste – otóż w odróżnieniu od elfów i ludzi, krasnoludy po prostu nie dostrzegają Wiatrów Magii. Jak dotąd żaden z potomków Grungniego nie wykształcił w sobie wiedzniego wzroku. W związku z tym krasnoludy nie potrafią splatać magii, czyli kształtować i rzucać zaklęć w tradycyjny sposób. Nie oznacza to jednak, że nie mają doświadczenia w sztukach magicznych. Są bowiem mistrzami niezwyklej ich odmiany – magii runicznej.

Od wielu tysięcy lat starożytny cech wyspecjalizowanych rzemieślników, zwanych kowalami run, zazdrośnie strzeże swoich tajemnic, wykorzystując je do tworzenia potężnych magicznych przedmiotów, z których wiele do dziś spoczywa w skarbcach Starego Świata. Są wśród nich najsłynniejsze artefakty ludzkich władców i wojowników, między innymi Runiczne Kły – miecze Książąt-Elektorów oraz młot samego

Sigmara, *Ghal Maraz*. Nie dziwi więc, że kowale run nie dzielą się swoimi sekretami i nie pozwalają na praktykowanie magii runicznej nikomu spoza ich bractwa.

Magia runiczna prezentuje całkowicie odmienne podejście do magicznej mocy niż tradycyjne nauki Kolegiów. Imperialni Magistrowie używają mocy Wiatrów Magii, zmuszając je do wywołania określonego efektu. Kowale run są ostrożniejsi. Wierzą, że splatanie strumieni magii jest obciążone zbyt wielkim ryzykiem wypaczenia przez energię Chaosu. Zamiast każdorazowego pobierania mocy z Eteru, kowale run zamykają energię w magicznym znaku – runie. Dzięki takiemu rozwiązaniu, podobnemu w naturze do ochronnego kręgu, korzystanie z zamkniętej w runie magicznej mocy jest znacznie bezpieczniejsze. Krasnoludscy mistrzowie krytykują też, ich zdaniem zbyt pochopny, pęd ku większej mocy, jaki przejawiają ludzcy czarodzieje. Dla nich magia jest tak samo ważna jak każde inne rzemiosło. Stworzenie dzieła wymaga przede wszystkim cierpliwości, poświęcenia i ciężkiej pracy.

— Nauka magii runicznej —

Nauka magii runicznej to długotrwały i żmudny proces. Zwykle mija wiele lat, zanim czeladnik otrzyma szansę spróbowania swych sił w wykuwaniu znaków. Wymaga to spełnienia następujących warunków:

- Musi posiadać cechę Magia przynajmniej na poziomie 1.
- Musi posiadać umiejętność **wykuwanie run**.
- Musi posiadać umiejętność **język tajemny (tajemny krasnoludzki)**.
- Musi posiadać przynajmniej jedną zdolność **runa** lub **runa mistrzowska**.

Jedyną możliwością spełnienia tych warunków jest rozpoczęcie długotrwałej nauki jako czeladnik run (patrz str. 218).

Rodzaje run

Ze względu na przedmiot, na którym wykuwa się runę, rozróżnia się trzy podstawowe rodzaje run: umieszczane na oręzu, pancerzu albo ekwipunku. Istnieją także inne rodzaje magicznych znaków (między innymi runy inżynierskie, umieszczane na machinach obłączniczych i działach), lecz ich

zastosowanie wykracza poza przedmioty użytku osobistego (a więc pozostają poza zasięgiem BG). Pierwsze dwa rodzaje mają specyficzne zastosowanie, natomiast runy umieszczane na ekwipunku (elementach stroju oraz przedmiotach innych niż broń i pancerz) mają bardziej ogólny charakter.

Runy można wykuwać na dwa sposoby: tymczasowy i trwały. Pierwszy sposób jest szybszy, lecz nadaje się do

jednokrotnego wykorzystania, a potem runa znika, nie pozostawiając żadnego śladu. Trwale wykuta runa traci moc dopiero wtedy, gdy zniszczeniu ulegnie przedmiot, na którym ją wykuto. Jednak jej stworzenie zajmuje znacznie więcej czasu. Niektóre runy da się wykonać tylko w jeden lub drugi sposób, aczkolwiek w większości przypadków kowale run mogą wybrać trwałość wykuwanego przez siebie znaku.

— Wykuwanie run —

Każdy kowal run, który spełnia podstawowe wymagania, może próbować umieścić na przedmiocie magiczną runę. Proces jest długotrwały i wymaga szczególnej staranności na każdym etapie pracy. Wykucie runy tymczasowej trwa krócej niż wykucie runy trwałej, natomiast pod każdym innym względem metoda pozostaje ta sama.

Etap 1: Inskrypcja

Kowal rozpoczyna pracę od nakreślenia szkicu runy na wybranym przedmiocie. Nawet najmniejsza niedoskonałość może spowodować śmiertelne zagrożenie dla użytkownika przedmiotu, więc na tym etapie wymagana jest wyjątkowa cierpliwość i staranność wykonania. Wykucie inskrypcji zajmuje 2k10 minut w przypadku runy tymczasowej lub tydzień dla runy trwałej. Dokończona inskrypcja jest określana za pomocą rzutu analogicznego do określenia osiągniętego poziomu mocy przy rzucaniu czar. MG lub gracz rzuca tyłoma kostkami, ile wynosi wartość cechy Magia kowala run. Po zsumowaniu wyniku porównuje je z wymaganym poziomem mocy wykuwanej runy. Jeśli osiągnięty wynik jest równy lub wyższy od wymaganego poziomu mocy runy, inskrypcja została nakreślona dokładnie. Jeśli wynik jest niższy, okazuje się, że inskrypcja zawiera niedoskonałości, a kowal musi zacząć pracę od początku. W odróżnieniu od rzucania zaklęć, w przypadku magii runicznej nie ma ryzyka wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha.

Etap 2: Nasycenie mocą

Po nakreśleniu inskrypcji należy nasycić ją magiczną mocą. To najbardziej czasochłonna część całego procesu. Wymaga długotrwałych rytualnych inkantacji i żmudnego, wielokrotnego powtarzania tych samych gestów, które wtłaczają magiczną moc do wnętrza runy. Nasycenie mocą wymaga przedłużonego testu umiejętności **wykuwanie run**. Liczba testów uzależniona jest od rodzaju runy

(patrz opisy poszczególnych run). W przypadku runy tymczasowej każdy etap nasycania (zakończony testem) zajmuje 20 minut, zaś w przypadku runy trwałej – 1 miesiąc.

Etap 3 Zamknięcie runy

Po nasyceniu kowal może przystąpić do zamknięcia mocy wewnątrz runy. Końcowy etap zajmuje 1k10 minut w przypadku runy tymczasowej lub 1k10 dni w przypadku runy trwałej. Dopiero po zakończeniu tego etapu następuje aktywacja energii zamkniętych w runie, a przedmiot jest uznawany za magiczny.



Zasady magii runicznej

Kowale run ściśle trzymają się zasad wypracowanych przez szacownych poprzedników. Niektóre z nich wprowadzono ze względów bezpieczeństwa, inne należą po prostu do odwiecznych zwyczajów bractwa. Poniższe zasady magii runicznej dotyczą wykuwania run wszelkiego rodzaju.

Zasada formy

Runy mogą być umieszczane tylko na właściwych przedmiotach (zgodnie z cechą Przedmiot). Co więcej, runy muszą zostać wyrzeźbione lub wykute, a więc wybrany przedmiot musi być wykonany z odpowiedniego materiału. Zwykle wykorzystuje się metal, drewno, kamień i kość, raczej unikając mniej twardych lub odpornych materiałów (papier, skóra, ceramika). Dodatkowo, przedmioty te muszą być odpowiedniej jakości. Tymczasowe runy można umieścić na przedmiotach dobrej lub najlepszej jakości, natomiast runy trwałe wykuwa się wyłącznie na przedmiotach najlepszej jakości.

Zasada trzech

Na przedmiocie można umieścić najwyżej trzy runy. Próba wykucia następnej automatycznie kończy się niepowodzeniem. Na przedmiocie nie można umieścić dwóch takich samych run.

Zasada mistrzostwa

Runy mistrzowskie są zbyt potężne, by można je było łączyć z innymi. Z tego powodu, jeśli na przedmiocie wykuto runę mistrzowską, nie można już dodać żadnej innej. Kowale run nazywają je „zazdrosnymi runami”.

— Runy —

W poniższym podrozdziale zamieszczono opisy najczęściej wykrywanych run oraz run mistrzowskich. Opisane są w następujący sposób:

Nazwa runy

Przedmiot: Określa przedmiot, na którym można wykuć tę runę.

Wymagany poziom mocy: Osiągnięty przez kowala run poziom mocy musi być równy lub wyższy od tej wartości.

Nasylenie: Liczba udanych testów umiejętności **wykuwanie run** wymaganych do nasylenia mocą magicznego znaku.

Efekt (trwały): Opis mocy przedmiotu oznaczonego runą trwałą.

Efekt (tymczasowy): Opis mocy przedmiotu oznaczonego runą tymczasową.

Runy

Runa szybkości

Przedmiot: oręż

Wymagany poziom mocy: 6

Nasylenie: 3

Efekt (trwały): Ozdobiony runą oręż przyspiesza reakcje dzierzącej go osoby, zapewniając modyfikator +1k10 do Inicjatywy (pod warunkiem, że na początku walki osoba trzyma broń w dłoni i nie została zaskoczona).

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale można jej użyć tylko raz. Aktywacja runy nie wymaga akcji.

Runa ciosu

Przedmiot: oręż

Wymagany poziom mocy: 8

Zasada dumy

Kowale run chlubią się swoimi dokonaniem. Każde dzieło powinno być lepsze od poprzedniego, a życie kowala run to nieprzerwana nauka i doskonalenie sztuki wykonywania magicznych znaków. Jedynie w zupełnie wyjątkowych przypadkach (np. stworzenie Runicznych Kłów przez Alaryka Szalonego) kowal run decyduje się stworzyć dokładną kopię uprzednio wykutego runicznego przedmiotu.

Zasada poświęcenia

Podczas pracy nad wykonywaniem magicznego znaku kowal run powinien wykazać się cierpliwością i zaangażowaniem, poświęcając przynajmniej 4 godziny dziennie na doskonalenie swojego dzieła. Osiągnięcie odpowiedniego poziomu skupienia umysłu wymaga skoncentrowania się na jednej runie, a zatem w trakcie tworzenia magicznego znaku kowal nie może pracować nad innym. Zaprzymanie pracy na okres dłuższy niż miesiąc niweczy wszelkie dotychczasowe dokonania, a kowal będzie musiał od nowa zacząć proces wykonywania runy.

Nasylenie: 3

Efekt (trwały): Ataki orężem oznaczonym tą runą wykonywane są z modyfikatorem +10 do WW.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Runa ochrony

Przedmiot: ekwipunek

Wymagany poziom mocy: 9

Nasylenie: 3

Efekt (trwały): Magiczna moc runy zapewnia użytkownikowi przedmiotu zwiększoną odporność na magię. Otrzymuje on modyfikator +10 do Siły Woli podczas testów przeciwko zaklęciom.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Runa kamienia

Przedmiot: pancerz

Wymagany poziom mocy: 10

Nasylenie: 3

Efekt (trwały): Pancerz oznaczony tą runą zapewnia dodatkowy 1 Punkt Zbroi (do maksimum 6 PZ) na wszystkich chronionych lokacjach. Jest to wyjątek od zasady maksymalnej liczby 5 PZ na lokacji.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Runa krzywd

Przedmiot: oręż

Wymagany poziom mocy: 12

Nasylenie: 4

Efekt (trwały): W czasie pierwszej rundy walki osoba dzierżąca

oręż oznaczony tą runą może wskazać dowolnego przeciwnika (w ramach akcji natychmiastowej). Do końca starcia może przerzucić wynik każdego nieudanego ataku wymierzonego w tego przeciwnika.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Umiejętności i zdolności kowala run

Poniższe umiejętności i zdolności są niezbędne do używania magii runicznej.

Umiejętności

Język tajemny (tajemny krasnoludzki)

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Inteligencja.

Opis: Tajemny język krasnoludów to starożytna odmiana khazalidu, obecnie niemal całkiem zapomniana. Wykorzystywana jest w procesie wykuwania run (patrz str. 211), w rytualnych inkantacjach kowala run.

Zdolności pokrewne: brak.

Wykuwanie run

Typ: Zaawansowana.

Cecha: Siła Woli.

Opis: To podstawowa umiejętność każdego kowala run. Dzięki niej może nasycać znaki magiczną mocą, wiążąc ją w zawiłościach inskrypcji i tworząc w ten sposób przedmiot o wielkiej mocy. Umiejętność jest wykorzystywana przy wykuwaniu run (patrz str. 211), natomiast nie umożliwia rozpoznawania nieznanych run – do tego służy wiedza (runy).

Zdolności pokrewne: brak.

Zdolności

Runa

Opis: Bohater poznał sekret wykuwania magicznego znaku. Każda runa jest odrębną zdolnością i musi zostać wykupiona oddzielnie. Opisy najczęściej wykuwanych run można znaleźć na str. 213-216.

Runa mistrzowska

Opis: Bohater poznał sekret wykuwania runy mistrzowskiej – magicznego znaku o olbrzymiej mocy. Każda runa mistrzowska jest odrębną zdolnością i musi zostać wykupiona oddzielnie. Opisy najczęściej wykuwanych run mistrzowskich można znaleźć na str. 216-217.

Runa rozproszenia czaru

Przedmiot: ekwipunek

Wymagany poziom mocy: 13

Nasylenie: 3

Efekt (trwały): Tej runy nie można wykuć w sposób trwały.

Efekt (tymczasowy): Przedmiotem oznaczonym tą runą może posługiwać się tylko kowal run. Aktywacja wymaga poświęcenia akcji podwójnej. Magiczna moc runy pozwala na rozproszenie dowolnego czaru (ale nie rytuału) rzucanego lub wywierającego efekt w zasięgu 12 metrów od kowala run. Rozproszenie wymaga udanego testu wykuwania run z modyfikatorem -10 za każdy punkt Magii postaci, która rzuciła czar będący celem rozpraszania. Runa nie działa na przywołane czarem demony lub istoty nieumarłe. Można jej użyć tylko raz.

Runa osłony

Przedmiot: pancerz

Wymagany poziom mocy: 14

Nasylenie: 5

Efekt (trwały): Pancerz oznaczony tą runą osłabia wszelkie niemagiczne ataki bronią strzelecką i rzucaną. Ich Siła zostaje zmniejszona do 0 (rzut na obrażenia to tylko 1k10).

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Runa siły

Przedmiot: oręż

Wymagany poziom mocy: 14

Nasylenie: 4

Efekt (trwały): Oręż oznaczony tą runą uderza z wielką siłą, zadając obrażenia zwiększone o 1.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Runa mocy

Przedmiot: oręż

Wymagany poziom mocy: 15

Nasylenie: 5

Efekt (trwały): Broń oznaczoną tą runą zadaje zwiększone obrażenia ($S \times 2$), ale tylko przeciwnikom o Odporności równej lub większej od 50.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Runa żelaza

Przedmiot: pancerz

Wymagany poziom mocy: 15

Nasylenie: 6

Efekt (trwały): Magiczna moc osłabia wszystkie ataki wymierzone w osobę noszącą pancerz oznaczony tą runą. Siła każdego z nich zostaje zmniejszona o 1. Efekt działa także w przypadku ataków, które ignorują pancerz.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Runa przeznaczenia

Przedmiot: ekwipunek

Wymagany poziom mocy: 16

Nasylenie: 4

Efekt (trwały): Tej runy nie można wykuć w sposób trwały.

Efekt (tymczasowy): Magiczna moc powstrzymuje atak, który spowodowałby utratę pozostałych punktów Żywotności przez osobę noszącą ozdobioną runą przedmiot. Cel ataku nie odnosi żadnych obrażeń. Runy można użyć tylko raz, a jej aktywacja nie wymaga akcji.

Runa ognia

Przedmiot: oręż

Wymagany poziom mocy: 17

Nasylenie: 5

Efekt (trwały): Po aktywacji runy (akcja natychmiastowa) ostrze ozdobionej nią broni staje w płomieniach. Zapewnia oświetlenie jak pochodnia, a dodatkowo zadaje dodatkowy 1 punkt obrażeń od ognia. Wygaszenie płomieni również wymaga akcji natychmiastowej.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Runa pieca

Przedmiot: ekwipunek

Wymagany poziom mocy: 17

Nasylenie: 8

Efekt (trwały): Magiczna moc znaku zapewnia osobie noszącej oznaczony runą przedmiot całkowitą odporność na obrażenia od ognia. Dotyczy to zarówno zwykłego ognia, jak też ognistych zaklęć i ataków potworów.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Runa żywotności

Przedmiot: pancerz

Wymagany poziom mocy: 17

Nasylenie: 6

Efekt (trwały): Runa zapewnia osobie noszącej ten pancerz dodatkowe 4 punkty Żywotności.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Runa wytrzymałości

Przedmiot: pancerz

Wymagany poziom mocy: 18



Nasylenie: 7

Efekt (trwały): Magiczna moc znaku może powstrzymać dowolny atak, który ignoruje PZ i Wytrzymałość osoby noszącej pancerz oznaczony tą runą. Jeśli w efekcie takiego ataku postać straciłaby przynajmniej jeden punkt Żywotności, może wykonać test Odporności z modyfikatorem -5 za każdy punkt otrzymanych w tym ataku obrażeń. Udany test oznacza, że runiczny pancerz wytrzymał uderzenie, a postać nie odnosi obrażeń.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Runa furii

Przedmiot: oręż

Wymagany poziom mocy: 20

Nasylenie: 6

Efekt (trwały): Oręż oznaczony tą runą zapewnia +1 do Ataków.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Runa szczęścia

Przedmiot: ekwipunek

Wymagany poziom mocy: 20

Nasylenie: 7

Efekt (trwały): Magiczna moc runy obdarza łaską losu posiadacza przedmiotu oznaczonego tym znakiem.

Każdego dnia ta postać otrzymuje dodatkowy Punkt Szczęścia. Osoby ze zdolnością **szczęście** nie mogą korzystać z dobrodziejstw tej runy.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale można jej użyć tylko raz. Aktywacja runy nie wymaga akcji. Osoby ze zdolnością **szczęście** nie mogą korzystać z dobrodziejstw tej runy.

Runa zdławienia magii

Przedmiot: ekwipunek

Wymagany poziom mocy: 20

Nasycenie: 5

Efekt (trwały): Tej runy nie można wykuć w sposób trwały.

Efekt (tymczasowy): Tak jak w przypadku runy rozproszenia czaru, jednak w przypadku udanego rozproszenia zaklęcia czarodziej nie może ponownie rzucić tego czaru w ciągu następnych 24 godzin. Aktywacja runy wymaga poświęcenia akcji podwójnej. Można jej użyć tylko raz.

Runy mistrzowskie

Mistrzowska runa rzutu

Przedmiot: oręż

Wymagany poziom mocy: 21

Nasycenie: 5

Efekt (trwały): Tego rodzaju runiczny znak można umieścić tylko na młocie. Dzięki magicznej mocy runy można nim rzucać (z modyfikatorem +30 do US) na odległość do 24 metrów, natomiast dzierżąca go osoba jest traktowana jakby posiadała zdolność **broń specjalna (rzucana)**. Pod koniec tury broń magicznie powraca do ręki użytkownika.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale można jej użyć tylko raz, aktywując runę w ramach akcji natychmiastowej.

Mistrzowska runa szybkości

Przedmiot: oręż

Wymagany poziom mocy: 23

Nasycenie: 5

Efekt (trwały): Ozdobiony runą oręż przyspiesza reakcję dzierżącej go osoby, zapewniając modyfikator +30 do Inicjatywy (pod warunkiem, że na początku walki osoba trzyma broń w dłoni i nie została zaskoczona).

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale można jej użyć tylko raz. Aktywacja runy nie wymaga akcji.

Mistrzowska runa złości

Przedmiot: ekwipunek

Wymagany poziom mocy: 24

Nasycenie: 8

Efekt (trwały): Magiczna moc osłabia wszystkie ataki wymierzone w osobę noszącą przedmiot oznaczony tą runą. Siła ataku jest zmniejszona o 2. Efekt działa także w przypadku ataków, które ignorują pancerz.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Mistrzowska runa diamentu

Przedmiot: pancerz

Wymagany poziom mocy: 25

Nasycenie: 7

Efekt (trwały): Runa zapewnia modyfikator +10 do Odporności osobie noszącej ten pancerz.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Mistrzowska runa strzaskania

Przedmiot: oręż

Wymagany poziom mocy: 25

Nasycenie: 6

Efekt (trwały): Jeśli broń oznaczona tą runą sparuje atak wykonany magiczną bronią, należy wykonać przeciwny test Krzepy. Jeśli użytkownik runicznej broni wygra w teście, moc runy łamie lub w inny sposób niszczy oręż przeciwnika. Jeśli przegra, moc magicznej broni tym razem okazała się zbyt wielka dla runicznego znaku.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale można jej użyć tylko raz. Użytkownik runicznej broni musi aktywować runę (akcja natychmiastowa) przed próbą sparowania wrogiego ciosu. Nieudane parowanie lub przegrany test przeciwny Krzepy również powoduje wygaśnięcie tymczasowej runy.

Mistrzowska runa tłumienia magii

Przedmiot: ekwipunek

Wymagany poziom mocy: 25

Nasycenie: 8

Efekt (trwały): Przedmiotem oznaczonym tą runą może posługiwać się tylko kowal run. W każdej rundzie może poświęcić akcję na zmniejszenie o 1 wartości Magii dowolnego adepta magii w zasięgu 48 metrów. Efekt użycia runy utrzymuje się przez liczbę rund równą wartości Magii kowala run. W tym czasie nie można ponownie z niej skorzystać.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale można jej użyć tylko raz, aktywując runę w ramach akcji natychmiastowej.

Mistrzowska runa związania magii

Przedmiot: ekwipunek

Wymagany poziom mocy: 26

Nasycenie: 9

Efekt (trwały): Magiczna moc runy ogranicza wszystkie zaklęcia rzucane przez istoty znajdujące się w odległości do 48 metrów, zmniejszając o 1 wynik na każdej koscie użytej do określenia osiągniętego poziomu mocy.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Mistrzowska runa Alaryka Szalonego

Przedmiot: oręż

Wymagany poziom mocy: 27

Nasylenie: 7

Efekt (trwały): Oręż oznaczony tą runą z łatwością przebija pancerz (od obrażeń nie odejmuje się PZ pancerza).

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Mistrzowska runa stali

Przedmiot: pancerz

Wymagany poziom mocy: 28

Nasylenie: 8

Efekt (trwały): Magiczna moc runy wzmacnia ozdobiony nią pancerz. Za każdym razem, gdy nosząca go postać straci punkty Żywotności na skutek ataku (lub zdarzenia, w którym uwzględnia się Punkty Zbroi), rzut na obrażenia należy powtórzyć i wybrać mniejszy wynik.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Mistrzowska runa zwątpienia

Przedmiot: ekwipunek

Wymagany poziom mocy: 28

Nasylenie: 9

Efekt (trwały): Tego rodzaju runiczny znak można umieścić tylko na wojennym rogu sygnałowym. Jego dźwięk sprawia, że każdy wróg w zasięgu 48 metrów musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że wroga ogarnia zwątpienie. W swojej następnej turze może wykonać tylko jedną akcję zwykłą.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale można jej użyć tylko raz, aktywując runę w ramach akcji natychmiastowej.

Mistrzowska runa Snorriego Łśniącego Hełmu

Przedmiot: oręż

Wymagany poziom mocy: 29

Nasylenie: 8

Efekt (trwały): Ataki orężem oznaczonym tą runą wykonywane są z modyfikatorem +30 do WW.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Mistrzowska runa gromrilu

Przedmiot: pancerz

Wymagany poziom mocy: 30

Nasylenie: 8

Efekt (trwały): Pancerz oznaczony tą runą zapewnia dodatkowe 2 Punkty Zbroi (do maksimum 7 PZ) na wszystkich chronionych lokacjach. Jest to wyjątek od zasady maksymalnej liczby 5 PZ na lokacji.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).



Mistrzowska runa Skalfa Czarnego Młota

Przedmiot: oręż

Wymagany poziom mocy: 31

Nasylenie: 9

Efekt (trwały): Oręż oznaczony tą runą traktowany jest jako „druzgoczący” i zapewnia +3 do Siły.

Efekt (tymczasowy): Jak w przypadku runy trwałej, ale efekt trwa przez 1 minutę po aktywacji runy (akcja natychmiastowa).

Mistrzowska runa władzy królewskiej

Przedmiot: ekwipunek

Wymagany poziom mocy: 33

Nasylenie: 15

Efekt (trwały): Tego rodzaju runiczny znak można umieścić tylko na koronie. Są to potężne artefakty noszone niemal wyłącznie przez wielkich krasnoludzkich władców. Magiczna moc runy wspomaga ukoronowaną osobę wraz z jej towarzyszami (tyloma, ile wynosi wartość Oglady noszącego artefakt), znajdującymi się w odległości do 48 metrów, zapewniając im całkowitą niewrażliwość na Strach i Grozę.

Efekt (tymczasowy): Mistrzowskiej runy władzy królewskiej nigdy nie wykuwa się w taki sposób.

– Profesje kowali run –

Bractwo kowali run zrzesza rzemieślników o różnym stopniu zaawansowania w sztuce wykuwania run. Bohaterowie, którzy chcieliby poznać tajemnice magii runicznej, muszą zdobyć profesję czeladnika run (profesja podstawowa), a następnie cierpliwie osiągać kolejne stopnie wtajemniczenia – jako kowale, mistrzowie i w końcu arcymistrzowie run (profesje zaawansowane).

Czeladnik run

Bractwo kowali run to kilka klanów o tradycjach liczących wiele stuleci. Każdy rzemieślnik starannie dobiera uczniów, którym przekazuje swoją wiedzę i doświadczenie. Uczy ich podstaw pracy przy piecu i kowadle, obserwując i oceniając. Najzdolniejszych przyjmuje do terminu jako czeladników, co uznawane jest za wielki zaszczyt. Nauka magii runicznej to przede wszystkim ciężka praca, która wymaga wytrwałości, sumienności oraz wielkiej intuicji, gdyż mistrzowie run zazdrośnie strzegą tajemnic swojej sztuki, przekazując tylko to, co niezbędne. Czelnik musi więc z wielką uwagą obserwować mistrza i zapamiętywać jego wskazówki. Jeśli okaże się zdolnym uczniem, dostąpi zaszczytu pomagania mistrzowi w wykuwaniu run. Wiąże się z tym konieczność zdobywania składników, narzędzi i materiałów potrzebnych do tworzenia wspaniałych artefaktów runicznych.

Uwaga: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie krasnoludy. Jeżeli gracz wybiera losowo swą pierwszą profesję, za zgodą MG może zamienić „skrybę” na „czeladnika run”.



Kowal run

Czeladnicy, którzy opanują wszystkie podstawy sztuki wykuwania run, stają się godni poznania tajemnic magii runicznej. Jednak zamiast pracy w kuźni pod okiem mistrza, wyruszają w świat, by szukać magicznych przedmiotów i wszelkich informacji, jakie mogą pomóc im w głębszym zrozumieniu natury magii. Od kowala run oczekuje się, że wykorzysta nauki mistrza i zdobyte doświadczenie, aby drogą samodzielnie prowadzonych badań i prób opracować własne projekty run. Może to trwać wiele lat, gdyż krasnoludscy rzemieślnicy, a kowale run w szczególności, znani są z wyjątkowej cierpliwości oraz dążenia do doskonałości w każdej dziedzinie rzemiosła. Po osiągnięciu odpowiedniego poziomu umiejętności, kowal run zwykle wraca do mistrza, aby wykazać się swym kunsztem i zdobytym doświadczeniem. Dopiero wtedy mistrz może uznać go za godnego poznania tajemnic wykuwania run mistrzowskich i osiągnięcia pozycji mistrza run.



Uwaga: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie krasnoludy.

– Czelnik run –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	—	+5	—	—	+10	+15	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (tajemny krasnoludzki), nauka (runy), rzemiosło (kowalstwo), rzemiosło (płatnerstwo), spostrzegawczość, wycena, wykuwanie run

Zdolności: runa (dowolne dwie o wymaganym poziomie trudności 10 lub mniejszym)

Wposażenie: średni pancerz (skórzana kurta, kaftan kolczy), narzędzia (kowala run)

Profesje wstępne: goniec, mistrz rzemiosła, skryba, żak

Profesje wyjściowe: goniec, kowal run, skryba, tarczownik, uczony

– Kowal run –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+5	+10	+5	+5	+20	+25	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+3	—	—	—	+2	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (tajemny krasnoludzki), nauka (historia), nauka (runy), plotkowanie, rzemiosło (dowolne dwa), spostrzegawczość, unik, wiedza (dowolne dwie), wycena, wykuwanie run, zastraszanie, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: runa (dowolne sześć), talent artystyczny albo twardziel

Wposażenie: przedmiot runiczny

Profesje wstępne: czelnik run

Profesje wyjściowe: mistrz run, tarczownik, uczony

Mistrz run

Mistrzowie run zajmują się nauczaniem i przechowywaniem wiedzy zgromadzonej przez liczne pokolenia przodków. Niewielu kowali run osiąga ten poziom wtajemniczenia, wymagający niezłomnej woli, długotrwałych badań i poświęcenia. Większość mistrzów przebywa w górskich twierdzach, przekazując swoje doświadczenie



młodym i utalentowanym krasnoludom, które pragną doskonalić się w trudnej sztuce magii runicznej. Inni mistrzowie spędzają wiele lat na poszukiwaniu zaginionych artefaktów i starożytnych dzieł słynnych mistrzów run. Z tego powodu wyruszają, aby badać tak groźne miejsca, jak zrujnowane twierdze, smocze legowiska i dawno opuszczone krasnoludzkie siedziby, zajęte przez odwiecznych wrogów.

Uwaga: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie krasnoludy.

– Mistrz run –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	+10	+15	+10	+10	+25	+35	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+5	—	—	—	+3	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, język tajemny (tajemny krasnoludzki), nauka (dowolne trzy), plotkowanie, rzemiosło (dowolne dwa), spostrzegawczość, unik, wiedza (dowolne trzy), wycena, wykuwanie run, zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)

Zdolności: broń specjalna (korbacze albo dwuręczna), rozbrajanie albo silny cios, runa (dowolne dziesięć), runa mistrzowska (dowolne dwie)

Wyposażenie: dwa przedmioty runiczne

Profesje wstępne: kowal run

Profesje wyjściowe: arcymistrz run, uczoney, weteran



Arcymistrz run

Arcymistrzowie run to najpotężniejsi kowale run, darzeni powszechnym szacunkiem. Pod względem mądrości i doświadczenia nie mają sobie równych. Pozycja arcymistrzów run w krasnoludzkiej społeczności niewiele



ustępuje królewskiej, a wszystkie klany z szacunkiem odnoszą się do ich wiedzy i wielkiej mocy. Stanowisko arcymistrza run to ukoronowanie całego dorobku życiowego kowala run. Zajmuje je dożywotnio, a po jego śmierci mistrzowie run wybierają spośród swego grona najmądrzejszego i najgodniejszego następcę. To uświęcona tradycja i jedyna droga, by stać się arcymistrzem run. Wielu arcymistrzów do końca swych dni aktywnie uczestniczy w życiu klanu, doradzając królom w najważniejszych sprawach. Niektórzy jednak kontynuują badania w swych samotniach, próbując poznać największe tajemnice mistrzowskich run oraz stworzyć własne magiczne znaki, które na zawsze rozślawią ich imiona.

Uwaga: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie krasnoludy.

– Arcymistrz run –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+15	+20	+15	+15	+30	+40	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+6	—	—	—	+4	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, język tajemny (tajemny krasnoludzki), nauka (dowolne cztery), plotkowanie, przekonywanie, rzemiosło (dowolne dwa), spostrzegawczość, unik, wiedza (dowolne trzy), wycena, wykuwanie run, zastraszanie, znajomość języka (dowolne trzy)

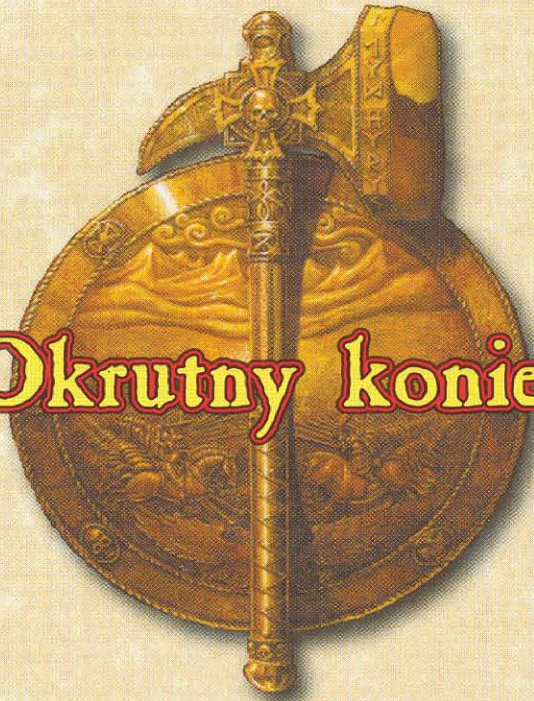
Zdolności: broń specjalna (dowolna), morderczy atak albo ogłuszanie, runa (dowolne dziesięć), runa mistrzowska (dowolne dwie)

Wyposażenie: trzy przedmioty runiczne

Profesje wstępne: mistrz run

Profesje wyjściowe: mistrz gildii, oficer





Okrutny koniec

Na południu Imperium rozciąga się wiejska prowincja Averland. Jej nazwa pochodzi od wielkiej, błękitnej rzeki Aver, która otacza prowincję od północy. Spływa z położonych na wschodzie Gór Krańca Świata, przecina ziemie niziołków, zwane Krainą Zgromadzenia, i łączy się z Reikiem nieopodal Nuln. Averland słynie ze swoich niskich, trawiastych wzgórz i wyszukanych win. Z roku na rok Święto Wina urządzone w Averheim, stolicy Averlandu, staje się coraz wspanialsze i przyciąga coraz większą liczbę entuzjastów wina z całego Starego Świata. Raz do roku, spotykający się tu koneserzy oddają się przyjemności degustacji wina starego i młodego.

Wzorując się na Tygodniu Ciasta – najważniejszym święcie swoich sąsiadów niziołków – Averlandczycy ustanowili Święto Wina w miesiącu zwanym powszechnie Czasem Zbiorów. To doskonała okazja do zabawy, nabrania sił przed żniwami i oczywiście, picia trunków. Choć Averlandczycy palą się do świętowania, niektórzy z nich zapalili się dosłownie.

Tegoroczne Święto Wina przyćmiły nie tylko niedawne wojenne wydarzenia na dalekiej Północy, lecz również seria zagadkowych zgonów, do których doszło w ciągu kilku ostatnich miesięcy.

Niektórzy mieszkańcy miasta nagle wybuchali ogniem, który trawił ich od środka. Do wielu spontanicznych zapaleń dochodziło na ulicach, inne ofiary ginęły we własnych łóżkach. Choć w sercach Averlandczyków zagościły lęk i niepewność, tegoroczne Święto Wina nie odwołano i pomimo faktu, że oberże pękają już w szwach, do Averheim codziennie zjeżdżają nowi goście. Niektórzy z przyjezdnych pragną przede wszystkim zaspokoić swój wyrafinowany gust kosztując rzadkie wina, inni natomiast przybyli wyłącznie tańczyć, bawić się i uwodzić urocze averlandzkie białogłowy.

Averland potrzebuje bohaterów – jedyna nadzieja w Bohaterach Graczy.

Okrutny koniec to przygoda dla trzech lub czterech osób, kończących drugą profesję. Jedną z postaci powinna być czarodziejem. Przygoda toczy się wokół i wewnątrz murów miasta Averheim, stolicy elektorskiej prowincji Averlandu. Tłem dla nadchodzących wydarzeń jest doroczne Święto Wina. BG zostaną wezwani do rozwikłania sprawy serii zaskakujących zgonów – otóż w ciągu ostatnich kilku miesięcy niektórzy mieszkańcy Averheim ulegali spontanicznemu samozapłonowi.

— Tło: Magiczny ogień —

Skąd biorą się umiejętności magiczne? Czy jest to wyłącznie wrodzony talent? Imperialni uczeni zaczęli aktywnie poszukiwać odpowiedzi na te pytania dopiero dwa wieki temu. Wcześniej bowiem jakiegokolwiek badania dotyczące natury magii prowadziły uczonych prosto na stos. Kapłani wielu kultów uparcie twierdzą, że cała magia nie pochodząca od dobrych bogów to dar Pana Przemian, boga Chaosu. Tym samym, umiejętność posługiwania się magią jest zwykłą mutacją Chaosu

lub dowodem zaprzędania duszy demonom. Imperialne Kolegia Magii kwestionują ten punkt widzenia, twierdząc, że talent władania magią jest darem natury, a nie siłą nadprzyrodzonych, choć faktycznie cała magia pochodzi z Domeny Chaosu.

Waldemar Draupnir urodził się pozbawiony talentu splatania magii. Otrzymał jednak od losu przenikliwy umysł oraz ambicje opanowania sztuk magicznych. Wrodzona inteligencja

i kupiecki majątek ojca umożliwiły mu wstęp do najlepszych imperialnych szkół, w których Waldemar poszukiwał odpowiedzi na dręczące go pytania związane z naturą magii i możliwością wyuczenia się sztuk magicznych. Jednak gdy szanowani wykładowcy poznawali, czego pragnął nauczyć się Draupnir, za każdym razem otrzymywał surowe ostrzeżenia, a gdy to nie pomagało, był wyrzucany z uczelni. W końcu nabrał przekonania, że nie ma innego wyjścia poza szukaniem na własną rękę rozwiązania problemu. Tak rozpoczęły się jego poszukiwania cudownego eliksiru, który obdarowałby go talentem magicznym. Po zakończeniu studiów i zdobyciu tytułu doktora, Draupnir zwrócił się ku mroczniejszym i mniej szanowanym księgom, mając nadzieję, że w nich znajdzie klucz do odblokowania magicznego potencjału zwykłego człowieka. Pewne zakazane arabskie dzieło ujawniło mu tajemnicę substancji zwanej spaceniem.

Na tym etapie badań doktor Draupnir już dawno wydał ostatni grosz z fortuny ojca. Wiedział też doskonale, że nie znajdzie żadnego legalnego sponsora swoich badań, choć na pewno ktoś byłby zainteresowany możliwością opanowania sztuk magicznych przez zwykłych ludzi. Po starannej selekcji i dyskretnym rozpoznaniu, doktor Draupnir zwrócił się do prężnie działającej gildii złodziei w Averheim. Choć większość mieszkańców Imperium obawia się czarodziei, doktor Draupnir był przekonany, że uda mu się skusić złodziei potencjalnymi zyskami płynącymi z jego badań. Wiele bogaczy zapłaciłoby fortunę za dar magii. W owym czasie gildia złodziei w Averheim prowadzona była przez dwóch całkowicie

odmiennych ludzi – Faustmana „Piąchy” i Albrechta „Łgarza”. Faustman to morderca i łotr, który wspiał się w hierarchii gildii dzięki wyjątkowej bezwzględności i niezwykłemu talentowi do zapewniania zysków. Z kolei Albrecht to oszust, który osiadł w Averheim, gdy w wielu innych miastach Imperium zrobiło się dla niego zbyt gorąco. Faustman i Albrecht, dzięki przeciwieństwom swych charakterów, doskonale się uzupełniali. Nie wiadomo, czy przekonała ich pasja w głosie doktora Draupnira, czy też wizja niebotycznych zysków z tego przedsięwzięcia, jednak zgodzili się dyskretnie finansować badania zdesperowanego uczonego.

Doktor Draupnir osiągnął coś niewyobrażalnego. Po wielu latach badań udało mu się wydestylować substancję, którą nazwał „czystą esencją spaczenia”. Substancję tę następnie dodał do gleby, na której hodował specjalne winogrona. Oprócz spaczenia, gleba na poletku doktora została eksperymentalnie nawieziona wieloma innymi niebezpiecznymi substancjami. W tym czasie doktor Draupnir właściwie spał na polu, dzień i noc pilnując zachowania i wzrostu roślin. Z pierwszego zbioru winogron wydestylowano wino, które po wzbogaceniu pewnymi dodatkami i wypiciu umożliwiało rozpalenie ognia za pomocą myśli oraz kilka innych pomniejszych sztuczek magicznych. Ponieważ osoby, na których doktor testował wino, nie wiedziały, że biorą udział w eksperymencie, nadprzyrodzone zdarzenia potraktowane zostały jako atak napastliwych poltergeistów. Wezwano nawet kapłanów Morra i miejscowych egzorcystów. Doktor Draupnir był rozzarowany, gdyż liczył na bardziej wyrazisty efekt



eksperymentu. Jednak Faustman i Albrecht, oczarowani perspektywami, z ochotą zgodzili się sfinansować kolejny etap badań. Przyczyną tego mógł być fakt, że doktor Draupnir nie poinformował Albrechta o tym, że większość osób, które spożyły wino, wkrótce zaczęła intensywnie mutować. Wie o tym jedynie Faustman, któremu to nie przeszkadza. Aby ukryć sprawę przed bardziej konserwatywnym Albrechtem, Faustman rozkazał zabić i spalić zmutowanych nieszczęśników, po czym przeszedł nad ich śmiercią do porządku dziennego – w jego ograniczonym wyobrażeniu świata nauka zawsze wymagała ofiar.

Podczas zeszłorocznych zasiewów doktor Draupnir użył glebę znacznie większą ilością spaczenia oraz udoskonalił inne procesy „uszlachetniania” wina otrzymanego ze spaczonych winogron. Tym razem uzyskany trunek daleko przekroczył najśmielsze oczekiwania doktora. Tak jak poprzednim razem, wino zostało podane ofiarom potajemnie, a do eksperymentu wybrano osoby pochodzące z różnych grup społecznych. Przykrywką dla eksperymentu jest averheimska karczma „Sprośne Prosię”, która stanowi własność Faustmana i Albrechta. Z czystej ciekawości, „Piacha” podał wino również kilku krowom sąsiada. Z początku, spożyte wino wydawało się nie wywoływać żadnego efektu, nawet tak nieznacznego, jak poprzednio preparowany trunek. Jednak w ciągu kilku dni prawie wszyscy, którzy wypili wino, spłonęli w biało-niebieskich płomieniach. Faustman i Draupnir zdecydowali się na dokładniejsze badania. Porwali miejscowego szaleńca, Ewalda. Wariat przetrzymywany był na jednym z pobliskich gospodarstw i regularnie pojony spaczonym winem. Ewald przeżył prawie tydzień, nie wykazując żadnych oznak magicznego talentu, po czym nocą, przy pełni Morrslieba, eksplodował w absolutnej ciszy, z siłą, która całkowicie zniszczyła gospodarstwo.

Gildia złodziei wezwała doktora Draupnira na spotkanie, aby porozmawiać o dalszych planach. W opinii Albrechta gildia nie miała wyboru – pole obsiane przez doktora należało spalić i zasolić, a istniejące zasoby „ognistego wina”, jak złodzieje

nazwali wynalazek Draupnira, natychmiast zniszczyć. Albrecht, oddany wyznawca Ranalda, był zniesmaczony śmiercią i chaosem, jakie gildia sprowadziła na miasto. „Piacha” był odmiennego zdania. W jego opinii ogniste wino okazało się być bezcenną bronią masowego rażenia o niewyobrażalnej sile i podstępny charakterze. Tego dnia w gildii złodziei nastąpił rozłam, a Faustman próbował zlikwidować Albrechta, gdy zorientował się, że nie przekona go do słuszności swojej decyzji.

Eksperymenty doktora Draupnira i związane z tym spontaniczne samospalenia ofiar jego doświadczeń trwają już od sześciu miesięcy. W Averheim trwa tymczasem polityczny impas. Żaden z magnatów rodzin szlacheckich nie zdołał zająć pozycji Księcia-Elektora po Mariusie Leitdorfie, poległym w wojnie na Północy. Faustman rośnie w siłę, gdyż nikt nie próbuje powstrzymać jego działań. Frakcja „Łgarza” ukrywa się, ponieważ za Faustmanem stoi większość morderców i zbrojnych gildii.

Wykorzystując zamieszanie związane ze Świętem Wina w Averheim, Faustman zaprosił do miasta gości z całego imperialnego półświatka. Tajni posłańcy zanieśli do najdalszych zakątków Imperium wieści o odkryciu potężnej skrytobójczej broni i teraz Faustman zamierza sprzedać ogniste wino temu, kto zapłaci najwięcej.

W rezultacie do Averheim zaczęły zjeżdżać podejrzane i niezwykle niebezpieczne grupy przestępców, wśród których ze świecą szukać prawdziwych koneserów wina. „Łgarz” ma swoje wtyczki i wie, co się święci. Boi się konsekwencji rozesłania ognistego wina po Imperium, jednak nie wie, czy jego frakcji uda się temu zapobiec. Faustman ma więcej ludzi, a Albrecht nie może liczyć na wsparcie lokalnych władz, gdyż w pierwszej kolejności trafiłby na stos. „Łgarz” ma powody podejrzewać, że w obliczu obecnej sytuacji politycznej, magnaci po odebraniu ognistego wina złodziejom zatrzymaliby je, zamierzając wykorzystać trunek do własnych skrytobójczych celów. Albrecht od tygodnia modli się zarówno do Ranalda, jak i do Sigmara, prosząc o cud.

— Jak to: „stają w płomieniach”? —

Poniżej znajdziesz ogólny zarys wydarzeń, które mają szansę przytrafić się Bohaterom w ciągu niniejszej przygody. Należy jednak pamiętać o tym, że BG niezwykle rzadko postępują tak, jak się tego spodziewasz.

Wędrowni czarodziej i jego towarzysze otrzymają pilne zlecenie od Magistra jednego z Imperialnych Kolegiów Magii. Będzie dotyczyło podróży do Averheim – stolicy Wielkiego Księstwa Averlandu – i wyjaśnienia serii dość zagadkowych zgonów: wszyscy denaci na chwilę przed śmiercią stawali w płomieniach. BG otrzymają zlecenie, zgodnie z którym – jeśli wspomniane zgony nie były spowodowane przyczynami naturalnymi – będą mieli za zadanie ująć osoby odpowiedzialne i zapobiec dalszym morderstwom. Jeśli winnym jest nielicencjonowany czarodziej lub czarnoksiężnik, BG powinni użyć wszelkich dostępnych środków, aby go powstrzymać lub zlikwidować.

BG przyjadą do Averheim kilka dni przed początkiem Czasu Zbiorów. Miasto pęka już w szwach, wypełnione gośćmi z najdalszych zakątków Starego Świata, którzy przybyli na słynne doroczne Święto Wina. Niziołki mieszkające w Averheim przygotowują się natomiast do własnego święta, Tygodnia Ciasta. Okoliczności te poważnie utrudnią prowadzenie śledztwa. Pomimo tego, Bohaterom uda się porozmawiać przynajmniej z dwójką świadków spontanicznych spaleń: kobietą, która straciła przyjaciela tuż przed przyjazdem BG do Averheim, i chłopem, który twierdzi, że jego krowy regularnie spalają się na pastwisku.

Toczące się śledztwo zostanie najprawdopodobniej przerwane przez Święto Wina, a uwagę BG może rozproszyć szalona atmosfera festynu i całonocnych zabaw. Być może jeszcze nigdy dotąd nie wzięli udziału w tym dość specyficznym święcie i nie będą w stanie odmówić sobie odrobiny przyjemności. Pozory bywają jednak mylące. Już drugiego dnia Święta dojdzie

do spalenia kolejnej ofiary, a BG wpadną na trop pewnego podpalacza. Po zapierającym dech w piersi nocnym pościgu przez zatłoczone ulice, dojdzie do wybuchowej (dosłownie) konfrontacji z pewnym niziołkiem odpowiedzialnym za niektóre podpalenia. Jednak z belkotu niziołka okaże się, że nie jest on jedynym winnym w tej sprawie. Wnikliwi BG zauważą również, że zeznania świadków innych samospaleń nie pokrywają się z wynikami śledztwa dotyczącego metod działania niziołka-podpalacza. Choć Bohaterowie okryją się pewną sławą po schwytaniu lub zabiciu podpalacza, zasługę wytropienia go natychmiast przypiszą sobie inne frakcje działające w mieście.

Następnego ranka po zamknięciu sprawy podpalacza, do Bohaterów dotrze zaskakująca wiadomość – doszło do kolejnego wypadku związanego z samospaleniem. Tym razem ofiarą płomieni padł młody szlachcic, który jednak przeżył. Jeśli BG się pospieszą, być może zdążą przepytac poszkodowanego. Niedługo potem potężna eksplozja zniszczy budynek, w którym znajdował się poparzony szlachcic.

— Początek przygody —

Pozwól Bohaterom odpocząć po ich ostatniej eskapadzie lub wprost przeciwnie, zaskocz ich, gdy tylko dotrą do jednego z większych miast Imperium. Do BG zbliży się posłaniec. Po uważnym zmierzeniu grupy wzrokiem, nieznanymy wręczy drużynowemu czarodziejowi zaadresowany jego imieniem list, zapieczętowany woskową pieczęcią z symbolem Imperialnych Kolegiów Magii.

Bohater, który wykona udany test **spostrzegawczości**, zauważy, że list obwiązany był tasemką, którą posłaniec zerwał tuż przed dostarczeniem przesyłki. BG, którzy uzyskali przynajmniej jeden poziom skuteczności testu oraz potrafią czytać w staroświatowym, zauważą, że na tasemce widniały wypisane dokładne miejsce i czas wręczenia listu. Wygląda na to, że ktoś co do kwadransa przewidział, kiedy Bohaterowie wjadą do miasta!

Szanowny Panie Czarodzieju

Moje uszanowanie. Mam nadzieję, iż wiadomość ta zastanie Pana w dobrym zdrowiu. Niniejszym mam bowiem zaszczyt i obowiązek prosić Pana o natychmiastowe przybycie. Na spotkanie proszę zabrać swoich towarzyszy, gdyż mój pracodawca zamierza Państwu udzielić audiencji w niezwykle ważnej sprawie. Sprawa ta niewątpliwie Państwa zainteresuje, a być może też wzbogaci materialnie i duchowo.

Obecność Państwa jest wielce pożądana. Proszę przybyć najszybciej jak to możliwe.

*Clatus von Thernoff,
Skryba Jego Iluminacji
Magistra Aponimiusa Rone
Mistrza Magii Kolegium Światła*

Po tym wydarzeniu nastąpi zwrot akcji. Gdy BG będą dyskutowali nad tym, co począć dalej, skontaktuje się z nimi wysłannik szefa gildii złodziei, Albrechta „Łgarza”. Jego ludzie już od pewnego czasu śledzili poczynania BG, a teraz mają dla nich propozycję. „Łgarz” chce się spotkać, aby powiedzieć BG, co wie na temat samospaleń oraz jaki był jego udział w tych wydarzeniach. Albrecht zaoferuje pomoc w zatrzymaniu winnych, usiłując wciągnąć Bohaterów w niebezpieczny plan pozbycia się „Piąchy” Faustmana. Planuje bowiem zrobić swojego dawnego partnera i napuścić na niego przestępców zaproszonych na aukcję ognistego wina, których przekona, że aukcja jest w rzeczywistości podstępem, dzięki któremu Faustman chce wyłudzić od nich sporą sumę pieniędzy. Ponieważ po ogniste wino do Averheim przybyła już znaczna liczba niebezpiecznych, podstępnych oraz fanatycznych grup przestępczych, Albrecht wierzy, że jakiegokolwiek nieporozumienie podczas aukcji wina musi skończyć się dla Faustmana tragicznie.

Po drodze na BG czeka kilka komplikacji i utrudnień – nie wspominając oczywiście o okrutnym zakończeniu całej przygody.

Wewnątrz koperty znajduje się druga kartka, na której widnieje nazwa miasta lub miasteczka odległego o kilka dni drogi oraz nazwa jakiejś gospody.

Łatwy (+20) test **nauci (magia)** pozwala uzmysłwić sobie, że Magister Aponimius Rone jest wielce szanowanym arcymagiem Kolegium Światła. Jeśli drużynowy czarodziej należy do tego Kolegium, bardzo prawdopodobne jest, że zna Aponimiusa osobiście, gdyż ten często prowadzi odczyty dla żaków, a na jego wykładach sala jest zawsze przepełniona. Wymagający (-10) test **wiedzy (Imperium)** ujawni, że zanim poświęcił się pracy wykładowcy, Aponimius Rone był czarodziejem bitewnym, który wslawił się odwagą w starciach z Chaosem.

Niektórzy BG – zwłaszcza ci, którzy mają coś na sumieniu – mogą z dużą dozą nieufności podejść do zaproszenia wysłanego przez słynnego czarodzieja bitewnego i będą starali się uniknąć spotkania. Możesz wspomnieć, że Kolegium Światła cieszy się nieskazitelną reputacją, jest bajecznie bogate, a rozkaz pieczętowany symbolem Kolegiów Magii ma prawie taką samą wagę jak dekret Imperatora. Opornym BG warto uzmysłwić, że wysłuchanie tego, co czarodziej ma do powiedzenia, nie może być przecież gorsze od więzienia, banicji albo konfiskaty majątku, co niechybnie grozi wszystkim obywatelom Imperium, którzy ignorują opieczętowane rozkazy.

Spotkanie z Aponimiusem Rone

Ustalenie czasu spotkania z Magistrem Rone zależy od tego, gdzie dotrze do Bohaterów list. Pamiętaj, że muszą dotrzeć do Averheim w ostatnim tygodniu miesiąca Po Tajemnicy, czyli tydzień przed Świętem Wina, które zaczyna się na początku miesiąca Czasu Zbiorów.

Po krótkiej podróży (lub nieco dłuższej, jeśli masz przygotowane jakieś niespodzianki) Bohaterowie dotrą do wyznaczonej gospody. Rozpytywanie na mieście o czarodzieja nie jest dobrym pomysłem – mieszkańcy tej prowincjonalnej miejsciny niechętnie odnoszą się do magów i mogą postanowić policzyć żebra BG za „konszachty z magikami” lub „naprzykrzanie się sąsiadom”. Jeśli BG zapytają w gospodzie o skrybę von Thernoffa lub o Mistrza Rone, zostaną szybko i uprzejmie skierowani do prywatnych pokoi na drugim piętrze.

Gdy BG zapukają do wskazanych drzwi i przedstawiają się, otworzy im starszy mężczyzna, po czym zaprosi do niewielkiego przedsionka oświetlonego tuzinami świec, choć zmrok jeszcze nie zapadł. Clatus von Thernoff przedstawi się uprzejmie, mówiąc z obcym akcentem i połykając spółgłoski. Przede wszystkim podziękuję BG za rychłe przybycie i poprosi, aby poczekali na jego pracodawcę. Na wszelkie pytania skryba reaguje wzruszeniem ramion i stwierdzeniem:

– Jego Iluminacja wszystko państwu wyjaśni.

Potem von Thernoff pożegna się i opuści przedsionek bocznymi drzwiami.

Minutę później otworzą się drzwi do głównej komnaty i stanie w nich szczupła, zakapturzona postać. Nagle płomienie świec rozbłysną, jeszcze bardziej rozjaśniając komnatę. Magister Aponimius Rone zdejmie z głowy kaptur, ukazując niezwykle jasną karnację skóry i białe, prawie przezroczyste włosy. Oczy czarodzieja również są prawie całkiem białe i nie posiadają widocznych tęczówek, co nadaje jego czarnym źrenicom niepokojący wygląd.

Magister Aponimius Rone, Mistrz Kolegium Świata

Profesja: mistrz magii

Poprzednie profesje: uczeń czarodzieja, wędrowny czarodziej

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	43	29	51	45	73	72	48

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	2	5	4	3	5	0

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, jeździectwo, język tajemny (magiczny) +10, leczenie +10, nauka (demonologia), nauka (historia), nauka (magia) +20, nauka (strategia/taktyka), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, splatanie magii +20, spostrzegawczość, wiedza (Imperium) +10, wykrywanie magii +20, zastraszanie, znajomość języka (klasyczny) +10, znajomość języka (norski), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, czarnoksiężstwo, magia powszechna (magiczna broń), magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (rozproszenie magii), magia prosta (tajemna), magia tajemna (światło), medytacja,

morderczy pocisk, niepokojący, niezwykle odporny, odporność psychiczna, szósty zmysł, zmysł magii

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kij

Wyposażenie: różne książki i czarodziejski ekwipunek

Aponimius Rone rozejrzy się po pokoju i prychnie rozbawiony:

– Zaczadzić można od tych świeczek. Wiem, że to tradycja Kolegium Świata, ale von Thernoff przesadza...

Aponimius przedstawi się uprzejmie, podziękuję BG za przybycie i poprosi, by poczęstowali się tutejszym piwem.

– Do rzeczy – rzeknie, klaszcząc w dłonie. – Wiem, że nie próżnujecie. Z pewnością czekają na was jakieś zakopane skarby czy wredne potwory, więc nie będę marnował waszego czasu. Ostatniego miesiąca Czasu Orki mała dziewczynka o imieniu Corinne szła brzegiem rzeki Aver z ojcem, chłopem o imieniu Gotthold. Mała zeznała potem, że jej ojciec nagle stanął w płomieniach i w ciągu kilku chwil spalił się na jej oczach na popiół. Dziewczynce, pomimo iż trzymała dłoń płonącego mężczyzny, nic się nie stało. Corinne oskarżono o czarostwo i zapewne wiecie, jaki los spotyka w tych stronach wiedźmy. Miała zaledwie siedem lat. Dwa tygodnie później, młody kupiec o imieniu Ringstorff zapalił się kolumną biało-niebieskiego ognia na Plenzerplatz, głównym rynku Averbheim, na oczach tuzinów świadków. Nikt nie potrafił wyjaśnić przyczyny jego śmierci.



Rone zamilknie na chwilę, pozwalając BG przetrawić te informacje.

– W tej okolicy od kilku miesięcy dochodzi do spontanicznych samospaleń. Ich ofiarami padło już osiem osób, a przynajmniej o tylu wiemy. Obecnie Averland pozbawiony jest Księcia-Elektora. Cechy i szlachta walczą o wpływy, nikt z możliwych nie ma czasu przejmować się tym, że zwykli ludzie stają w płomieniach. – Rone uśmiechnie się sarkastycznie.

– Oczywiście wszyscy po cichu obwiniają nas. Rone potraźnie głową i spojrzysz po kolei głęboko w oczy BG. – To niedopuszczalne. Czy sobie tego życzą czy nie, obywatele Imperium znajdują się pod naszą opieką. Ochrona ich życia przed siłami mistycznymi oraz nadprzyrodzonymi to obowiązek, którego poprzysięgliśmy dopełnić. Kolegium Światła zamierza skierować was, najszybciej jak to możliwe, do Averheim, stolicy prowincji Averland. Tam doszło do większości spontanicznych samospaleń. Chcemy, abyście odkryli przyczynę tych zgonów i położyli im kres. Wysiłek przysporzy wam słusznej chwały. Zostaniecie też godziwie wynagrodzeni.

BG mogą podać w wątpliwość słusność pomysłu posłania czarodzieja do miasta, na które padł lęk przed magią, jednak Rone dysponuje celnymi argumentami. Dla przykładu, jeśli drużynowy czarodziej należy do Kolegium Płomienia, może obawiać się, że zostanie obarczony winą za wypadki i spalony na stosie. Rone skwituje te obawy krótko:

– Któż inny jak nie czarodziej Aqshy może poprowadzić śledztwo w sprawie dotyczącej magicznego lub naturalnego ognia?

Czarodziej Cienia usłyszy natomiast, że:

– Do wydobywania na światło dzienne mrocznego sekretu Averheim potrzeba umysłu szkolonego w rozwiązywaniu zagadek.

Tylko wybitnie nieciekawi świata BG nie będą dociekać, dlaczego właśnie oni zostali wybrani. Jeśli dokonali czegoś pamiętnego w niedawnej przeszłości, Rone przytoczy ich zasługi. Wspomni również, że skoro drużyna przyjęła do swojego grona czarodzieja, musi zdawać sobie sprawę zarówno z zalet, jak i wad daru, jakim jest wrażliwość na magię. Udany test przekonania sprawi, że Rone uśmiechnie się rozbijającą i powie:

– Tak naprawdę wskazał was pewien znajomy Magister Niebios, Astromanta, który jeszcze nigdy nie pomylił się w swoich wróżbach. Podobno wy jesteście najlepszymi kandydatami.

To ostatnie słowo Aponimiusa w tej sprawie.

Bohaterowie zapewne będą ciekawi, ile wyniesie ich wynagrodzenie. Pomijając samą zapłatę, Aponimius zgodzi się sfinansować podróż BG do Averheim najszybszym środkiem transportu, czyli powozem lub barką rzeczną, w zależności od tego, w której części Imperium BG spotkali się z czarodziejem Kolegium Światła. Można śmiało założyć, że koszt podróży będzie na tyle znaczny, że Bohaterowie od razu zrozumieją, że Aponimiusowi bardzo zależy na tym, aby natychmiast zajęli się sprawą.



Za pomyślne wykonanie zadania, Rone zaoferuje każdemu z BG sakiewkę z 50 *zk*. Na bieżące wydatki dostaną z góry wspólną sumę 30 *zk*. Udany przeciwny test **targowania** przekona Magistra, aby zwiększył tę kwotę do 50 *zk*, jednak dalsze negocjacje są niemożliwe. Rone postara się jednak zachęcić BG w inny sposób. Zaoferuje drużynowemu czarodziejowi przedmiot zaklęty czarem magii prostej, a każdemu z pozostałych Bohaterów obieca prywatną identyfikację dowolnego magicznego przedmiotu znalezionego podczas tej lub jednej z przyszłych podróży. Kolegium Światła należy do największych skarbnic wiedzy w Starym Świecie. Sam Aponimius był za młodu poszukiwaczem przygód i podejrzewa, że Bohaterowie mogli znaleźć użyteczny, choć nie do końca legalny magiczny artefakt lub też posiadają już jakieś, z których korzystają na co dzień. Jeśli BG nie docenią tego gestu, wytłumacz im, że Magister zaproponował wyjątkowo cenny dar – darmową identyfikację jednego magicznego przedmiotu (dla każdego z BG) bez zgłaszania tego faktu władzom Imperialnych Kolegiów Magii, które mają obowiązek odbierać takie przedmioty zwykłym obywatelom, nie posiadającym licencji na korzystanie z magii.

Rone posiada skromną kolekcję notatek, które przekaże BG, jeśli oczywiście przyjmą zlecenie. W notatkach zawarte są imiona ofiar samospaleń, lista świadków każdego zgonu oraz krótki opis okoliczności towarzyszących wypadkom. Magister nie dysponuje innymi przydatnymi informacjami. Zapytany, czy averlandzkie władze wspomogą śledztwo, zmarszczy brwi i odpowie, że chociaż Bohaterom zostanie wystawiony imienny i opieczętowany list stwierdzający, że działają z rozkazu Kolegiów Magii, to raczej nie powinni liczyć na aktywne wsparcie, gdyż w Averlandzie brak centralnej władzy. Bez Księcia-Elektora prawdopodobnie nikt nie zdecyduje się współpracować z Kolegiami Magii, gdyż mogłoby to zagrozić jego reputacji, a tym samym pozycji w kolejce do władzy.

– *Lepiej nie afiszujcie się z tym, dla kogo pracujecie* – stwierdzi ze smutkiem Aponimius.

Magister zauważy też, że najlepsi śledczy działają bez wsparcia, wykorzystując instynkt i umiejętność błyskawicznego podejmowania decyzji, co zwykle okazuje się kluczowe w krytycznych sytuacjach. Aponimius zaprosi BG na wczesną kolację, tak aby mogli wyjechać z samego rana. Magister okaże się uprzejmym i hojnym gospodarzem, choć niektórzy BG z pewnością długo nie będą mogli przyzwyczaić się do jego wyglądu. Na zakończenie spotkania, Rone zapowie, że będzie w Nuln pod koniec Czasu Zbiorów i tam powinni go szukać w celu zdania raportu i odebrania zapłaty.

Jeśli BG odrzucą zlecenie, Aponimius westchnie głęboko i powie:

– *Rozumiem. Szkoda. Wydawało mi się, że jesteście odważniejsi. Clatus, odprowadź gości do drzwi.*

Taka decyzja Bohaterów właściwie kończy przygodę *Okrutny koniec*, chociaż może się zdarzyć w przyszłych przygodach, że od czasu do czasu ktoś wybuchnie biało-niebieskim płomieniem – nikt nie przeszkodził Faustmanowi w sprzedaży ognistego wina, a więc trafiło ono w ręce najgorszych i najbardziej bezwzględnych przestępców w Imperium. Jeśli BG byli dla Aponimiusa wyjątkowo

Kto co wie?

Od samego początku przygody musisz starannie notować, komu BG opowiedzieli o swoich poczynaniach bądź planach, lub kto o tym usłyszał przypadkiem. „Piacha” Faustman zatrudnia sporą liczbę szpiegów, którzy informują go o potencjalnych zagrożeniach. Zwykle przepytwanie świadków bądź krewnych ofiar samospaleń nie wzbudzi podejrzeń Faustmana. W ciągu ostatnich kilku miesięcy, rozwikłaniem tajemnicy wypadków przelotnie zajmowali się przedstawiciele kilku kultów religijnych, szlachty, a nawet łowca czarownic. Jednak dotąd nikt nie potraktował śledztwa poważnie, a uzyskane informacje zostały zapomniane lub ignorowane. Jeśli Faustman odkryje, że BG pracują dla Imperialnych Kolegiów Magii, pochodzą z rzetelnie do śledztwa i mają szczerzy zamiar rozwikłać zagadkę tajemniczych śmierci, ochrona aukcji ognistego wina zostanie znacznie wzmocniona, a Faustman podejmie decyzję o eliminacji Bohaterów i wysła przeciwko nim „Paluchy” (str. 247). Jeśli BG publicznie przyznają się, dla kogo pracują, lub będą pokazywać list wystawiony przez Magistra Rone, wieść o tym trafi do Faustmana w ciągu godziny. Każdy pochodzący z miasta Bohater powinien być świadomy tego, jak szybko wędrują plotki po ulicach, a zatem możesz ostrzec ich przed zbędnym afiszowaniem się. Przypomnij im też stare przysłowie pochodzące z Reiklandu: „Srebro spowalnia plotkę, lecz złoto dusi ją w zarodku”.

nieuprzejmi, po powrocie do Kolegium drużynowego wędrownego czarodzieja z pewnością czeka sporo nieprzyjemności, a nawet dodatkowe lata podróży, zanim zostanie dopuszczony do egzaminu magisterskiego.

Alternatywne rozpoczęcie przygody

Kto w Imperium nie lubi popijać wina? Być może BG na własną rękę postanowią udać się na słynne Święto Wina i zlecenie Aponimiusa wcale nie będzie potrzebne? Po dotarciu do Averheim, BG powinni wpłatać się w intrygę spontanicznych samospaleń. Takie rozpoczęcie przygody jest o tyle logiczne, że Averlandczycy nie afiszują się ze swoimi problemami, a już zwłaszcza z tymi magicznej natury. W mieście może ich wynajść dowolna z frakcji, w sposób mniej lub bardziej przypominający spotkanie z Aponimusem Rone. Jeśli któryś z Bohaterów jest oddanym wyznawcą któregoś z bogów, drużyna może zostać zaproszona do świątyni w Averheim i również poproszona o zajęcie się sprawą podpaleń. Kapłani jednak z całą pewnością nie będą w stanie zapłacić za usługi BG równie hojnie jak Magister Rone. Jeśli okaże się to pomocne, lektorem Sigmara w Averheim jest obecnie Kurt Algirsson.

Możliwe, iż twoi BG przebywają właśnie na drugim krańcu Imperium, są ranni bądź ogólnie zniechęceni do dalekich podróży. W takim wypadku niniejszą przygodę można łatwo zaadoptować do nowej lokalizacji, gdyż jedyne, czego fabuła i akcja (a raczej knowania Faustmana) wymagają, to ważne święto, które związane jest z piciem i tłumami bawiących się

ludzi. Jeśli dla przykładu, przygoda ma się rozegrać w Talabheim, zamień Święto Wina na Miesiąc Piwny i przy odrobinie wysiłku okaże się, że doktor Draupnir przygotował przy użyciu spaczenia ciemne jak noc „ogniste” piwo.

Jeśli chcesz, *Okrutny koniec* może zostać rozegrany jako osobna przygoda, nie związana z żadną dłuższą kampanią. Na końcu scenariusza znajdziesz opis grupy doświadczonych Bohaterów, w których mogą wcielić się gracze.

— Podróż w wielkim stylu —

Bohaterowie zapewne nie są przyzwyczajeni do podróżowania z wygodami. Większość poszukiwaczy przygód spędza całe tygodnie w podróży, walcząc z ulewami, błotem, zimnem i brakiem snu. Jednak Jego Iluminacja postawił sprawę jasno – zależy mu na szybkości i jest gotów za nią zapłacić. Szczegóły samej podróży zależą oczywiście od tego, z której części Imperium wyruszyli BG, jednak dwoma najczęściej wykorzystywanymi sposobami dotarcia do Averheim jest podróż Starym Traktem Krasnoludzkim albo spływ rzekami Imperium.

Stary Trakt Krasnoludzki wiedzie do samego Averheim. Trasę tę obsługuje kompania przewozowa „Cztery Pory Roku”, chociaż trzydzieści kilometrów na północ od rzeki Aver pasażerowie przesiadają się do powozów kompanii „Czerwona Strzała”. Powozy „Czterech Pór Roku” są luksusowo wyposażone, wyłożone pluszem i aksamitem. Posiadają metalowe zawieszenie i amortyzatory, a w kufrze stoi beczułka zimnego piwa. W trakcie podróży Bohaterom towarzyszyć będzie kompetentna eskorta uzbrojonych po zęby strażników. Czekają też na nich zarezerwowane pokoje w każdej gospodzie, w której woźnica zatrzyma się na noc. Ostatnią noc podróży BG spędzą tuż za murami Averheim, tak aby mogli wjechać do miasta rano, wyspani, umyć i najedzeni.

Podróż rzeką odbędzie się na pokładzie luksusowej barki, zbudowanej z myślą o rozwijaniu jak największej prędkości. BG popłyną rzeką Reik na południe, a następnie przesiadą się na inną łódź, która ruszy w górę rzeki Aver. Kabiny Bohaterów będą przestronne, czyste i nad wyraz elegancko urządzone, jednak bez zbędnych i ciężkich mebli, które mogłyby spowolnić tempo podróży.

Bez względu na wybrany środek transportu, BG będą traktowani z olbrzymim szacunkiem i pewnym dystansem. Trudny (-20) test **przekonywania** ujawni, że wszyscy wokół wiedzą, że BG pracują dla Imperialnych Kolegów Magii. Test **plotkowania** nie przyniesie jednak żadnych rezultatów. Załoga statku i obsługa powozu otrzymały sporo złota za absolutną dyskrecję.

Jeśli gracze skorzystali z postaci zamieszczonych w niniejszej przygodzie, możesz przyjąć, że spotkanie z Magistrem Rone nastąpiło w Talabheim, a zatem Bohaterowie podróżują powozem wzdłuż Starego Traktu Krasnoludzkiego. Na granicy Averlandu nastąpi przesiadka do powozu kompanii „Czerwona Strzała”, który dowiezie BG do samego Averheim.



– Witamy w Averheim! –

Bez względu na to, jaką drogą Bohaterowie podróżują do Averheim, nie powinni dotrzeć do miasta później niż kilka dni przed końcem miesiąca Po Tajemnicy. Przy wjeździe do miasta od razu można zauważyć wysokie wieże Averbürgu, twierdzy położonej w centrum miasta. Averheim został założony na wzgórzu, tuż przy rzece Aver. Dzięki wzniesieniu miasto jest całkowicie zabezpieczone przed powodzią, jakie regularnie zalewają wsie i miasteczka na wiosnę, gdy rzeka występuje z brzegów. Averbürg – siedziba Książąt-Elektorów od czasów samego Siggurda, legendarnego władcy Averlandu – stoi na samym szczycie wzniesienia. Warto zaznaczyć, że Averland jest jedną z nielicznych prowincji Imperium, która nie jest gęsto zaludniona. Większość obszaru zajmują trawiaste wzgórza, łąki i pola uprawne. Pod miastem można zauważyć olbrzymie zagrody otoczone solidnymi płotami. Tutaj co roku pod rzeźniczkę noże trafia długorogie bydło hodowane w Averlandzie. O tej porze roku zagrody powinny być puste, choć Prosty (+10) test **spozstrzegawczości** ujawni, że na wielu łąkach pod Averheim rozstawiono kolorowe namioty. Dwa poziomy skuteczności testu ujawnią, że wokół namiotów palą się ogniska i kręcą się tłumy ludzi. Wygląda to tak, jakby pod miastem rozbiła obóz niewielka armia.

Bez względu na to, czy eskorta opuści BG przy postoju, czy też w miejskim porcie, pożegna się grzecznie, życząc powodzenia i miłego dnia. Na samym początku daj BG do zrozumienia, że Averheim pęka w szwach, a takiego tłoku na ulicach nie widzieli nawet w dzień targowy. Wszędzie, gdzie tylko okiem sięgnąć, stoją kramy oraz uliczni aktorzy i muzykanci.

Jeśli BG postanowią zasięgnąć języka, niech wykonają Łatwy (+20) test **plotkowania**. Wiele mieszkańców będzie zbulwersowanych wyraźną ignorancją Bohaterów i pośpieszy wyluszczyć im swoją wersję ostatnich wydarzeń, choć mogą też zdarzyć się tacy, którzy uznają, że BG udają niewiedzę, aby stroić sobie z nich żarty. Każdy osiągnięty poziom skuteczności testu zapewnia dodatkowe informacje.

Plotka

0 Wkrótce zaczyna się słynne doroczne Święto Wina. Stąd w Averheim tylu gości.

1 Na Święto Wina zjeżdżają się z najdalszych zakątków Starego Świata koneserzy tego trunku. Święto rozpoczyna się drugiego dnia pierwszego tygodnia Czasu Zbiorów, a kończy dnia piątego, choć wielu ludzi zaczyna świętować wcześniej i kończy później.

2 Święto Wina zostało ustanowione za przykładem danym przez sąsiadów Averlandczyków, niziołków z Krainy Zgromadzenia, które w pierwszym tygodniu Czasu Zbiorów obchodzą Tydzień Ciasta. Dotychczas Święto finansowane było ze skarbca Księcia-Elektora, lecz w tym roku – z uwagi na śmierć Mariusa – patronami są miejscowe rody szlacheckie.

3 Tegoroczne Święto nie jest tak radosne jak zazwyczaj. Przyczyniła się do tego seria niewytłumaczalnych mordów. Ktoś brutalnie podpala swoje ofiary, a ostatnia z nich zginęła zaledwie dwa dni temu.

Każdy udany test **plotkowania** ujawni BG jedną z plotek z poniższej tabeli. Wybierz losowo plotkę za każdym razem, gdy Bohaterowie z kimś rozmawiają. W nawiasie zaznaczono, czy jest ona prawdziwa.

Plotki

- 1 Tegoroczne plony zostały skażone przez szczuroludzi, których widziano nieopodal Averheim. (Nieprawda.)
- 2 Samospaleniom winni są kultysty Chaosu. Straż Miejska złapała kilku, lecz nie ujawnia jakichkolwiek informacji, gdyż przesłuchania wciąż trwają. (Nieprawda.)
- 3 Trwa wewnętrzny konflikt w gildii złodziei o wpływy ze Święta. Do starcia doszło dlatego, że po śmierci Elektora złodzieje przestali obawiać się władz. (W pewnym sensie prawda.)
- 4 Samospalenia są wynikiem straszliwych eksperymentów Kolegiów Magii. (Nieprawda.)
- 5 Baron Kastor Leitdorf osobiście przybył do miasta, aby zająć się sprawą podpałów. (Baron rzeczywiście przybył do miasta, jednak nieprawdą jest, aby zamierzał robić cokolwiek poza piciem wina bez umiaru.)
- 6 Nawet krowy okolicznych chłopów stają w płomieniach. (Prawda.)
- 7 Samospalenia to zemsta duchów biedaków z miasteczka Streissen, brutalnie pomordowanych z rozkazu poprzedniej władczyni prowincji, Ludmiły von Alptraum. Duchy ofiar masakry ułagodzić może tylko śmierć obecnej głowy rodu von Alptraum, hrabiny Marlene. (Nieprawda, choć w Streissen faktycznie doszło do krwawego stłumienia rozruchów głodującej biedoty.)
- 8 Do miasta wciąż wracają weterani starć na Północy. Wiele twierdzi, że podczas wojny widzieli gorsze rzeczy niż przypadki śmierci w płomieniach. (Szczera prawda.)
- 9 Do podobnych samospaleń dochodziło już wcześniej, za czasów Siggurda. (Nieprawda.)
- 10 Kolumna Czaszek – słynny pomnik zbudowany z czaszek, który stoi na środku głównego rynku w Averheim (zwanego Plenzerplatz) – stanął ostatniej nocy w płomieniach. (Prawda, został dla żartu podpalony przez młodego szlachcica.)

Nocleg

Po rozpytaniu mieszczan, BG prawdopodobnie spróbują znaleźć dach nad głową, jednak wszystkie wolne pokoje i izby w Averheim zostały wynajęte już dawno temu, a w większości przypadków goście zapłacili z góry. Udany Trudny (-20) test **plotkowania** ujawni, że niektóre gospody wciąż trzymają wolne pokoje na użytek bogatych szlachciców, którzy zazwyczaj przyjeżdżają w ostatniej chwili i nie mają oporów przed płaceniem astronomicznych opłat za nocleg. Wymagający (-10) test **przekonywania** załatwi Bohaterom nocleg w jednym z takich pokoi, choć cena wynosi 3 złote korony za noc. Bardzo Trudny (-30) test **targowania** obniży koszt noclegu o 5 srebrnych szylingów za każdy poziom skuteczności testu. W każdym z tych luksusowych pokoi zakwaterować można wyłącznie dwie osoby. Jednak standard jest naprawdę wysoki.

Jeśli Bohaterom nie uda się znaleźć lokum w mieście, pozostaje im jedynie udać się do namiotowego miasteczka otaczającego Averheim. Dostępu do ogrodzonych łąk bronią miejscowe osiłki, uzbrojone w sękaty pałki. Z ochotą wyjaśnią

BG, że koszt wynajęcia kawałka pola wynosi 1 szylinga od osoby za noc, a każdemu, kto postanowi nie zapłacić, szybko odechce się świętowania.

Krótką rozmową ujawni, że ludzie z pałkami nie są bandytami wymuszającymi haracz od przyjezdnych. To chłopci lub ich pracownicy, którzy regularnie wynajmują swoje pastewne łąki pod obozowiska. Wielu Averlandczyków dorabia bowiem wynajmując przyjezdnym ziemię lub nawet pokoje we własnych domach. Prosty (+10) test **przekonywania** zachęci chłopca, aby zignorował obecność jednego członka drużyny za każdy poziom skuteczności testu, jednak żaden gospodarz nie weźmie mniej niż 2 szylingi za noc za rozbicie namiotu, będzie też nalegał, aby wszyscy BG spali w jednym namiocie. Chłopci nie odpowiadają za rzeczy pozostawione na polach lub w namiocie. Jeśli BG wykażą się uprzejmością, chłopci ostrzegą ich, że straż miejska nie zapuszcza się poza mury miasta, a strażnicy dróg mają inne zmartwienia niż pilnowanie dobytku przyjezdnych. Innymi słowy, mądrzy ludzie powinni mieć oko na swój ekwipunek, a nocami wystawiać warty.

— Prawda ukryta wśród kłamstw —

Bohaterowie bez problemu odnajdą świadków samospaleń. Wystarczy, że popytają i za miedziaka lub dwa ktokolwiek opowie im mroźną krew w żyłach historii o straszliwych przypadkach śmierci w płomieniach. Większość z tych opowieści została wysłana z palca, co będzie można łatwo stwierdzić, porównując uzyskane informacje z zapiskami Magistra Aponimiusa. Najlepszym tropem jest odnalezienie świadków wymienionych na liście Rone.

Odnalezienie świadka wymaga udanego testu **plotkowania**, gdyż BG posiadają jedynie listę z imionami świadków, ale nie ich adresy. Poza tym, niektórzy świadkowie przeprowadzili się ostatnimi czasy lub w ogóle wyjechali z miasta. Możesz do woli wprowadzać nowych świadków, choć po przesłuchaniu zaledwie kilku z nich będzie można stwierdzić, że kolejne osoby nie wnoszą do śledztwa nic nowego. Przy opisie każdego ze świadków znajdziesz w nawiasie poziom trudności testu **przekonywania**. Aby uzyskać jakiejkolwiek informacje od danej osoby, BG muszą wykonać test na poziomie odpowiednim dla danego świadka. Jeśli Bohaterowie zadadzą sobie nieco trudu i przed przesłuchaniem danego świadka zbiorą o nim choć trochę informacji, możesz obniżyć poziom trudności tego testu.

Daj BG dwa lub trzy dni na przesłuchanie świadków. Potem rozpoczyna się Święto Wina i poziom trudności przesłuchania wszystkich świadków wzrasta o jeden stopień, gdyż będą zajęci świętowaniem, handlowaniem i piciem wina w dużych ilościach.

Bernard Weill. kupiec (Przeciętny +0)

Bernard to krępy mężczyzna z rozbieganym wzrokiem i długą brodą, zaplecioną w warkocze. Bernard posiada obecnie szereg kontraktów kopalnianych i udziałów w spółkach prowadzących wydobywanie minerałów w Czarnych Górach. Cieszy się reputacją dość zamożnego kupca, któremu sprzyja los. Był świadkiem spalenia drugiej ofiary – swojego zięcia, Friedala Ringstorffa. Bernard nie wspomina krewnego zbyt

dobrze, lecz udany Łatwy (+10) test **spostrzegawczości** ujawni, że kupiec nie życzył zięciowi źle, zwłaszcza że jego śmierć pogrzyżała ukochaną córkę kupca w głębokim żalu i depresji. Weill chętnie odpowie na pytania, lecz będzie chciał wiedzieć, dlaczego BG go przepytują. Dość dobrze ocenia ludzi i jest w stanie rozpoznać prawdziwą odpowiedź. Zadowolony go każda prawda, nawet bardzo ogólnikowa, np. „Zostaliśmy wynajęci do schwywania sprawców tych samospaleń” i tym podobne. Za prawdziwą odpowiedź Bernard odwdzieczy się opowieścią o ostatnich chwilach swojego zięcia. Jeśli BG będą kłamać, a Bernard to zauważy, również odpowie na ich pytania, lecz po wyjściu BG natychmiast przekaze ich rysopis straży miejskiej, a tam już mają swoje dojścia szpieczy „Piąchy” Faustmana.

Moja biedna Wertha wciąż płacze za tym darmozjadem. No dobrze, zaraz przypomnę, jak to było. Właśnie zaczynał się Czas Orki, ziemię skwiał mróz, a z Północy docierały niepokojące wieści. Rozmawiałem z Friedalem o jednym z transportów ze Wschodu, gdy zięć nagle powiedział, że boli go brzuch. Stwierdziłem, że musiał zjeść jakieś zepsute mięso, a on przyznał mi rację. Przeprosił mnie i powiedział, że położy się do łóżka. Odszedł ode mnie na jakieś pięć kroków, gdy nagle zaczął wymachiwać ręką i wrzeszczeć jak szalony. Podniósł ręce nad głowę, a jego dłonie zaczęły płonąć niczym pochodnie. Z palców strzelały mu języki białoniebieskiego ognia. To był naprawdę jasny płomień, widziałem go dokładnie, chociaż zbliżało się południe. Dzięki Sigmarowi, że nie widziałem jego twarzy, stał tyłem do mnie. Dostrzegłem jedynie, jak zapalają się mu włosy, a potem nagle zięć zamienił się w popiół. Jego ubranie opadło na Plenzerplatz nawet nie osmalone.

Zeznanie Weilla przypomina opowieści większości świadków samospaleń. Ringstorff nie miał żadnych poważnych wrogów, a z pewnością nie podpadł nikomu, kto mógłby zamordować go w tak niecodzienny sposób. Bernard podszedł do całej sprawy ze stoickim spokojem – pogodził się ze śmiercią zięcia i żyje dalej.

Else Bremer. kramarka (Wymagający -10)

Else jest młodą kobietą o krótko przyszytych, ciemnych włosach i zimnych, szarych oczach. Para się obnośnym handlem chlebem i ciastkami wyrabianymi w miejskiej piekarni. Bohaterowie będą musieli chodzić za nią podczas prowadzonego przesłuchania, gdyż Elsa nie przerwie pracy tylko po to, by porozmawiać z nieznajomymi. Jeśli BG jej zapłacą, Elsa nie będzie dociekać, dlaczego jest przepytwana. Zażąda jednak więcej pieniędzy, jeśli BG są gustownie ubrani. Kilka dni temu, późną nocą, jej zmarły mąż, Harmut Bremer, wrócił pijany i spalił się, gdy próbował trafić do łóżka.

Harmut był zwykłym głupcem. Gdyby połowy każdego dnia nie spędzał na piciu piwa z kolegami, nie musiałabym dzisiaj sprzedawać ciastek. Zależę się, że przez ostatnie kilkanaście lat właściciel karczmy „Sprośne Prosię” zarobił na moim mężu fortunę. W każdym razie Harmut wtoczył się do pokoju, pijany jak się patrzy. Udałam, że śpię, w nadziei, że nie będzie mnie zmuszał do spełniania małżeńskich powinności. Mąż dotarł do swojej połowy łóżka, o dziwo nie potykając się o nic i usiadł tak gwałtownie, że gdybym spała, to z pewnością by mnie obudził. Ściągnął jednego buta – wyraźnie słyszałam, jak rzuca go na podłogę. Nagle w pokoju pojaśniało. Otworzyłam oczy, a na łóżku siedziało ognisko. Chyba krzyczałam. Harmut po prostu... wypalił się na popiół, lecz prześcieradło nie zostało nawet osmalone.

Else rozplacze się na wspomnienie o tym strasznym wydarzeniu i zdecydowanym krokiem odejście, ignorując dalsze nagabywanie BG. Jeśli będą ją dalej nękać, Else zacznie głośno wzywać straż miejską. Kluczową informacją, jaką Bohaterowie mogą uzyskać od Else, jest fakt, że ofiara piła wino w karczmie „Sprośne Prosię”, który należy do „Piąchy” Faustmana.

Leopold Schnozberg. ochotnik (Prosty +10)

Leopold Schnozberg jest starszym, posiwiłym weteranem. Wyróżnia się dużym, orlim nosem. Rozmowa z Leopoldem może dostarczyć cennych wskazówek, jest jednak ryzykowna. Leopold pracuje bowiem dorywczo w straży miejskiej Avereim. Schnozberg będzie bardzo zainteresowany osobami śledczymi oraz powodami, dla których wypytyują go o jego zmarłego przyjaciela, Guntera Achnicha, który był jedną z ostatnich ofiar samospalenia. Leopold, podobnie jak większość żołnierzy, lubi się napić i postawienie kilku kolejek pomoże rozwiązać mu język.

Właśnie kończyliśmy obchód. Noc była ciepła i pociliśmy się w mundurach. Gunter stwierdził, że zimne piwko pomoże nam wypełniać obowiązki. Ten stary łobuz znał wszystkie najlepsze oberże w mieście.



Mówił, że w sprawach trunków trzeba ufać żeglarzom. Jego ulubione miejsca to tawerny przy rzece: „Cnotliwa Syrenka”, „Sprośne Prosię”, „Zagubiony Wielorybnik”. Ruszyliśmy w tamtą stronę, a Gunter, który nie miał specjalnie bujnej wyobraźni, nagle zapytał mnie o coś dziwnego.

– Leopold – rzekł – chciałem cię o coś zapytać.
 – O co? – odpartem.
 – Widujesz kiedyś kolory? – Gdy pytał, minę miał jakąś taką niewyraźną.
 – Jakie znowu kolory? – zdziwiłem się szczerze.
 – No wiesz... Kolory winujące w powietrzu wokół ludzi – bąknął, a ja roześmiałem się i zapytałem, czy coś pijał dziś na służbie.

Gunter potrząsnął głową i powiedział, że chyba ma przywidzenia i najwidoczniej jest już za stary na nocne patrole. W końcu dotarliśmy do oberży, wypiliśmy po piwku i pośmialiśmy się trochę. Dwie noce później, znów pod koniec obchodu, Gunter nagle się zapalił. Próbowałem ugasić płomienie płaszczem, ale nie dałem rady, a mój przyjaciel obrócił się w czarny pył. To dziwne, lecz jego kołczuga nawet się nie rozgrzała. Od tamtej nocy sporo się modlę, trochę do Signara, lecz w większości do Pani Vereny. Nie sądzę, aby śmierć mojego przyjaciela była przypadkowa. Ktoś go zamordował, ale nie wiem dlaczego. Nie mam też żadnych dowodów, jedynie instynkt starego weterana. Wczoraj w nocy sniła mi się bogini Verena, a dziś wy się pojawiacie... Dorwójcie drania, który zabił Guntera.

Opowieść o kolorowych „przypadkach” Guntera powinna zabrznieć dla każdego doświadczanego czarodzieja lub przyjaciela czarodzieja, jak opis wiedzmięgo wzroku. Leopold będzie się jednak zaklinał, że jego przyjaciel nigdy w życiu nie parał się magią. Jeśli Bohaterowie zagrają z Leopoldem w otwarte karty, do końca przygody będzie starał się im pomagać. Z uwagi na rozpoczynające się wkrótce Święto Wina, Schnozberg będzie niezwykle zapracowany, lecz w miarę możliwości postara się udzielić pomocnych rad i wskazówek. Leopold zasugeruje też BG (choć nie będzie na to nalegał), aby spotkali się z Joergiem Bruckertem, kapitanem straży miejskiej (patrz str. 246).

– Bruckert to dobry chłop, niepodobny do tych obijających się elegancików z lampasami. Ostatnio ma sporo kłopotów, ale wiem, że postara się wam pomóc.

Jeśli na dalszym etapie przygody Bohaterowie popadną w konflikt ze strażą miejską, Schnozberg być może będzie w stanie wyciągnąć ich z kabały (jeśli oczywiście BG nie zamordowali nikogo ze straży miejskiej lub uczciwych obywateli miasta). Jeśli BG nie zaufają Leopoldowi, ten nie obrazi się, lecz będzie miał ich na oku. Możesz wykorzystać czujność weterana, który wraz z patrolem straży będzie mógł pośpieszyć na pomoc Bohaterom, jeśli w jakiejś bocznej alejce popadną w tarapaty związane z przestępczym światkiem Averheim.

Odette Rechaud. cyrkowiec (Prosty +10)

Odette jest atrakcyjną Bretonką, choć jej obcy akcent jest trudny do wychwycenia. Odette była świadkiem, jak dwa dni temu spontanicznie zapalił się jej przyjaciel. Gdy BG ją odnajdą, Odette będzie śpiewała smutne, lecz piękne pieśni pogrzebowe na polu namiotowym pod Averheim. Odette jest wciąż roztrzęsiona po śmierci przyjaciela, lecz ciężkie życie karczowniczej śpiewaczki trochę ją uodporniło na takie nieszczęścia.

Nordine i ja przyjechaliśmy na Święto. Gdy ludzie dobrze się bawią i tego piją, pensy nieźle się sypią. Choć może Nordine przyjechał też dla wina. Zawsze lubił ten trunek. Dwie noce temu pracowaliśmy tak jak zawsze, to znaczy przechadzaliśmy się od ogniska do ogniska, zabawiając publikę. Nordine wynajął miejscowych chłopaków na wypadek kłopotów. Wyszło nam to na dobre, gdyż w ciemnościach nie raz byśmy się zgubili, ale osilki znały te pola jak własną kieszeń. W końcu dotarliśmy do obozowiska jakichś najemników. Chyba nieźle się im powodziło, gdyż wszystko było należycie utrzymane. Nordine opowiadał dowcipy, a ja śpiewałam. Potem najemnicy uraczyli go jakąś obrzydliwą tutejszą nalewką, a on pociągnął łyk i nagle z jego ust buchnął płomień. Ogień szybko objął całe jego ciało. Jakiś mały, krępy chłopiec, który przysłuchiwał się rozmowie, rzucił garść ziemi na płomień, ale ogień tylko przybrał na sile i tak jakby zmienił kolor... na fioletowy. Nordine krzyczał jak opętany, dopóki jeden z najemników nie przeszył mu gardła beltem z kuszy. To był cios łaski.

Zapytana o ubranie lub ekwipunek przyjaciela, Odette zrobi zdziwioną minę i stwierdzi:

– Wszystko doszczętnie spłonęło, Monsieur.

Kilka szylingów przekona Odette, aby wskazała miejsce wypadku. Przesądni najemnicy już dawno przenieśli się na inne pole i nie sposób ich odnaleźć w gęszczu przyjezdnych. BG szybko odnajdą wypalony skrawek murawy tuż obok starannie zagazowanego ogniska. Test **przeszukiwania** ujawni, że wokół wypalonej trawy znajdują się kryształki dziwnej substancji i jakaś biała maź. Łatwy (+20) test **nauki (inżynieria lub alchemia)** ujawni, że kryształki to nic innego jak saletra. BG, którzy posiadają zdolność **broń specjalna (palna lub mechaniczna)**, mogą zamiast testu **nauki** wykonać Trudny (-20) test Inteligencji. Następny Prosty (+10) test **nauki (magia, alchemia lub metalurgia)** ujawni, że saletra rzucona na płomień zmienia ich kolor na fioletowy. Kombinacja testów **nauki** lub **rzemiosła** odkryje informację, że biała maź to wapno – używane w murarstwie, a także do garbowania skór oraz kłusowniczego poławiania ryb, gdyż wapno eksploduje w kontakcie z wodą. Bardzo Trudny (-30) test **nauki (inżynieria lub alchemia)** ujawni, że saletra i wapno mogą być połączone z naftą. Połączenie tych substancji prowadzi do otrzymania straszliwej i łatwopalnej substancji, zwanej Ogniem Krasnoludzkim.

A oto, co naprawdę przytrafiło się Nordinowi. Pewien niziołek, Clempo Cierniak, podał Bretończykowi destylat Ognia Krasnoludzkiego własnej produkcji, zmieszany z taną wódką, a następnie podpalił ofiarę. Płonącego mężczyznę obrzucił saletrą, gdyż od dawna lubi patrzeć, jak coś pali się na fioletowo (Clempo jest obłąkany). Odette dopiero niedawno przybyła z Bretonii i pomyliła niziołka z krępyim chłopcem. Śpiewaczka nic więcej nie wie o tej sprawie i obecnie najbardziej martwi ją to, co się stanie po zakończeniu Święta. Nie w głowie jej pomaganie Bohaterom w ich śledztwie.

„Staruszek” Thern. chłop (Bardzo Łatwy +30)

Averlandzka młodzież często żartuje, że Staruszek Thern z pewnością walczył u boku Siggurda. Ich żarty mają pewną podstawę – Thern jest chyba najstarszym żyjącym człowiekiem w Averlandzie. Jego twarz przypomina pomarszczoną kartę pergaminu, lecz niebieskie oczy są bystre i przenikliwe. Staruszek regularnie przyjeżdża wozem do Averheim i sprzedaje warzywa na targu. O swoich kłopotach z krowami opowie każdemu (oprócz elfów, do których Thern żywi szczególną urazę), kto będzie chciał go wysłuchać. Jeśli jednak słuchacze będą się z niego naśmiewać lub lekceważyć jego opowieść, staruszek śmiertelnie się obrazi i już nigdy nie odezwie do Bohaterów.

A było to, panoczku, że miesiąc temu. Spacerował z sobą z moimi babuszkami, gdy Carsta, to była ta młodsza, nagle zaczęła ryczeć, jakby ją kto bódł. Się mnie wydało, że może za dużo selera się nazarła, ale nagle zaczęła ryczeć i Bertha. Się obie wyrwały mi z postronka i nuże biegać w kółko, a ryczeć okropnie. No to z sobą już doszczętnie zdurniał. Nagle Carsta, moja biedna Carsta, stanęła w płomieniach. Palila się jak ognisko, tyle że na niebiesko, a płomień wcale nie był gorący, bo z sobą próbował je kapotą gasić. Ale bidulka

spalila się do kości, a mała Bertha tak samo, tyle że pacierz później. To te przekłete elfy, nikt inny, tylko elfy. Złatwiły też mojego sąsiada zza miedzy. Wysadziły jego stodołę w powietrze, że poleciała do samego Sigmara. Przekłete elfy. Mleko biednej Gerdy zupełnie skwaśniało od tamtej pory, a biedaczka nie może po nocach spać.

Sąsiad Therna nazywa się Falschung, a jego stodoła faktycznie została całkowicie zniszczona, gdy eksplodował w niej szalenię Ewald, przetrzymywany przez gildię złodziei. Jeśli BG wyrażą chęć odwiedzenia gospodarstwa Therna bądź okolicy, Staruszek nabierze najgorszych podejrzeń. Dopiero udany Wymagający (-10) test **przekonywania** nakłoni go do zaprowadzenia tam jednego z Bohaterów.

– Reszta i tak by się nie zmieściła na wóz, a poza tym wolę mieć na niego oko.

Podróż rozklekotanym wozem potrwa prawie dwie godziny. Dom Falschunga został opróżniony ze wszystkich użytecznych przedmiotów i stoi opuszczony. Złodzieje, na ile potrafili, ukryli ślady uszkodzeń pozostałych budynków wokół stodoły. Wymagający (-10) test **spostrzegawczości** pozwoli bystremu BG zauważyć, że w miejscu, gdzie dawniej stała stodoła, znajduje się zasypany, idealnie okrągły krater. Prosty (+10) test **przeszukiwania** umożliwi osobie przeszukującej krater

znalezienie dziwnego kamienia. Sporych rozmiarów kamień ma idealnie gładkie wyżłobienie, tak jakby olbrzymia sferyczna bańka rozniosła stodołę i zdeintegrowała spory kawał gruntu pod nią, a kamień spoczywał w ziemi akurat na krawędzi jej działania.

Co wiemy?

Zakładając, że BG uda się przesłuchać większość świadków, oto jakie informacje zostaną ujawnione na tym etapie śledztwa:

- Większość ofiar to ludzie płci męskiej, choć w płomieniach stanęły też dwie krowy. Ofiar na pozór nic nie łączy – należały do różnych klas społecznych, pracowały w różnych zawodach i nie znały się nawzajem.
- Kilkukrotnie padła nazwa gospody przy porcie, zwanej „Sprośne Prosię”.
- Ofiary ginęły w biało-niebieskich lub fioletowych płomieniach. Biało-niebieski ogień jest zimny i nie uszkadza nawet ubrań ofiar. Fioletowe płomienie palą wszystko wokół, jak normalny ogień.

Możesz podrzucić Bohaterom więcej strzępów informacji, jednak upewnij się, że nie zdradzasz niczego istotnego. Możesz zamieszać BG w głowach podając szczegóły, które nie pasują do układanki. Ogólnie powinni uznać, że wciąż brakuje im kluczowych informacji. Najwyraźniej czas się napić.

— „Sprośne Prosię” —

Możliwe jest, że BG postanowią przyjrzeć się bliżej gospodzie „Sprośne Prosię”. To oczywiście jedna z najbardziej nierozważnych decyzji, jakie mogą podjąć. „Sprośne Prosię” należy do głównych siedzib „Piąchy” Faustmana i jest to miejsce, w którym gildia złodziei przeprowadza eksperymenty z ognistym winem. To właśnie tu wszystkim ofiarom podano spaczony trunek. Faustman i Draupnir starannie selekcionują ofiary. Nie chcą testować wina na szlachcicach, gdyż boją się dogłębnego śledztwa finansowanego przez wpływowe kręgi Averheim. Przywódca gildii złodziei wyszedł z rozsądnego założenia, że dopóki giną zwykli mieszczanie lub chłopci, nie zainteresuje się tym szczególnie żadna z osób obecnie walczących o wpływy w mieście.

Bohaterowie, którzy niegdyś (lub nadal) mają kontakty z przestępczym półświatkiem, znają **sekretny język (złodziejski)** i popytają w odpowiednich miejscach, szybko ustalą, że „Sprośne Prosię” należy do potężnej averheimskiej gildii złodziei. Na ulicy wiadomo też, że w gildii trwa obecnie walka o władzę, a przywódcą silniejszej frakcji jest Faustman.

Według standardów imperialnych, „Sprośne Prosię” to typowa gospoda, chociaż wykopano pod nią obmurowaną piwnicę. Z uwagi na lokalizację w porcie, zwykle pęka w szwach od tłumu żeglarzy, kupców i przyjezdnych, którzy spragnieni są czegoś mocniejszego niż zwykłe wino czy piwo. Zadawanie jakichkolwiek pytań w „Sprośnym Prosięciu” natychmiast zaalarmuje Faustmana, gdyż obsługa oberży ma obowiązek informować go o takich przypadkach. Jednak Trudny (-20) test **przekonywania** pozwoli BG zadać pytanie żartem lub w taki sposób, który nie zaalarmuje obsługi, a skłoni do udzielenia odpowiedzi. Faustman zazwyczaj przebywa w pokoju na piętrze, gdzie zajmuje się codziennym

prowadzeniem gildii. Gdy nuży go papierkowa robota, Faustman schodzi do piwnicy, gdzie wyładowuje stres na jakimś biedaku, który winien jest gildii pieniądze. Faustman jest osiłkiem, ale nie wspiałby się tak wysoko, gdyby nie był bystry. Istnieje bardzo nikła szansa na to, że wskutek prowokacji Bohaterów Faustman zacznie awanturę we własnej gospodzie. Dodatkowo, już wkrótce ma dojść do aukcji ognistego wina i gildia złodziei zachowuje szczególne środki ostrożności. Jeśli BG zwrócą na siebie uwagę, Faustman każe ich śledzić, jednak sam nie ujawni się, przez co nie będzie miał okazji im się przyjrzeć. Ten fakt okaże się bardzo istotny w dalszej części przygody. Jeśli Faustman dowie się, że BG pracują dla Kolegów Magii (patrz *Kto co wie?*, str. 227), natychmiast postara się, aby podano im ogniste wino i dopilnuje, żeby w ten lub inny sposób je wypili.

Wykonaj dyskretny test **wykrywania magii** dla każdego Bohatera, który posiadał tę umiejętność. Udany test oznacza, że Bohater zauważył, że wokół osoby lub osób, które wypili wino, nagle zaczyna kondensować się Wiatr Magii, a konkretnie *Aqshy*. Wkrótce chmura Czerwonego Wiatru skondensuje się w brzuchu nieszczęśnika i dokładnie za trzy doby stanie on w płomieniach, chyba że spełni jeden z wymienionych poniżej warunków (szczegóły działania ognistego wina zostały przedstawione na str. 245). Jeśli Bohaterowie zaczną jakąś rozróbę po wykryciu, iż zostali otruci winem, ludzie Faustmana zaczną wzywać straż miejską, gdyż oficjalnie nic złego nie zrobili. Jeśli BG opuszczą gospodę, Faustman wyśle za nimi swoich najbardziej zaufanych ludzi (patrz „Paluchy Faustmana”, patrz str. 247) i postara się po cichu wyeliminować. Jeśli BG zostaną, czeka ich konfrontacja z przekupionym przez złodziei patrolem straży.

— Święto Wina w Averheim —

Bogate winnice Averlandu od wielu lat słyną z obfitych zbiorów. Produkcja wina stanowi integralną część kultury Imperium. Jednym z powodów, dla których pierwotne plemiona ludzi porzuciły życie koczownicze, był fakt, iż trzeba było stale pilnować upraw winogron przed innymi plemionami i dzikimi zwierzętami. Obecnie, na Południu Imperium winogrona hodowane są przez większość chłopów, gdyż sprzedaż wina przynosi coraz większe zyski. W dawnych czasach był to trunek podawany jedynie na stołach szlacheckich, jednak z upływem

lat udoskonalono i uproszczono proces fermentacji, co znacznie obniżyło koszty wina. Tego dnia, gdy Sigmar pokonał hordy zielonoskórych w bitwie o Przełęcz Czarnego Ognia, toasty na jego cześć wznoszono winem, a nie piwem. Jedną z legend Averlandu głosi, że władca krainy, Siggurd, poczęstował w owym dniu Sigmara swoim ulubionym gatunkiem wina, który zasmakował pierwszemu Imperatorowi. Averlandzka szlachta bardzo się szczyli tą opowieścią.

Do czasów Wielkiej Wojny z Chaosem produkcja wina w Imperium stanowiła niemal wyłącznie domenę duchowieństwa. Wino wyrabiano w kilkunastu klasztorach położonych na południu Imperium. Oczywiście, gorszej jakości wino produkowano w każdej wsi, jednak zazwyczaj produkcja ta zaspokajała wyłącznie lokalne potrzeby. Pionierem w otrzymywaniu nowych gatunków wina od dawna była Kraina Zgromadzenia. Mówi się, że to niziołki odkryły tajniki produkcji deserowego wina zwanego dziś sherry, choć Estalijczycy utrzymują, że niziołki wykradły im ten sekret. Po Wielkiej Wojnie i wstąpieniu na tron Magnusa Pobożnego, Wielki Teogonista Ansgar – którego imię do dziś jest błogosławione przez koneserów wina – upowszechnił trunek w Imperium. Motywy Ansgara były proste. W jego czasach, ludność Imperium piła wyłącznie jasne i ciemne piwo, gdyż dobre wino było niebotycznie drogie i trudne do zdobycia. Ansgar uważał za rażący grzech fakt, iż zwykli ludzie nie mogą cieszyć się trunkiem, który tak zasmakował Sigmarowi Młotodzierzcy. Na prośbę Wielkiego Teogonisty, Imperator zlecił budowę prostych pras do wyciskania winogron, gdyż duchowni od dawna uważali wyciskanie winogron nogami za uwłaczające ich godności, a poza tym, obniżało to szlachetność trunku. Wielki Teogonista ogłosił również, że grzechem jest przechowywanie wina w bukłakach ze zwierzęcej skóry. Tym samym wydano słynny dekret, który wymagał, aby wino przechowywane było w butelkach lub drewnianych beczkach, co nie psuło smaku. Dzięki innowacjom Ansgara, w Imperium ujednolicono i uproszczono metody produkcji wina, co w krótkim czasie doprowadziło do powstania pierwszych powszechnie rozpoznawanych marek tego trunku.

Oprócz rosnącej jakości wina, również inne czynniki zadecydowały o wzroście popularności tego trunku. Dzięki poradom krasnoludów, imperialni szklarze poprawili jakość wydmuchiowanych butelek, które stały się mniej kruche i ułatwiły transport wina. Szybko odkryto też, że najlepszą zatyczką butelek jest korek, dzięki któremu wino nie wietrzeje. Po raz pierwszy do Imperium zaczęto sprowadzać doskonałe wina z Estalii, które wcześniej nie miały szans przetrzymać tak długiej podróży. Książę-Elektor Averlandu postanowił uhonorować długoletnią tradycję swojej prowincji i ustanowił coroczne Święto Wina. Warto zaznaczyć, że obecnie wino nadal pozostaje trunkiem droższym od piwa, jednak tylko najłuchszego żebraka nie stać na szklaneczkę wina do niedzielного posiłku. Podczas Święta Wina, trunek ten wyprzedawany jest natomiast za bezcen, gdyż straty winiarzy pokrywa rządzący Elektor. Finansowanie Święta od dziesięcioleci traktowane jest jako niepisany

Z ciastem wszystko smakuje lepiej!

Od dnia rozpoczęcia Tygodnia Ciasta, każdy niziołek, którego spotkają Bohaterowie, będzie zajęty przenoszeniem ciasta, jedzeniem ciasta, przyrządzaniem ciasta lub dowolną kombinacją tych trzech czynności. Jeśli podczas Tygodnia Ciasta BG będą przesłuchiwać jakichś niziołków, pamiętaj, aby odgrywać niziołka zawsze mieć pełne usta jedzenia. Jeśli powątpiewasz w swe talenty aktorskie, przygotuj sobie talerz kanapek i rozmawiając z graczami, głośno żuj, młaskaj i przełykaj, wymachując jednocześnie jedzeniem. Jeśli coś wypadnie z kanapki, tym lepiej. Brzmi to humorystycznie, jednak jest kluczowym elementem śledztwa. Niziołek, który podczas Tygodnia Ciasta nie je ciasta, jest z całą pewnością obłąkany. Jeśli jeden z Bohaterów jest niziołkiem, upewnij się, że zna tę tradycję. Jeśli zrezygnuje z publicznego opychania się ciastem, pozostałe niziołki uznają go za szaleńca lub dziwaka i w dalszych kontaktach z pobratymcami będzie go obowiązywał modyfikator -20 do wszystkich testów Oglady. Warto zauważyć, że podpalacz Clempo nie lubi i nie je ciasta. Dla wygody, zamieszczamy poniżej tabelę ciast, które w danej chwili może konsumować dowolny niziołek w Averheim lub które mogą zostać zaoferowane Bohaterom. Możesz do woli dodawać nowe gatunki ciast i placków, gdyż pomysły kulinarne niziołków są nieograniczone.

Ciasto!

Rzut	Rodzaj ciasta
1	Placek z pieczonym kurczakiem
2	Placek z mielonym mięsem i kapustą
3	Placek z rybą i pomidorami
4	Placek z dziczyzną i miętą
5	Ciasto owocowe (jabłkowo-pieprzowe, itp.)
6	Placek z grzybami i ziołami
7	Placek z wieprzowiną i boczkiem
8	Placek z wołowiną w piwie
9	Placek z jagnięciną w rozmarynie
10	Ciasto z kremem (śmietankowym, truskawkowym, itp.)



obowiązek praworządnego władcy Averlandu i przysparza mu zdecydowanego poparcia wszystkich obywateli, którzy gustują w winie. Z tego właśnie powodu, tegoroczne Święto sponsorowane jest przez wszystkie szlacheckie rody, które walczą o elektorski tron. Ród, który odmówiłby finansowania Święta, choćby w niewielkiej części, nie mógłby liczyć na poparcie mieszkańców Averlandu.

Averlandzkie Święto Wina organizowane jest od ponad wieku. Wielu kupców Starego Świata, nawet tych, którzy nie zajmują się handlem trunkami, przybywa do miasta specjalnie w tym czasie, mając nadzieję na nawiązanie intratnych kontaktów handlowych. Samo Święto jest dość niezwykle. Z jednej strony tradycją są tańce pod otwartym niebem, huczna zabawa do białego rana i naturalnie, smakowanie różnych gatunków wina, a z drugiej strony pijaństwo lub utrata panowania nad sobą uważane są za niewybaczalny nietakt. Nastawienie to wiąże się zapewne z faktem, iż koneser wina skupia się na tym, co ma w kielichu, natomiast zwykły pijak bez opamiętania żłopie, co mu wleją do kufła. Święto Wina jest chyba jedyną okazją w roku, podczas której szlachcie wypada zadawać się z pospółstwem i wymieniać mniej lub bardziej filozoficzne uwagi na temat szlachetności (lub jej braku) różnych trunków. Bohaterów może zaskoczyć fakt, iż w Averheim nawet kaleki żebrak będzie miał wyrobioną opinię na temat większości tegorocznych gatunków wina, a w wielu wypadkach będzie potrafił poprawnie ocenić jakość dawnych roczników win popularnych marek. Większość uczestników Święta porozumiewa się w staroświatowym, jednak Bohaterowie

zapewne nie będą mieli bladego pojęcia, o czym toczy się rozmowa. Aby wprowadzić graczy w osłupienie, postaraj się jak najlepiej przyswoić sobie averlandzki żargon winiarski (patrz str. 237), zanim przygoda dojdzie do tego etapu.

Co roku, najmłodsze roczniki win oceniane są przez specjalną komisję, w składzie której zasiadają między innymi: Książę-Elektor, Mistrz Ceremonii oraz Lektor Averlandu. Po długich debatach mających ustalić, kto w tym roku powinien zastąpić w komisji zmarłego Księcia-Elektora, rody szlacheckie doszły do wniosku, że potrzebują kogoś bezstronnego. Jedynym akceptowanym kandydatem okazał się powszechnie szanowany winiarz, mistrz Cranng Norgrimson. Ten nietypowy krasnolud od dawna publicznie przyznaje, że woli własne wino od dowolnego piwa i wódki z górskich twierdz, czym wzbudza nieustającą sensację wśród przyjezdnych. Czy jest to wyłącznie (niezwykle skuteczny zresztą) chwyt reklamowy, czy też Cranng faktycznie stanowi ewenement wśród krasnoludów, pozostaje jego tajemnicą. Norgrimson miał nadzieję wystawić do konkursu wino własnej produkcji, lecz dopiero niedawno powrócił z wojny na Północy i nie zdążył dopracować receptury. Obowiązkiem sędziów jest spróbowanie każdego ze zgłoszonych do konkursu win i ustalenie werdyktu pomiędzy drugim a czwartym dniem Święta. Nazwy zwycięskich gatunków wina ogłaszane są wieczorem czwartego dnia, tak aby jego producenci mogli zbierać następnego dnia zasłużone pochwały. Co roku przyznawane są trzy nagrody: Najlepsze Białe Wino, Najlepsze Czerwone Wino i Najlepsze Wino Święta.

Popularne powiedzonka winiarskie

„Ansgarowi by smakowało”. Najlepszy z możliwych komplementów. To wino nie ma sobie równych.

„Można je podawać na stół Imperatora”. Doskonałe wino, ale zdecydowanie zbyt kosztowne.

„Powinno trochę odetchnąć”. Sugestia, że wino należy odstawić na najwyższą półkę i poczekać. Zazwyczaj to zawołowana obraza trunku.

„Warte każdego płótna”. Wino jest podłe i nadaje się wyłącznie do farbowania tkanin.

„Niech ktoś mi poda robaka”. Zamierzam otworzyć to wino i sporo go wypić.

„Trunek jak z Mousillon”. Wino jest tak obrzydliwe, że najprawdopodobniej roznosi zarazy. Określenie wina tak podłego, że można tylko załamać ręce i pogodnie się uśmiechać.

Sercem uroczystości jest naturalnie Plenzerplatz, choć zabawy toczą się na ulicach całego Averheim. Na chodnikach ustawiono stragany z winem, a handlarze sprzedają też najróżniejsze jedzenie i oczywiście ciasta. O dziwo, w trakcie Święta sprzedawcy i kramarze nie przekrzykują się nawzajem zachwalając towar. Powód tak kulturalnego zachowania handlarzy jest prosty. W trakcie trwania Święta, wszystkich krzykliwych i nieprzyjemnych sprzedawców, którzy zakłócają zabawę, straż miejska siłą przenosi na obrzeża miasta lub wyrzuca za bramy.

Początek zabawy

Oficjalnie Święto rozpocznie się wczesnym rankiem drugiego dnia miesiąca. Tegoroczny Mistrz Ceremonii, Bertold Stadel, stanie na niewielkim podwyższeniu na Plenzerplatz, a zebrany wokół tłum zacznie skandować:

– Robak! Robak! Robak! Robak!

Większość mieszkańców Averheim przerwie wykonywane czynności i dołączy swój głos do skandującego tłumu, aż ryk tysięcy gardeł wypełni wszystkie ulice miasta. Nazwa „Robak” lub „Stalowy Robak” w żargonie Averlandczyków oznacza korkociąg. Po krótkiej chwili Bertoldowi zostanie podany na aksamitnej poduszce złoty korkociąg. Legenda głosi, iż jest to narzędzie, którym otworzono pierwszą butelkę podczas pierwszego Święta Wina. Po chwili wyczekiwania, Mistrz Ceremonii pewnym ruchem ręki otworzy butelkę wina o nazwie Korzenne 21, które zdobyło zeszłoroczną nagrodę Najlepszego Wina Święta. Wraz z wyskakującym z butelki korkiem, stragany na wszystkich ulicach miasta rozpoczną sprzedaż, a ludzie zaczną świętować.

Podstawy degustacji wina

Bohaterów czeka niezwykle ciężka przeprawa. Już za chwilę pogrążą się w averheimskim świecie kultury degustatorów wina, a trzeba nadmienić, że jest to świat bogaty, subtelny i niezwykle snobistyczny. Ignoranci są zazwyczaj ignorowani przez świętujących, a Bohaterem będzie niezwykle trudno z kimkolwiek się dogadać. Znalezienie kogoś, kto wprowadzi ich w świat wina też nie jest proste. Ludzie przyjechali do Averheim świętować, a nie marnować swój czas na instruowanie obcych w podstawowych kwestiach. Dopóki Bohaterowie nie nauczą się komentować oferowane im wino, wszystkie testy Oglady wykonywane są z modyfikatorem -20. Zdesperowani BG mogą wynająć miejscowego eksperta, który pomoże im w rozmowach dotyczących wina (a w trakcie trwania Święta wszystkie rozmowy zaczynają się od tego tematu). Wynajęcie eksperta kosztuje około 3 szylingów dziennie. Bohaterowie nie mający pojęcia o degustacji wina, lecz przebywający w towarzystwie wynajętego eksperta, wykonują testy Oglady z modyfikatorem -10. Okrutny Mistrz Gry może zdecydować, że żaden z miejscowych ekspertów nie ma czasu i w ten sposób zmusić Bohaterów, aby sami sobie radzili.

Technika degustacji wina

Pierwszym poważnym błędem popełnianym przez nowicjuszy jest przekonanie, że degustacja wina polega wyłącznie na ocenie jego smaku. Bohater, który wypije wino przed oceną wszystkich jego walorów, zostanie uznany za grubiańskiego przygłupa i wykluczony z towarzystwa. Na miejskich straganach stoją całe rzędy szklanych kielichów i szklaneczek. Po spróbowaniu danego wina, degustujący powinni odstawiać je na tacę. Bogatsi koneserzy wina posiadają swoje własne, bogato zdobione kielichy.

Degustator wina powinien najpierw ocenić wygląd trunku, następnie jego aromat, a dopiero na końcu smak. Ocena smaku dzieli się na trzy etapy: Atak, Smak i Posmak. Kolor wina zależy od gatunku winogron użytych do jego produkcji oraz od wieku trunku. Wina czerwone mogą być głęboko fioletowe, a nawet krwistoczerwone, podczas gdy wina białe są najczęściej jasnożółte lub złociste. Większość winogron uprawianych w Averlandzie wykorzystywana jest do produkcji win białych, chociaż kilka plantacji próbuje wyhodować winogrona na wina czerwone. Wino pozostawia na kielichu „pierścień” czyli osad, po którym degustatorzy poznają jego wiek. Niektórzy koneserzy przed degustacją specjalnie poruszają wkoło kielichem, aby zamieszanę wino podmyło wyżej ścianki i pozostawiło lepiej widoczny osad. Aromaty wina są bardzo różne, począwszy od nut kwiatowych, a skończywszy na zapachu z lekka czekoladowym. Jeśli wino brzydko pachnie, z pewnością smakuje jeszcze gorzej.

„Atak” jest pierwszym wrażeniem, jakie odbiera się po skosztowaniu wina. Preferowany jest raczej silny „Atak”, gdyż słaby świadczy o miernocie walorów smakowych wina. „Smak” określa prawdziwy charakter wina i to, jak reagują na niego kubki smakowe. „Posmak” jest natomiast smakiem, który pozostaje w ustach po przełknięciu wina. Każda z wymienionych powyżej cech wina ma swoją własną skalę oceny, która dla nieorientowanego przybysza brzmi równie niejasno jak terminologia fechtunku rapierem. Zamieszczono poniżej

terminy na pewno obijają się o uszy Bohaterów. Niektóre z nich są całkowicie mylące, a znaczenie innych tradycyjnie pozostaje niesprecyzowane. Całkiem możliwe, iż BG będą się denerwować, usiłując dojść do ładu ze snobistyczną terminologią i wzbudzając gromkie salwy śmiechu wśród rozmówców.

Żargon winiarski Averlandu

Atrakcyjne: Wino smakuje pomimo pewnych oczywistych niedociągnięć. Komplement w przypadku wina taniego i obraza dla win drogiech.

Bezpośrednie: Wysoka zawartość alkoholu. Wino szybko uderza do głowy.

Gęste: Odniesienie do faktu, że wino jest tak muliste, że prawie trzeba je gryźć i żuć. Bardzo zły znak, gdyż w takich trunkach gustują jedynie krasnoludy.

Giętkie: Nie dość silne. Brakuje mu wyrazistego smaku.

Głębokie: Wino o zróżnicowanych akcentach smakowych. Pochwała.

Korkowe: Korek, którym zamknięte było dane wino, przegnił i trunek smakuje jak miazga drzewna. Wino należy wyrzucić.

Krzepkie: Wino o silnym smaku, zazwyczaj jest to komplement.

Łatwe: Tanie, lecz smakowite.

Odjazd: Całkowita ocena wina, biorąca pod uwagę jego wpływ na żołądek i prawdopodobieństwo wywołania kaca.

Okrągłe: Podobnie jak tłuste, jednak niesie ze sobą umiarkowaną pochwałę.

Ostre: Silny, ostry smak. Z wiekiem smak trunku powinien złagodnieć, ale raczej nie warto na to czekać.

Promienne: Niezwykle przejrzyste wino. Zazwyczaj świadczy źle o winach białych, lecz doskonale o winach czerwonych.

Siarka: Podłe wino najgorszego gatunku, zdatne tylko do wylania. Należy go unikać za wszelką cenę.

Srogie: Piekące w język.

Tłuste: Zapelnia usta, lecz brak mu wyrafinowanego smaku. Średniej jakości.

Urocze: Nie sprostało oczekiwaniom.

z małej winnicy położonej u podnóża Gór Czarnych, prowadzonej przez kapłanów Sigmara. Jest to niezbyt drogi trunek, popularny wśród kupców i mieszczan. Sympatycy Aulenbachera nalegają, że wino to można pić jedynie z kielichów oznaczonych symbolem Sigmara, gdyż tylko takie wydobywają z trunku pełnię smaku.

Bilbali

Ciemnoczerwone wino z Estalii zawdzięcza swoją nazwę miastu, w którym zostało wyprodukowane. Przed wypiciem, Bilbali musi leżakować przez dziesięć lat w masywnych dębowych beczkach ułożonych w jaskiniach nad brzegiem Wielkiego Oceanu. Leżakowanie to nadaje Bilbali specyficzny dębowy posmak z nutą słonej morskiej bryzy. Ogólnie jest to wino srogie i bardzo bezpośrednie, w którym gustują żołnierze i żeglarze.

Grenzstadzkie

Averlandzkie głębokie białe wino, bardzo popularne w Imperium, a zwłaszcza w Marienburgu. Grenzstadzkie ma kolor złotej bieli z delikatnym akcentem jabłka i nutą brązu. Koneserzy wina są gotowi sporo za nie zapłacić, nie tylko w uznaniu dla jego wyśmienitego smaku, lecz również dlatego, iż bardzo rzadko powoduje kaca.

Korzenne 22

Następny rocznik słynnego numeru 21, który zdobył pierwszą nagrodę poprzedniego Święta Win. Korzenne 22 jest niezwykle słodkim winem, które jednak nie ciąży na żołądku. Wszyscy mieszkańcy Averheim mają nadzieję, że obecny rocznik Korzennego nie dorówna poprzedniemu i główna nagroda przypadnie jednemu z lokalnych trunków, zwłaszcza że numer 22 produkowany jest w sąsiedniej prowincji, Stirlandzie, która zaciekle rywalizuje z Averlandem na rynku win.

Rubinowe Loningbruckie

Loningbruckie to popularne w Averlandzie tanie wino. Pozostaje kwestią otwartą, czy więcej sympatii zjednuje mu smak czy niska cena. Loningbruckie jest właściwie winem białym, lecz jego producenci barwią je krwią długorogiego bydła hodowanego w Averlandzie. Krew dodawana jest do kadzi podczas procesu fermentacji.

Wyborowy Gwizdacz

To różowe wino pochodzi z Krainy Zgromadzenia i jest produkowane przez klan Gwizdaczy. Ma delikatny, kwiatowy bukiet okraszony nutką mięty. Wszystkie wina klanu Gwizdaczy produkowane są w sposób tradycyjny, czyli winogrona w kadzi są wyciskane nogami przez młode niziołki. Klan Gwizdaczy jest niezwykle dumny ze swojego przywiązania do tradycji i za nic w świecie nie kupi nowoczesnej prasy. W związku z tym wielu koneserów wina nawet nie tknie Wyborowego Gwizdacza – a szkoda, gdyż jest to wspaniałe okrągłe wino. Dzieci z klanu ręcznie dekorują każdą butelkę, malując na niej kwiaty, motyle oraz różne potwory z legend i opowieści Dużych Ludzi.

Niektóre z tegorocznych win

Wiele gatunków wina zostaje nazwanych na cześć regionów lub miast, w których powstały. Powszechne jest też nazywanie wina według winiarni, w którym zostało wyprodukowane. W tym roku na Święcie Wina spróbować można około 80 różnych gatunków.

Aulenbacher

Butelki tego wina o słomianym kolorze oznaczone są symbolem komety o dwóch ogonach. Aulenbacher pochodzi

Wydarzenia podczas Święta

Choć Bohaterowie prowadzą trudne śledztwo, wątpliwe jest, aby choć w najmniejszym nawet stopniu nie dali ponieść się emocjom Święta Wina. Dookoła wszyscy tańczą, piją i doskonale się bawią. Osoba, która nie trzyma w ręku szklanicy wina, natychmiast taką otrzyma, a wszyscy wokół będą wznosić toasty, których nie sposób nie spełnić (np. „*Za Sigmara!*”). Pamiętaj, aby skorzystać z zasad spożycia alkoholu zamieszczonych w *Księdze Zasad*, na str. 118. Jeśli Bohater stanowczo odmawia wina, każ mu co godzinę wykonywać test Siły Woli, zaczynając od poziomu Bardzo Łatwego (+30). Święto Wina to naprawdę huczna zabawa i trudno jest oprzeć się szklaneczce lub dwóm.

Miejscowa szlachta i co bogatsi kupcy patronują niektórym markom wina oferowanego podczas Święta. Na straganach znaleźć można tabliczki z nazwiskami sponsorów danego trunku. Do dobrych manier należy wzniesienie toastu za ich zdrowie przy każdym zakupie. Najtańsze wino kosztuje od 1 do 3 pensów za kielich. Rzadkie i luksusowe trunki mogą kosztować 1 szylinga za kielich. Teraz Bohaterowie powinni wreszcie zrozumieć, dlaczego do Averheim przybywają ludzie z prowincji odległych o dwa tygodnie podróży.

Krasnoludy i sekret Gragrintu

Po północnej stronie miasta, na niewielkiej ulicy stoją stragany udekorowane krasnoludzkim pismem. Tutaj podczas Święta bawią się averheimskie krasnoludy. Ta brodata rasa z reguły nie przepada za winem, preferując mocniejsze wódki lub

bardziej smakowite piwa. Krasnoludy otwarcie krytykują wino, stwierdzając, że jest zbyt delikatne i mało procentowe, a poza tym smakuje owocami. Bohaterowie, którzy nieopatrznie zapuszczają się w aleję krasnoludzkich straganów, zostaną zaproszeni na szklaneczkę Gragrintu – jedyne trunku, jaki krasnoludy oferują podczas Święta Wina.

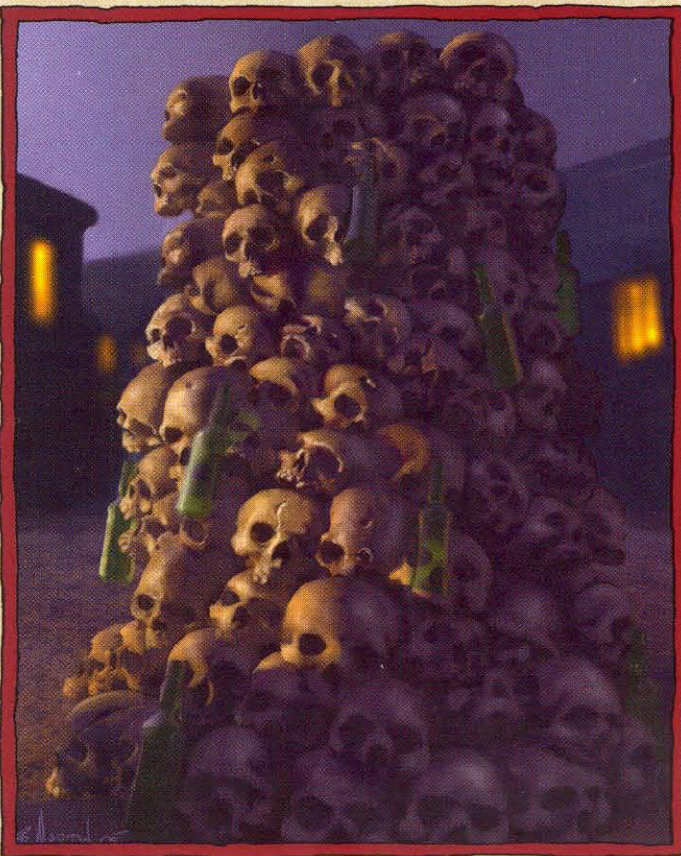
Czym jest Gragrint? Kilka wieków temu, krasnoludzki browarnik, Elmador Rorekson, zwiedzał ludzką winiarnię, gdy nagle do jego nozdrzy dotarł cudowny zapach. Źródłem tego zapachu była kadź wystawiona przez ludzi poza teren winiarni. Zapytani, co znajduje się w odstawionej na bok kadzi, ludzie wytłumaczyli, że to odpadki pozostałe po wyciskaniu winogron, to jest łodygi, pestki i skórki, które zaczęły już gnić. Elmador zapytał, co ludzie winiarze czynią z tymi resztkami i usłyszał, że są one wyrzucane na kompost. Obruszony do żywego, Elmador natychmiast zarekwirował odpadki i wysłał do swojej gorzelni do dalszej fermentacji i destylacji. Po kilku latach eksperymentowania opracował przepis na nowy trunek, który z wrodzoną krasnoludom bezpośredniością nazwał „Gragrint”, co w staroświatowym znaczy „Odpadki”.

Technicznie rzecz ujmując, Gragrint nie jest winem. To wódka i to na dodatek bardzo mocna. Jednak żaden Averlandczyk nie spróbuje nawet dyskutować z krasnoludami na ten temat, gdyż jak twierdzą koneserzy wina, kłótnie z brodacami mogą skończyć się rozłupanymi głowami i odciętymi kończynami, a to zepsułoby radosną atmosferę Święta. Ponieważ krasnoludy nigdy nie zgłosiły Gragrintu do oficjalnego winiarskiego konkursu, problem klasyfikacji tego trunku nie jest publicznie poruszany, a Książę-Elektor zawsze wychodził z rozsądnego założenia, że każdemu lojalnemu poddanemu wolno pić, na co ma ochotę. W tym roku krasnoludy po raz pierwszy znalazły się jednak w centrum uwagi, gdyż miejsce zmarłego Elektora w komisji konkursowej zajął Norgrimson, znany krasnoludzki winiarz. Często odwiedza uliczkę swoich pobratymców, aby przepłukać usta szklaneczką Gragrintu. Twierdzi, iż pomaga mu to nie stracić głowy i smaku w obliczu tylu różnych gatunków wina.

Żaden z krasnoludów nigdy nie słyszał, aby kiedykolwiek wcześniej ludzie spontanicznie stawali w płomieniach. Będą stanowczo przekonywać, że to jakaś współczesna klątwa lub sprawka czarodziei-renegatów.

Pomnik na Plenzerplatz

Pośrodku placu Plenzerplatz wznosi się tak zwana Kolumna Czaszek. Jest to olbrzymi monument faktycznie wzniesiony z czaszek na pamiątkę odniesionego pod Averheim zwycięstwa nad armią strasznego wodza orków, Gorbada Żelaznego Pazura. Na czas Święta wokół pomnika buduje się okrągłą platformę, na której spora grupa szlachciców i kupców, którzy pomogli w sfinansowaniu Święta, spędza czas i przyjmuje podziękowania przechodniów. Znaleźć tu można z pewnością Lektora Świątyni Sigmara, Kurta Algirssona, jak również Żelazną Hrabinę Marlene von Alpraum (patrz rozdział poświęcony wybitnym osobistościom Averheim). Wystawione są tutaj na pokaz butelki sławnych i niesławnych marek wina, a zakupić je może każdy, kto dysponuje astronomiczną fortuną. Oto dwa przykłady:



Krew Mananna

To legendarne wino, produkowane przez znanego pustelnika Gottholda Kocha, wyrabiane z winogron, które rosną na poletku ukrytym wśród szczytów Gór Szarych. Wieść niesie, że winogrona te nigdy nie oglądają słońca, a rosną jedynie przy blasku Morrslieba. Krew Mananna rzekomo charakteryzuje się uduchowionym wręcz bukietem smaku. Podobno wyparowuje na języku, pozostawiając jedynie delikatną mgiełkę w ustach pijącego. Pojedyncza butelka tego trunku kosztuje około 500 zł.

Anna-Liza

To wino jest publicznie pokazywane głównie po to, aby ludziom przechodziły ciarki po plecach. Produkowane jest z winogron rosnących w Sylvania na niewielkiej plantacji ocienionej szczytami Gór Końca Świata. Plotka niesie, że wino to leżakuje sto lat, a co dekadę butelkę przewraca na drugi bok opiekun poletka, nieumarły krwiopijca. Podobno Anna-Liza smakuje jak płonący cynamon z wyraźnym żelaznym posmakiem. Butelka kosztuje zaledwie 40 zł, ale nikt się nie kwapi, by kupować to wino.

Pijane koleje losu

Poniższe losowe zdarzenia to jedynie przykład tego, co może przytrafić się Bohaterom podróżującym ulicami Averheim podczas Święta Wina.

Bójka szklarzy

Na jednej z ulic dojdzie do brutalnej bójki pomiędzy członkami dwóch rywalizujących ze sobą cechów szklarzy. Bójka rozpoczęła się od zwykłej kłótni na temat kielichów. Przedstawiciele pierwszego z cechów próbowali udowodnić, że kielich do wina musi stać na długiej nóżce, gdyż krótka uwłacza godności degustowanego wina. Drugi cech przekonywał, że wino smakuje jedynie w płaskich i okrągłych szklanicach, które umożliwiają intensywniejsze parowanie aromatu. BG mogą wesprzeć jeden z cechów lub po prostu starać się nie wchodzić nikomu w drogę. Bójka, choć brutalna, jest dość humorystyczna, gdyż obie strony za wszelką cenę starają się uniknąć potłuczenia szkła ze straganów. Wielu szklarzy będzie się osłaniać przed przeciwnikiem szklanym kielichem. Po kilku minutach pojawi się patrol straży miejskiej, który przywróci porządek za pomocą pałek. Jeden ze strażników, w zasięgu słuchu Bohaterów, wymamrocze:

– Co roku to samo... Ci szklarze są szurnięci.

Gest barona

Baron Kastor Leitdorf i jego siostrzeniec Rajmund zaoferują się postawić kolejkę dość drogiego i wartego swej ceny wina dla wszystkich w najbliższej okolicy. Rzecz jasna, Bohaterowie przypadkiem załapią się do grona wybrańców, którym dane będzie skosztować rzadkiego trunku. Jeśli będą sobie tego życzyli, uda im się zamienić z baronem kilka słów. Rozmowa ta może wkrótce zapoczątkować (patrz „Ognisty świt”, str. 241).

Dysputa niziołków

Na jednym z mniejszych placów miejskich siedzi grupa niziołków z ciastami w jednym ręku i szklankami wina w drugim, podniesionym tonem prowadząc energiczną debatę na temat wyższości niektórych tradycyjnych technik wyciskania winogron nad innymi. Obecnie dyskusja krąży wokół zalet chodzenia po winogronach, deptania oraz skakaniu w kadzi. Chód winiarski to powolne unoszenie najpierw jednej nogi, a następnie drugiej i spokojne wyciskanie świeżych winogron. Deptanie winogron to bardziej żwawa technika, polegająca na szybkim biegu w miejscu, z wysoko unoszonymi kolanami. Skakania w kadzi oczywiście nie trzeba tłumaczyć. Niziołki zgadzają się tylko co do jednej kwestii – wszystkie uważają, że najwięcej przyjemności sprawia skakanie w kadzi, choć jest to najmniej efektywna metoda wyciskania winogron.

Obnośne pyszności

Na straganach poustawianych na ulicach miasta zakupić można placki z nadzieniem, owoce, słodczyce i ciastka. Straganowe przekąski kosztują od 1 pensa do 1 szylinga. Jeden ze sprzedawców żywności zawarł układ z ustawionym po sąsiedzku straganem winiarskim. Do trunków sprzedawanych na tym straganie dodawane są substancje, które gwałtownie pobudzają apetyt, natomiast sprzedawca obok dba, aby jego placki za 3 pensy były zawsze ciepłe i pachniały tak, żeby przechodnie nie mogli im się oprzeć. Wszyscy Bohaterowie, którzy z uwagi na spożyty alkohol wykonali już przynajmniej dwa testy Odporności, muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że skusili się na jeden z „pysznych” placków. Są gorące i nadziewane mięsem (bardzo nieświeżym, lecz przyprawionym tak, że nic nie czuć). Wszyscy Bohaterowie, którzy skosztują placka, muszą wykonać udany Łatwy (+20) test Odporności lub zacząć cierpieć na chorobę „smrodliwych wiatrów” (patrz *Księga Zasad*, str. 141).

Sztuka degustacji wina

Dwóch szlachciców właśnie rozpoczyna honorowy pojedynek na miecze. Jeśli Bohaterowie zapytają licznych gapiów o powód starcia, usłyszą, iż mężczyźni pokłócili się o to, która technika degustacji wina jest bardziej stosowna dla szlachetnie urodzonych. Jeden z walczących uważa, że po przeplukaniu winem ust, należy je wypluć, natomiast drugi jest przekonany, że wypluwanie wina to obraza i należy je przełknąć. Szlachcice będą walczyć do pierwszej krwi.

Test z zasłoniętymi oczami

Bohaterowie zostają zaproszeni do udziału w badaniu jakości wina pewnego kupca. Udział w teście kosztuje 5 pensów. Badanie polega na spróbowaniu z zawiązanymi oczami trzech rzadkich gatunków wina i wybraniu tego, które najlepiej smakuje. Odpowiedź Bohaterów zostanie sumiennie zanotowana, jednak tak naprawdę próbują tego samego podłego wina, które zostało przyprawione na trzy różne sposoby. Jest to oczywiście oszustwo, gdyż trzy szklaneczki takiego sikacza powinny kosztować najwyżej 3 pensy.

— Wejście niziołka —

Tuż przed zachodem słońca, w trzecim dnia Święta, niedaleko Bohaterów na ulicy rozlegną się przerażone okrzyki, między innymi: „Pali się! On się pali!”, „Sigmarze, ratuj!”, oraz szereg inwektyw nie nadających się do cytowania. Najprawdopodobniej Bohaterowie rzucą się w stronę płonącej ofiary. Dotarcie na miejsce tragedii okaże się trudnym zadaniem, gdyż wszyscy w panice biegna dokładnie w przeciwną stronę. BG mogą zdecydować się wykonać test Krzepy, jeśli chcą przebić się przez tłum, lub test **zastraszania**, aby groźnym spojrzeniem wypłoszyć ludzi z najbliższego otoczenia. Co bardziej zwinni BG mogą wykonać Łatwy (+20) test **wspinaczki**, a następnie kilka Prostych (+10) testów Zręczności, aby wspiąć się na kamienicę i pobiec po dachach w stronę palącej się ofiary.

Na miejscu tragedii Bohaterowie zastaną przerażający widok. Pośrodku niewielkiego placu leży poskręcane i wciąż płonące ciało wojownika ubranego w kolczugę. Gdy BG dotrą na plac, płomienie nagle strzelą w górę i zmieniają kolor na fioletowy, co będzie wyglądać jak efekt nadprzyrodzony, jednak BG wrażliwi na magię nie wyczuwają w okolicy zwłok obecności jakiegokolwiek energii magicznej. Nieliczni gapie, którzy nie rzucili się do ucieczki, stoją w wystraszonej milczeniu pod ścianami kamienic, jak najdalej od ciała ofiary i nieustannie kreślą na piersiach znak komety, który zgodnie z tradycją chroni wyznawców Sigmara przed złem.

Wszyscy Bohaterowie powinni wykonać Wymagający (-10) test **spostrzegawczości**. Każdy BG, który na widok fioletowych płomieni zadeklaruje, że wypatruje jakiegoś podejrzanego

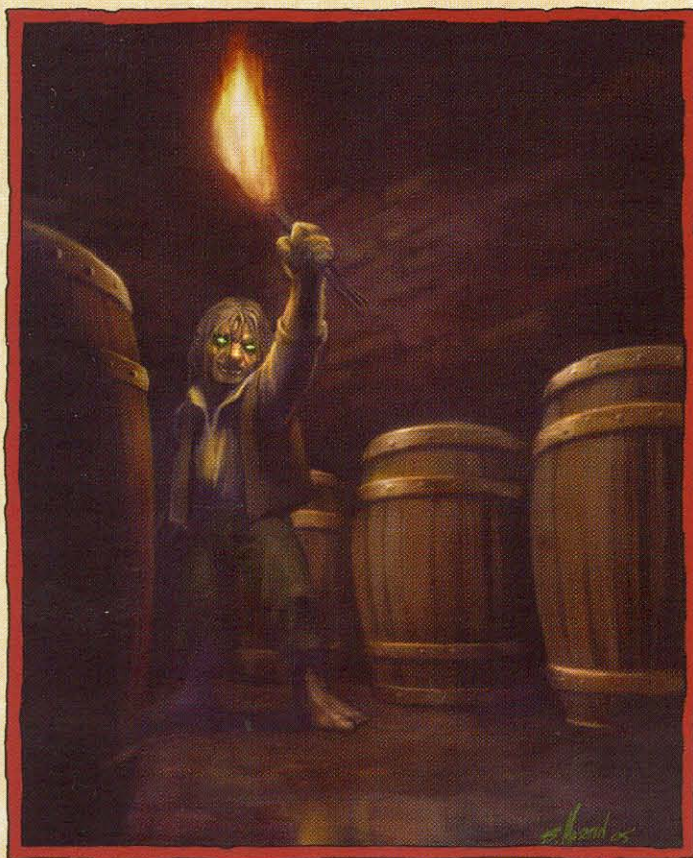
niziołka lub krępego chłopca, otrzymuje modyfikator +20 do rzutu. Udany test pozwala dostrzec niziołka, który wpatruje się w zwłoki z fascynacją graniczącą z ekstazą. Dodatkowy poziom skuteczności ujawni, że jest to jedyny niziołek w okolicy, który nie trzyma w ręce kawałka ciasta.

Gdy tylko płomienie przygasną, niziołek ten (a jest to oczywiście Clempo Cierniak), zauważy wpatrujących się w niego śledczych, wykona obelżywy gest w ich stronę i rzuci się do ucieczki. Jeśli Bohaterowie nie zauważą go, wymknie się po cichu, nie wzbudzając żadnych podejrzeń. Przeszukanie ciała ofiary lub jego otoczenia ujawni resztki salety (patrz zeznanie Odetty Rechaud, str. 232). BG mają niewiele czasu na przeszukanie okolicy, gdyż w ciągu kilku minut przybędzie straż miejska i odgrodzi teren.

Jeśli Bohaterowie rzucą się w pogoń za Clempo, ten z łatwością zniknie im w tłumie, chyba że jeden z goniących jest niziołkiem. Pozwól BG przez chwilę gonić niziołka, aż całkowicie się pogubią. Gdy ponownie zbiorą się, aby ustalić, co począć dalej, Clempo znowu im się pokaże, ściągając pogoń w ciemną i mało używaną ślepa alejkę, gdzie przycupnie za beczka i zapali pochodnię. Podpalacz Clempo Cierniak przybył do Averheim mordować, gdyż ma tu znacznie większą swobodę działania niż w Krainie Zgromadzenia. Niewielu ludzi podejrzewa o takie zbrodnie niewielkiego i uśmiechniętego niziołka. Clempo uważa, że ludzie spaleni niebieskim ogniem to efekt działania jakiegoś innego podpalacza działającego na terenie Averheim, który specjalnie droczy się z niziołkiem, zabijając ofiary w sposób, który dla Clempo – specjalisty od pożarów i podpalen – pozostaje całkowitą zagadką. Chory umysł Clempo zaczyna zawodzić w obliczu diabelnie skutecznego „konkurenta” w zbrodniczym rzemiośle, stąd pomysł zastawienia śmiertelnej pułapki na terenie miasta.

Kłamstwa! To wszystko kłamstwa! Herezja! Niebieski ogień to oszustwo! Ja jestem mistrzem płomieni! Ja i tylko ja! Nikt mi nie dorówna, nigdy! Myślicie, że on jest ode mnie lepszy? To bzdura! Iluzja! Nie ma czegoś takiego jak wewnętrzny ogień. On nie pali, nie płonie. Nie jest gorący. Nie parzy! Moje płomienie parzą, wypalają głupich ludzi, skrecają im kiszki i osmalają kości... A teraz wy spłoniecie!

Następnie niziołek rzuci zapaloną pochodnię na ziemię. Jak można się było domyślać, Clempo zwabił Bohaterów wprost w przygotowaną zawczasu pułapkę. Wszystkie beczki wypełnione są czystym spirytusem, a wąska ścieżka usypana z czarnego prochu prowadzi prosto do bomby z destylatu nafty, skonstruowanej własnoręcznie przez niziołka. Bohaterowie muszą wykonać Wymagający (-10) test Zręczności lub nie zdążyć wyskoczyć z alejki, zanim nastąpi eksplozja. Wszyscy BG w promieniu wybuchu otrzymują trafienie z Siłą 4. Każda trafiona osoba musi wykonać Prostą (+10) test Zręczności lub stanie w płomieniach (należy zastosować zasady obrażeń od ognia, zamieszczone w *Księdze Zasad*, str. 141). W zamieszaniu Bohaterowie tracą Clempo z oczu. Po wybuchu, w ruinach



alejki straży miejskiej odnajdzie wypalone i nierozpoznawalne zwłoki jakiegoś niziołka. Nie są to bynajmniej zwłoki Clempo, lecz niefortunnego przyjeźdźcy z Krainy Zgromadzenia, którego Clempo zamordował i przywłókł tutaj, aby zamaskować swoją ucieczkę.

Jeśli BG natychmiast nie wezmą nóg za pas, będą musieli gęsto tłumaczyć się straży miejskiej. Bez względu na to, w jaki sposób Bohaterowie będą wyjaśniali przyczyny eksplozji, straż odeskortuje ich do kapitana (patrz str. 246). Do BG powinna niebawem dotrzeć informacja, że wiele miejscowych frakcji przypisało już sobie zasługę wytropienia i powstrzymania podpalacza.

— Ognisty świt —

Następnego ranka (czyli czwartego dnia Świąta), miasto będzie huczało od plotek. Bohaterów z pewnością zainteresuje fakt, że poprzedniej nocy (po rzekomej śmierci podpalacza niziołka) w płomieniach stanął pewien szlachcic, lecz udało mu się przeżyć! Wymagający (-10) test **plotkowania** ujawni, że cudem ocalała ofiara nazywa się Rajmund Leitdorf (jest to wspomniany już bratanek Kastora Leitdorfa). Istnieje szansa na to, że BG już go spotkali podczas Świąta.

Szedłem właśnie po nadbrzeżu rzeki, pijąc doskonałe czerwone wino z Tilei, gdy nagle poczułem się niezwykle dziwnie. Było już po zmroku, lecz nagle moim oczom ukazał się drugi brzeg rzeki, zupełnie jakby nagle dane mi było widzieć w ciemności. Spojrzałem na miasto i zobaczyłem różnokolorową mgłę unoszącą się nad kamienicami. Potem spojrzałem na siebie i zobaczyłem, że wsiąkają we mnie jakieś czerwone opary. Nagle moja dłoń zajęła się biało-niebieskim ogniem, lecz nie poczułem żadnego bólu. Podniosłem dłoń do oczu, podziwiając kolor płomieni, gdy nagle straciłem przytomność. Obudziłem się w rzece, plując szlamem i mulem. Podobno przechodzący obok strażnik miejski przytomnie wepchnął mnie do wody. Bardzo odważny człowiek, chyba zawdzięczam mu życie.

W zależności od dotychczasowych poczynąń BG ustal, czy łatwo im przyjdzie ustalenie miejsca pobytu poparzonego Rajmunda. Jeśli Bohaterowie mieli problemy ze strażą, będą musieli pytać na ulicy. Odnalezienie Rajmunda wymaga wykonania Trudnego (-20) testu **plotkowania**. Ranny przebywa obecnie w dzielnicy kupieckiej, w luksusowej gospodzie o nazwie „Rzeczny Sekret”. Informacji tej mogą również od ręki udzielić Schnozberg lub Bruckert, jeśli oczywiście BG nawiązali z nimi przyjazne stosunki. Wizyta u Rajmunda wymaga Trudnego (-20) testu **przekonywania** lub **gadaniny**, udowodnienia, że Bohater jest medykiem, lub przedstawienia listu od Magistra Rone.

Rajmund niewiele więcej może powiedzieć, chociaż zapytany o „Sprośne Prosię”, potwierdzi, że chadza tam czasami napić się czegoś mocniejszego. Bohaterowie mają niewiele czasu na przesłuchanie Rajmunda, gdyż poczuje się słabo i jego strażnicy wyproszą gości z gospody. W samą porę, gdyż Rajmund za chwilę eksploduje.

Rajmund leży w prywatnym pokoju na drugim piętrze, otoczony uzbrojonymi i odzianymi w zbroje strażnikami. Jak na człowieka, który prawie spalił się żywcem, jest w całkiem niezłym humorze. Jeśli Rajmund zna już Bohaterów, uśmiechnie się na ich widok. Osoby obdarzone wiedzmiem wzrokiem zauważą, że Wiatry Magii wokół Rajmunda gęstnieją oraz wirują coraz szybciej i szybciej. Jego opowieść jest dość krótka.

Bohaterowie nie odejdą dalej jak jedną przecnicę od gospody, gdy ulicę nagle oświecili rosnąca kula biało-niebieskiego światła. Eksplozja całkowicie zniszczy większość gospody „Rzeczny Sekret”, pozostawiając zaledwie ruiny parteru. Na granicy sfery magicznego światła wyraźnie widoczne będą zakrzywione krawędzie uciętych jak nożem ścian. Oczywiście, okoliczni mieszkańcy natychmiast rzucą się do ucieczki.

— Albrecht „Łgarz” wkracza do akcji —

Bohaterów niewątpliwie zszokują ostatnie wydarzenia i zapewne pójść się napić. Święto nie zostanie przerwane z powodu jednej czy dwóch eksplozji i ludzie będą bawić się dalej. Przed południem czwartego dnia Świąta do BG dosięgnie się lub dyskretnie podejdzie niewielki mężczyzna, który cicho, acz uprzejmie zagadnie:

Potem odejdzie, z zadziwiającą łatwością niknąc w tłumie. „Chętna Barmanka” to niewielka gospoda w południowej dzielnicy, położona nieopodal rogatek miasta. Gospoda, co zadziwiające z uwagi na trwające wciąż Święto Wina, jest prawie pusta. Gdy Bohaterowie wejdą do środka, barman bez słowa wskaże im drzwi do pokoju na zapleczu. Nie ma w nim okien, stoi tylko stół i kilka krzeseł. Na jednym z nich, pod ścianą naprzeciwko drzwi, siedzi krótko ostrzyżony i łysiejący na czubku głowy mężczyzna.

– *Dzień dobry państwu. Mój pracodawca pyta, czy jesteście państwo zainteresowani dowiedzeniem się, co w trawie piszczy.*

Jeśli BG zapytają, kim jest ten pracodawca, usłyszą:

– *Kimś, kto wie o niebieskim ogniu.*

Rozglądając się wokół, czy nikt nie podsłuchuje, nieznajomy wyszepta jeszcze:

– *„Chętna Barmanka”, w samo południe. I tak nie macie nic do stracenia.*

– *Witam państwa* - rzeknie, wskazując na krzesła. – *Proszę spocząć lub nie, wedle woli.*

Mężczyzna splecie palce obu dłoni i zacznie mówić:

Mój pracodawca już od pewnego czasu śledzi wasze dochodzenie. Po wydarzeniach dzisiejszego ranka doszedł do wniosku, że dobrze by było, gdybyście poznali całą prawdę.

Tu mężczyzna zaczeka na jakiegokolwiek potaknięcie ze strony Bohaterów.

Mój pracodawca nazywa się Albrecht, choć zyskał sobie przydomek „Łgarz”. Działa w Awerheim od dłuższego czasu, inwestując w różnorakie przedsięwzięcia. Kilka lat temu, wraz ze swoim ówczesnym partnerem, panem Faustmanem, wszedł w spółkę z pewnym mężczyzną, który przedstawił się jako doktor Draupnir. Projekt ten dotyczył magicznego eliksiru, który umożliwić miał każdemu człowiekowi władanie magią. Jednak badania doktora Draupnira nie przyniosły spodziewanych rezultatów, a właściwie przyniosły rezultaty inne, niż powiedziano to panu Albrechtowi. Mój pracodawca wyraził szczere rozczarowanie i zażądał, aby zamknąć projekt, który w jego mniemaniu przekroczył granice moralności. Jednak pan Faustman sprzeciwił się, nieugięcie wspierając poczynania szalonego doktora Draupnira, oczywiście w nadziei na duże zyski. Obecnie, pan Albrecht szczerze żałuje znajomości z panem Faustmanem i gorąco pragnie rozwiązania tego problemu. Czy bylibyście zainteresowani udzieleniem pomocy w tej kwestii?

Lysiejący mężczyzna w skupieniu wysłucha, co Bohaterowie mają do powiedzenia. Jeśli wyrażą chęć współpracy, skinie głową w zadowoleniu. Albrecht od kilku dni przygląda się poczynaniom Bohaterów i dość dobrze zna ich charakter, chce mieć jednak pewność, że pomogą mu z własnej woli.



Jeśli uznasz, że BG przekonali nieznanego, ten nagłym ruchem zdejmie perukę, odsłaniając krótko przyciętą, rudą fryzurę, po czym powie:

– To ja jestem Albrecht „Łgarz”. Bardzo miło mi was poznać.

Albrecht ze szczegółami opowie, co wie o ognistym winie. Zacznie od tego, że nie ma pojęcia, dlaczego niektóre ofiary eksperymentów doktora Draupnira spalają się żywcem, a inne eksplodują. Opowie o nieszczęsnym wariacie Ewaldzie z gospodarstwa Faustmana – pierwszym człowieku, który eksplodował – ale nie wie, co mogłoby go łączyć z Rajmundem Leitdorfem. Jeśli Bohaterowie wypili ogniste wino i przyznają się do tego, potrząśnie smutno głową i oznajmi, że pozostały im góra trzy dni życia i że powinni zmusić doktora Draupnira do zdradzenia tajemnicy otrutku. Niestety, Faustman pilnuje Draupnira w dzień i w nocy.

Naszym prawdziwym zmartwieniem jest fakt, że Faustman zamierza sprzedać ten przeklęty trunek na aukcji dziś wieczorem. Licytacja odbędzie się, gdy cała uwaga całego miasta zwrócona będzie na finał konkursu wina. Klientela Faustmana z pewnością nie należy do spolegliwych ani wyrozumiałych. Z tego powodu mam dla was pewną radykalnie brzmiącą propozycję. Pomóżcie przekonać przybyłych na aukcję, że ogniste wino to oszustwo, a potem... będziecie musieli mnie zabić.

Albrecht uśmiechnie się szeroko, gdyż podejrzewa, że na aukcji Faustmana pojawią się ludzie znani i wpływowi – tacy, których zabójstwo w dalszej perspektywie nie wyszłoby na dobre ani Bohaterom, ani jemu samemu. Jeśli jednak uda się przekonać licytujących, że są oszukiwani, mogą bez zastanowienia zemścić się na zaskoczonym Faustmanie, co rozwiąże wszelkie problemy.

Plan „Łgarza” zakłada przedostanie się na teren magazynu, w którym Faustman urządzi aukcję i publiczne oskarżenie dawnego partnera o oszustwo. Tuż po oskarżeniu, do magazynu mają wtargnąć Bohaterowie i upozorować zabójstwo Albrechta, a następnie – pokazując list Magistra Rone – oświadczyć, że Faustman jest renegatem poszukiwanym przez Imperialne Kolegia Magii.

Bohaterowie mogą uznać, że nie ufają „Łgarzowi”, co jest oznaką zdrowego rozsądku (biorąc pod uwagę pseudonim łotryka). Albrecht powiedział Bohaterom (prawie) całą prawdę, a jego plan faktycznie ma pewne, choć dość nikłe szanse powodzenia. „Łgarz” będzie otwarty na sugestie BG, dopóki nie zmienią oryginalnego planu w drastyczny sposób. Należy pamiętać, że chociaż z uwagi na pewne poczucie winy Albrechtowi zależy na zakończeniu badań doktora Draupnira i zniszczeniu ognistego wina, to jego głównym celem jest usunięcie rywala.

– Okrutny koniec –

Goście zbiorą się w magazynie Faustmana godzinę po zmierzchu. Kilku strażników Faustmana w rzeczywistości pracuje dla Albrechta i to dzięki nim „Łgarz” zna dokładny czas i miejsce aukcji. Strażnicy pracujący dla Albrechta nie wezmą udziału w walce, co znacznie ułatwi Bohaterom zadanie.

Na tym etapie przygody sporo zależy od wcześniejszych poczynąń BG, którzy mieli niejedną okazję, aby zjednać sobie sprzymierzeńców. Największą pomoc może zaoferować kapitan Joerg Bruckert. Jeśli Bohaterowie zaprzyjaźnili się z nim i poprosili o wsparcie, pošle do magazynu Faustmana dwie drużyny swoich najlepszych ludzi. Możliwe jest też, że Leopold Schnozberg na własną rękę pojawi się z małą grupką zaufanych lamignatów.

Magazyn Faustmana stoi nad samą rzeką, z dala od centrum miasta. W pustym magazynie ustawiono stół i kilka obitych tkaniną krzesła. Faustman, Draupnir i ich ludzie (w sile równej liczbie BG wraz ze sprzymierzeńcami plus czterech) rozstawieni są po całym magazynie. W pomieszczeniu znajdują się też zaproszeni na aukcję goście wraz ze swoją obstawą.

Bohaterowie powinni spotkać się z Albrechtem tuż po zachodzie słońca, aby omówić ostatnie szczegóły planu. Zakładając, że wszystkie przygotowania pójdą gładko, Albrecht wejdzie do magazynu w chwili, gdy Faustman zapyta:

– Kto rozpocznie licytację?

Pojawiając się dosłownie znikąd, „Łgarz” oznajmi, że ogniste wino to oszustwo. Teraz nadeszła kolej na akcję BG. Bez problemu wejdą do niestrzeżonego magazynu (przekupieni przez Alberta strażnicy właśnie się zmyli) i wykorzystując powszechne zaskoczenie, odegrają scenę zabicia Alberta (który na piersi pod koszulą ma przywiązany płaski świński pęcherz wypełniony świeżo upuszczoną cielecą krwią). Po oskarżeniu Faustmana „w imieniu Imperialnych Kolegiów Magii”, w magazynie wybuchnie zamęt. Niektórzy kupujący zorientują się, że „zabity” był dawnym partnerem Faustmana.

Jak kij w mrowisko!

Co może się wydarzyć? Co tylko zechcesz. Niektórzy goście Faustmana wpadną w gniew i zaczną zabijać. Inni spróbują uciec bądź dopomóc BG (patrz opisy osobistości obecnych na aukcji, zawierające wskazówki odnośnie ich motywów i sposobu postępowania). Faustman naśle na nich swoich ludzi. BG (zwłaszcza ci, którzy wypili ogniste wino) z pewnością będą chcieli pochwycić doktora Draupnira. Z kolei doktor zamierza uciec najszybciej, jak to możliwe. W odpowiednim momencie starcia (wybierz dogodną chwilę, która podkreśli czyjaś śmierć albo rozproszy Bohatera lub jego przeciwnika) tłumy zebrane wokół Plenzerplatzu zaczną wiwatować na cześć zwycięskiego wina. Ku zaskoczeniu wszystkich, pierwsze miejsce zdobył trunek Gwizdaczy. Dwie rundy po rozpoczęciu walki do magazynu wbiegnie Clempo, rzucając na prawo i lewo bomby z destylatu nafty (wybuch bomby ma Siłę 3, skuteczny promień rażenia bomby to około 4 metry, wszyscy znajdujący się wewnątrz promienia rażenia muszą wykonać test Zręczności lub zacząć się palić). To, w jaki sposób niziołek podpalacz dowiedział się o

doktorze Draupnirze, pozostawiamy twojej wyobraźni i może zależeć od tego, jak dokładnie BG ukrywali swoje poczynania. Celem Clempo będą wszyscy, którzy ładnie wyglądaliby w płomieniach, lecz przede wszystkim doktor Draupnir, którego niziołek zdążył zniechęcić z całej swej obłąkanej duszy. Clempo uważa, że doktor celowo go znieważa, wykorzystując magię do spalania ofiar bardziej skutecznie i widowiskowo, niż potrafi to niziołek podpalacz za pomocą zwykłych środków chemicznych.

Jeśli walka obróci się na niekorzyść Faustmana, ten spróbuje uciec i kiedyś z pewnością zemści się na Bohaterach. Goście „Piąchy” – za wyjątkiem „Owieczki” – nie zamierzają dać się złapać przez straż miejską. Jeśli ich droga ucieczki zostanie odcięta, będą walczyli do upadłego. Bohaterowie powinni od razu zrozumieć, że mają nikłe szanse w starciu z tyloma potężnymi wrogami naraz. Jeśli stronią od walki, mogą mieć poważne problemy z przeżyciem rozprawy w magazynie. Ich jedyną szansą jest błyskawiczna ucieczka bądź ustawienie walki, tak aby przestępcy wyróżnili się nawzajem.

Licytujący

„Owieczka” – Vescio Matalla

Vescio Matalla to szanowany i względnie uczciwy kapitan słynnej kompanii najemniczej, znanej jako „Błada-ale-Rada”. Vescio „Owieczka” zdobył swój przydomek już w dzieciństwie, gdyż jest albinosem (Tieleńcy mają specyficzne poczucie humoru). Należy nadmienić, że w starciu zbrojnym Vescio jest raczej wilkiem niż owieczką. Najemnicy „Bładej-ale-Radej” kompanii znaczą pancerze białą-szarą farbą, dlatego łatwo ich rozpoznać w ogólnym zamieszaniu. Matalla jest również znanym w wojskowych kręgach koneserem wina. Do Averheim przybył głównie na Święto Wina, a na aukcję trafił przypadkiem, zaintrygowany ofertą Faustmana. Od początku podejrzewał, że ogniste wino to trefny towar, a złodzieje chcą go okantować, więc bez zastanowienia uwierzył w deklarację Albrechta, a następnie Bohaterów (zwłaszcza, jeśli pokażą list opatrzony pieczęcią Kolegiów). Jeśli na miejscu pojawiają się umundurowani zbrojni (straż kapitana Bruckerta lub kompani Schnozberga), Matalla natychmiast stanie po stronie prawa i wesprze Bohaterów w walce. Jeśli Vescio przeżyje starcie, będzie twierdził, że nie wiedział o nielegalnym pochodzeniu ognistego wina. Jeśli pomoże strażi miejskiej w walce, najprawdopodobniej nie zostanie aresztowany.

Vescio „Owieczka” Matalla

Profesja: oficer

Poprzednie profesje: najemnik, sierżant

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
73	47	51	57	55	45	48	47

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	18	5	5	4	0	4	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie +10, hazard, jeździectwo, nauka (strategia/taktyka) +10, plotkowanie +10, pływanie, przeszukiwanie, sekretny język (bitewny) +10, spostrzegawczość, targowanie się, unik +20, wiedza (Estalia), wiedza (Imperium), wiedza (ogry), wiedza (Tilea), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: bijatyka, błyskawiczny blok, broń specjalna (dwuręczna), groźny, obieżyświat, ogłuszanie, rozbrajanie, silny cios, szósty zmysł, szybkie wyciągnięcie, urodzony wojownik

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: broń dwuręczna (miecz dwuręczny najlepszej jakości)

Wypożyczenie: płaszcz z kapturem

Baron Apostol Piron

Baron Apostol Piron to szlachcic z Sylvania, mający równie wielkie ambicje jak kły. Piron jest wampirem z rodu von Carsteinów, który od wielu stuleci poszukuje skutecznych, acz dyskretnych metod eliminacji kłopotliwych kuzynów. Wampiry znają wszystkie stosowane obecnie metody skrytobójcze i potrafią się przed nimi zabezpieczać, lecz baron Piron ma nadzieję, że ognistym winem zaskoczy swoich wrogów. Baron nie wie jeszcze, w jaki sposób podać je wrogom, lecz podejrzewa, że da się je zmieszać ze świeżą krwią lub napoić nim ponętą ludzką ofiarę, którą następnie podrzuci spragnionemu krwi rywalowi. Piron jest przekonany, że to właśnie on wygra licytację. Jeśli ktoś przebiję jego ofertę, wampir jest zdecydowany przejąć ogniste wino siłą. Gdy Albrecht oznajmi, że cała aukcja jest oszustwem, baron Apostol Piron natychmiast założy, że wpadł w pułapkę zastawioną przez innego wampira i zacznie mordować każdego, kto wpadnie mu w ręce.

Baron Apostol Piron

Rasa: Wampir

Cechy Głównie							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
65	42	62	63	66	45	70	65
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	21	6	6	6	1	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie +10, jeździectwo, język tajemny (magiczny), nauka (genealogia/heraldyka), nauka (historia), nauka (nekromancja), plotkowanie +10, przekonywanie +10, przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, śledzenie, torturowanie, unik, wiedza (Estalia), wiedza (Imperium), wiedza (Księstwa Graniczne), wspinaczka, wycena, wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (sylwański)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), czarnoksiężstwo, intrygant, krasomówstwo, magia prosta (tajemna), ożywieńiec, przemawianie, rozbrajanie, straszny, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- **Hipnotyzujący wzrok.** Baron może zahipnotyzować przeciwnika swoim przeszywającym spojrzeniem. Może użyć tej mocy przeciwko dowolnej postaci w zasięgu 6 metrów (w ramach akcji). Ofiara może oprzeć się spojrzeniu, wykonując test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostaje sparaliżowana na 1 rundę i jest traktowana jako bezbronna. Baron może podtrzymywać ten efekt w każdej kolejnej rundzie, przeznaczając na to 1 akcję w swojej turze. W takim przypadku ofiara nie wykonuje już kolejnych testów Siły Woli.
- **Kłątwa wampiryzmu.** Baron nie może przekroczyć płynącej wody (rzeki, strumienia, itp.), chyba że po moście. Nie odbija się w lustrach. Każdego dnia musi wypić kilka litrów krwi, w przeciwnym razie wszystkie jego cechy główne maleją o 10. Stracone punkty odzyskuje podczas następnego krwawego posiłku. Wystawiony na światło słoneczne, baron co minutę traci 1 punkt Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i noszonego pancerza), a dodatkowo wszystkie jego cechy zostają zmniejszone o połowę (zaokrąglane w dół).
- **Ludzka postać.** W razie potrzeby baron może udawać człowieka, chowając kły i pazury, a także nieco wygładzając rysy twarzy. W tej postaci nie może korzystać ze zdolności **straszny**. Przemiana (w dowolną stronę) jest akcją natychmiastową.
- **Władza nad ożywieńcami.** Baron może kontrolować ożywieńców w podobny sposób jak nekromanta (patrz *Księga Zasad*, str. 170). Jeśli para się nekromancją, nie mają na niego wpływu związane z nią efekty uboczne.
- **Wyssanie krwi.** Jeśli baronowi udało się zastosować chwyt w walce, może wbić w przeciwnika kły i wyssać z niego krew. Jeśli na skutek takiego ataku przeciwnik straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, natychmiast traci 1k10 punktów Krzepy. Jeśli przeżyje to starcie, odzyskuje utracone punkty Krzepy w tempie 1 na godzinę.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: pazury, kły, rapier, lewak

Wypożyczenie: sakiewka z 200 zł

Alette – Córa Ulryka

Alette jest wierną wyznawczynią Ulryka, choć to określenie nie oddaje w pełni jej zapału. Nawet termin „fanatyczka” nie oddaje żarliwego ognia płonącego w sercu Alette. Uważa, że jej współwyznawcy są otumanionym baranami, którzy pokornie zgadzają się na dominację Sigmara, podczas gdy to Ulryk powinien być najważniejszym bogiem Imperium. Jak można się domyślać, Alette traktuje tę sprawę bardzo osobiście. Pragnie zdobyć ogniste wino, aby „poczęstować”

nim kongregację kapłanów Sigmara, którzy wkrótce zbiorą się na mszy prowadzonej przez samego Arcylektora. Alette jest świadoma, że doktryna wiary Ulryka nie popiera stosowania metod skrytobójczych, ale jest przekonana, że cel uświęca środki, a spalenie żywcem kapłanów Sigmara w symboliczny sposób uświadomiłoby światu płomienny żar wiary w Ulryka.

Alette Córa Ulryka

Profesja: biczownicza

Poprzednia profesja: fanatyczka

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	23	41	50	32	27	50	52
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	5	5	0	2	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie, nauka (teologia) +10, plotkowanie, przekonywanie +10, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo szybki, broń specjalna (korbacze), charyzmatyczny, nieustraszony, opanowanie, przemawianie, silny cios, twardziel

Choroba umysłu: mania prześladowcza (wyznawcy Sigmara)

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: korbacz

Wyposażenie: symbol Ulryka, relikwia religijna

Grupy zbrojnych

Wszyscy wymienieni goście przybyli ze swoimi obstawami. Pamiętaj, że zbrojnych będzie o czterech więcej, niż sprzymierzeńców Bohaterów, włącznie z nimi samymi. „Owieczce” naturalnie towarzyszy grupa najemników z „Bładej-ale-Radej” kompanii, wokół barona stoi grupa zadziwiająco błędnych wojowników z Sylvanii, Córa Ulryka przyprowadziła ze sobą z Północy krzepkich wojów Pana Wilków, a Faustmanowi towarzyszy większość jego osiłków z gildii złodziei. W ostatecznym starciu zwykli zbrojni mają stanowić raczej tło dla pojedynków Bohaterów z groźniejszymi przestępcami wymienionymi powyżej. Ustaw walkę tak, aby zbrojni ruszyli w stronę straży miejskiej, a BG stanęli oko w oko z wampirem lub fanatyczką Ulryka (lub pomiędzy nimi, jeśli uważasz, że przeżyją takie starcie).

Zakończenie

Oczywiście, zakończenie przygody w dużym stopniu zależy od tego, jak potoczy się walka w magazynie. Zakładając, że Bohaterowie zatriumfują (w mniejszym lub większym stopniu), uda się im odzyskać trzy butelki ognistego wina (pozostałe zostaną potłuczone podczas walki). Przejęte ogniste wino stanowi ważny dowód w całej sprawie

i powinno zostać przekazane Imperialnym Kolegiom Magii na dowód, że BG pomyślnie zakończyli śledztwo. Po zakończeniu walki Albrecht pogratuluje Bohaterom odwagi, niezależnie od tego, czy któryś z przeciwników uciekł. Po śmierci „Piąchy” Faustmana Albrecht bardzo szybko połączy gildię i umocni swoją władzę. W przyszłości Bohaterowie mogą liczyć na pomoc z jego strony. Nowy przywódca gildii złodziei to oczywiście przydatny kontakt, choć z drugiej strony, władcy półświatka nie lubią mieć niespłaconych długów. Albrecht może wkrótce pozbyć się niewygodnych świadków, którzy za dużo o nim wiedzą.

Jeśli Bohaterowie nawiązali przyjazne kontakty z kapitanem Bruckertem, będą mogli odejść bez udzielania żadnych wyjaśnień. Jednak kapitan poprosi, aby opuścili miasto natychmiast, gdyż następnego dnia rano magazyn pełen trupów z pewnością zostanie odkryty, a pewne frakcje – dla własnych korzyści politycznych – będą usiłowały oskarżyć Bohaterów o udział w tej zbrodni.

Jeśli doktor Draupnir przeżył, wystarczy niewielka zachęta, aby zdradził, co wie na temat ognistego wina. Pole, na którym rosną winogrona wykorzystane do produkcji ognistego wina, jest całkowicie zatrute spaceniem i nigdy nie wyda zdrowych plonów. Doktor Draupnir wie również, że Faustman ukrył jedną butelkę ognistego wina na własne potrzeby. Nie wie jednak, gdzie szukać tej butelki. Doktor Draupnir nie ma przed sobą długiego życia. Jeśli wpadnie w ręce straży miejskiej, czeka go stos. Jeśli uniknie sprawiedliwości, dopadnie go Albrecht „Łgarz”. Jeśli Clempo przeżył walkę w magazynie, to przepełniony pragnieniem zemsty wyruszy w ślad za Bohaterami. Podróż może być niespokojna...

Ogniste wino

Ogniste wino przechowywane jest w smukłych ołowianych butelkach i smakuje jak kwaśna, zimna lemoniada z dodatkiem jakiejś ziemistej przyprawy. Jego posmak przypomina bąbelkowy efekt szampana. Wszyscy, którzy wypiją porcję ognistego wina, spalą się żywcem w ciągu trzech dni. Nie ma sposobu, aby przeżyć spontaniczne zapalenie się. Jeśli natomiast Bohater wypije całą butelkę wina naraz, magia spaczonych winogron poskutkuje, a BG będzie mógł rozpocząć profesję guślarza lub ucznia czarodzieja (wydając 100 PD), bez względu na dostępne profesje wyjściowe. Ogniste wino nie działa na niziołki i krasnoludy. Jeśli wino wypije szaleniec, czarodziej lub jego krewny, w jego ciele zacznie kondensować się magiczna energia, którą należy spożytkować lub odprowadzić, zanim osiągnie poziom krytyczny i doprowadzi do eksplozji ofiary. Promień eksplozji wyniesie około 10 metrów. Wszystko wewnątrz sfery wybuchu zostanie zniszczone. Jeśli wino (w dowolnej ilości) spożył czarodziej, podczas splatania 10 następnych czarów będzie musiał przy każdym zaklęciu wykonać rzut dodatkowymi dwiema kośćmi, które nie liczą się do poziomu mocy lecz zwiększają prawdopodobieństwo manifestacji Chaosu (patrz „Kostki Chaosu”, str. 180).

— Ważne osobistości —

Joerg Bruckert, kapitan straży miejskiej

Kapitan Joerg Bruckert jest właściwym człowiekiem na niewłaściwej posadzie. Do jego obowiązków należy utrzymywanie porządku publicznego w Averheim i wypełnianie woli Księcia-Elektora. Problem polega na tym, że Averheim nie ma obecnie Elektora, którego wolę mógłby wypełniać Joerg. Brak centralnej władzy doprowadził do wzrostu przestępczości na każdym szczeblu. Szlachta unika wspierania straży miejskiej, kupcy wymigują się od płacenia podatków, a złodzieje kradną w biały dzień. Bruckert nie może sobie pozwolić na zadarcie z którymkolwiek ze szlacheckich rodów, gdyż przedstawiciel jednego z nich z pewnością zajmie wkrótce tron elektorski. Ponieważ Bohaterowie są jedynymi innymi przedstawicielami prawa w mieście (reprezentują Imperialne Kolegia Magii), Bruckert jest gotów im zaufać i patrzeć przez palce na ich poczynania, oczywiście pod dwoma warunkami:

- BG muszą obiecać, że zakończą śledztwo w sprawie podpalenia najszybciej, jak to tylko możliwe, a potem wyniosą się z miasta.

- Większość zasługi za rozwiązanie zagadki tajemniczych morderstw przypaść ma straży miejskiej i Bruckertowi, który potrzebuje chwały, aby znaleźć się w łaskach przyszłego Księcia-Elektora.

Oczywiście, jeśli Bohaterowie nie ujawnią Bruckertowi, dla kogo pracują, zostaną potraktowani jak zwykli włóczędzy szukający kłopotów, czyli nieszczególnie przyjaźnie. Bruckert nie odważy się aresztować wędrownego czarodzieja, jeśli ten okaże licencję na korzystanie z magii, lecz będzie zwlekał z wypuszczeniem pozostałych Bohaterów z aresztu, dopóki nie dowie się, w jakim celu przybyli do miasta.

Joerg Bruckert

Profesja: oficer

Poprzednie profesje: strażnik, sierżant

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
57	43	50	49	46	54	48	62
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	19	5	4	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie +10, nauka (prawo), nauka (strategia/taktyka) +10, plotkowanie +20, pływanie, przeszukiwanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, tropienie, unik +20, wiedza (Imperium) +20, wiedza (Księstwa Graniczne), zastraszanie +10, znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: bardzo silny, bijatyka, błyskawiczny blok, błyskotliwość, broń specjalna (parująca), czuły słuch, groźny, ogłuszanie, opanowanie, rozbrajanie, silny cios, zapasy

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta i nogawice)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), lewak, kusza

Wypożyczenie: 12 beltów, różne dokumenty, sakiewka z 10 zł, kołczan, mundur i odznaka kapitana straży miejskiej.

Straż miejska

Straż miejska Averheim znalazła się w sytuacji nie do pozazdroszczenia. Przestępcy rozzuchwalili się pod nieobecność Księcia-Elektora, a kupcy śmieją się strażnikom w nos, odmawiając płacenia podatków i przestrzegania miejskich przepisów. Wielu strażników dało się podkupić jednej z wielu grup toczących spór o władzę w prowincji. Warto nadmienić, że wiele praw nie jest obecnie egzekwowanych. Między innymi, straż miejska Averheim zaniedbuje pobierania opłat celnych i towarowych oraz przemyka oko na drobny przemysł. Odpowiednio bogatym lub wpływowym przestępcom nawet morderstwo może ujdąć na sucho.

Typowy strażnik

Profesja: strażnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	31	33	41	30	38	28	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: nauka (prawo), plotkowanie +10, przeszukiwanie, spostrzegawczość, tropienie, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, niezwykle odporny, ogłuszanie, opanowanie, rozbrajanie, silny cios

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), sztylet

Wypożyczenie: latarnia na drągu, mundur

Clemo Cierniak – obłąkany podpalacz

Clemo był kiedyś asystentem inżyniera zajmującego się obsługą machin wojennych i od dzieciństwa marzył, aby poznać świat rozciągający się poza granicami Krainy Zgromadzenia. Dane było mu zobaczyć znacznie więcej, niż kiedykolwiek pragnął, gdyż podczas ostatniej wojny jego mistrz został zatrudniony przez armię Imperium. Koszmar bitew i krwawe starcia z potwornymi hordami Chaosu na dalekiej Północy zaprowadziły Cierniaka daleko poza granicę zdrowych zmysłów. Ponieważ Magistrowie Płomienia zwalczali stworzenia Chaosu ogniem, widok płonących i skręcających się w cierpieniu sylwetek wyrwał się głęboko w duszy Clemo. Niziołek zatracił prawie wszelki kontakt z rzeczywistością, pamięta jedynie, że należy podpalać istoty, które mu się nie podobają i że palenie ich przynosi satysfakcję. Podczas

swojego inżynierskiego terminu Clempo doskonale zapoznał się z różnymi wynalazkami wojennymi, a w szczególności potrafi destylować naftę, produkować bomby naftowe, a także preparować Krasnoludzki Ogień. Clempo jest niski nawet jak na niziołka i nie jest tak gruby jak wielu jego pobratymców. Potrafi przez długi czas bez jednego mrugnienia wpatrywać się w jeden punkt lub osobę. Gdy patrzy w ogień, w jego zielonych oczach płonie szaleństwo.

Clempo Cierniak

Profesja: inżynier

Poprzednia profesja: żak

Rasa: niziołek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	59	23	28	58	61	32	45
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	2	2	5	0	3	1

Umiejętności: czytanie i pisanie, mocna głowa, nauka (alchemia) +10, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (inżynieria), plotkowanie +10, przeszukiwanie, rzemiosło (rusznikarstwo), rzemiosło (uprawa ziemi), spostrzegawczość +10, wiedza (krasnoludy), wiedza (niziołki), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: bardzo szybki, błyskotliwość, broń specjalna (palna), broń specjalna (proce), etykieta, geniusz arytmetyczny, odporność na Chaos, widzenie w ciemności

Choroba umysłu: piromania

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: dwa pistolety z amunicją i prochem na 8 strzałów każdy, sakwa z destylatem nafty w glinianych garnuszkach

Wypożyczenie: butelka wina, różki z prochem, narzędzia inżyniera

Uwagi: Bomby Clempo mają promień rażenia wynoszący 4 metry. Osoby objęte wybuchem otrzymują automatyczne trafienie z Siłą 3 i muszą wykonać udany test Zręczności lub zacząć się palić.

„Piącha” Faustman

Młody Karl Folker wcześniej nauczył się, że na tym świecie tylko najsilniejsi mogą zająć daleko. Był bowiem szóstym dzieckiem chłopca z Averlandu i przez całe życie obserwował, jak jego bliscy harują po kres możliwości, bez jakiegokolwiek efektu. W wieku dwunastu lat Karl uciekł do Averheim, gdzie pod przybranym nazwiskiem Faustman, udało mu się dostać w szeregi gildii złodziei. Tam dość szybko zasłużył sobie na swój przydomek „Piącha”, zwracając uwagę przełożonych. Wybił się spośród innych złodziejasków absolutną bezdusznoscą i gotowością do popełnienia każdego czynu, który przynosił mu korzyść. Niejeden złodziej poczuł się zagrożony obecnością bezwzględniego młodzieńca i próbował się go pozbyć. Kości skrytobójców, którzy podnieśli rękę na Karla, od dawna gniją na dnie Averu. Jedynym osiągnięciem niedoszłych zabójców było

nauczenie Karla ostrożności i sztuki starannego planowania. Obecnie Karl ma ponad czterdzieści lat, a w jego włosach pojawiła się siwizna, jednak lodowato zimne spojrzenie nadal potrafi zmrozić krew człowieka. W ciągu wielu lat przebijania się na szczyt hierarchii gildii Faustman nabawił się wielu blizn, które otwarcie prezentuje, słusznie zakładając, że demonstrowanie jego gotowości do osobistego zajęcia się każdą „mokrą” robotą. Trzeba przyznać, że skutecznie odstrasza to rywali.

„Piącha” Faustman

Profesja: książę złodziei

Poprzednie profesje: oprych, reketer, paser

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
55	46	47	58	47	44	62	46
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	20	4	5	4	0	4	0

Umiejętności: dowodzenie, hazard, mocna głowa, plotkowanie +10, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), spostrzegawczość +10, śledzenie, targowanie się, torturowanie, unik +20, wiedza (Imperium) +10, wycena +20, zastraszanie +20, znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (parująca), geniusz arytmetyczny, groźny, intrygant, lotrzyk, morderczy atak, niezwykle odporny, odporność na trucizny, ogłuszanie, opanowanie, przemawianie, rozbrajanie, silny cios, szybkie wyciągnięcie, twardziel, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna najlepszej jakości (miecz), łamacz mieczy

Wypożyczenie: 30 zł

„Paluchy” Faustmana

Faustman zatrudniał wielu niezwykle efektywnych szpiegów i zabójców, lecz większość z nich jeszcze przed rozpoczęciem Święta Wina została zabita lub przekupiona przez Albrechta „Łgarza”. Jednak niesławne „Paluchy” Faustmana uniknęły czystki i pozostają fanatycznie wierne swojemu pracodawcy. Nazywane tak ze względu na bliskie powiązania z „Piąchą” Faustmanem, „Paluchy” to tak naprawdę trójka zabójców. Dwóch jest bliźniakami o imionach Tobias i Ernst Gorst, natomiast trzeci mężczyzna, Gorg Krause, jest do nich tak podobny, że mógłby być ich bratem. Cała trójka ogoliła głowy i ubiera się podobnie, aby spotęgować efekt podobieństwa. Wszyscy trzej bez zastanowienia wykonują rozkazy Faustmana. Wielokrotnie podczas tej przygody Bohaterowie będą mieli szansę zmierzyć się z „Paluchami”. Możesz tak poprowadzić akcję, aby „Paluchy” atakowały pojedynczo, sprawiając wrażenie, że Bohaterowie mają do czynienia z tym samym człowiekiem. Jeśli w którymś ze starć zabiją „Palucha”, następnym razem widok „zmarłychwstałego” przeciwnika może zjeżyć graczom włosy na głowie.

„Paluch” Faustmana

Profesja: oprych

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
52	30	40	41	35	25	31	35
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie, sekretny język (złodziejski), unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: morderczy atak, ogłuszanie, rozbrajanie, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie, twardziel, urodzony wojownik, zapasy

Zbroja: średni pancerz (kaftan koleczy i skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, kastet

Wypożyczenie: płaszcz z kapturem, ubranie identyczne jak u pozostałych „Paluchów”

Doktor Waldemar Draupnir

Doktor Draupnir jest rozdygotanym wrakiem człowieka o pustym spojrzeniu, który dokonał niemożliwego – tylko po to, aby ponieść całkowitą klęskę. Jak to się stało? Otóż wyprodukowane przez Draupnira ogniste wino działa, lecz jego skuteczność w rozbudzaniu talentu władania magią jest ograniczona wyłącznie do ludzi. Na nieszczęsnego Waldemara wino nie wywiera żadnego wpływu, gdyż nie jest on już człowiekiem. Choć nie widać tego na pierwszy rzut oka, wieloletni kontakt ze spaczeniem przeistoczył Draupnira w szaroskórego mutanta.

Doktor Waldemar Draupnir

Profesja: uczony

Poprzednie profesje: żak, medyk

Rasa: człowiek/mutant

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
24	26	38	52	35	65	58	35
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	5	4	0	5	0

Umiejętności: czytanie i pisanie +20, leczenie +10, mocna głowa, nauka (alchemia) +20, nauka (astronomia), nauka (inżynieria), nauka (magia), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (aptekarskie), spostrzegawczość +20, warzenie trucizn, wiedza (Imperium) +10, wiedza (Jałowa Kraina), wiedza (Tilea), wycena, znajomość języka (arabski), znajomość języka (khemryjski), znajomość języka (klasyczny) +20, znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, chirurgia, etykieta, obieżyświat, odporność na choroby, odporność na magię, ogłuszanie, opanowanie, poliglota

Zasady specjalne:

- *Mutacja Chaosu: Zgrubiła skóra.* Skóra doktora przybrała szary odcień. Jeśli doktor zostanie ranny, Łatwy (+20) test **spostregawczości** ujawni, że jego krew ma zielonkawy odcień (zawiera sporo miedzi).

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: trzy mikstury lecznicze, narzędzia medyczne, sakwa z ziołami

Albrecht „Łgarz”

Człowiek znany obecnie jako Albrecht „Łgarz” urodził się w Marienburgu około 40 lat temu. Jego życiorys pełen jest przypadków zagrabionego złota, przeprowadzonych i udaremnionych szwindli, zdobytych fortun, nieszczęśliwych miłości, roztrwonionych bogactw i imion, które zmieniał jak rękawiczki. Albrecht jest szczupłym mężczyzną o przeciętnym, nie rzucającym się w oczy wyglądzie, a przynajmniej tak próbuje się prezentować. Jedyne, co jego pracownicy o nim wiedzą na pewno, to fakt, że jest niezwykle przebiegły i rzadko kiedy przegrywa. Jest też oddanym wyznawcą Ranalda. Wszystko inne to tylko gra pozorów..

Albrecht „Łgarz”

Profesja: książę złodziei

Poprzednie profesje: kanciarz, szarlatan, włamywacz

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	50	34	37	64	66	58	67
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	17	3	3	4	0	2	1

Umiejętności: charakteryzacja, dowodzenie, gadanina +10, hazard, kuglarstwo (aktorstwo), plotkowanie +20, przekonywanie +20, przeszukiwanie +10, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość +20, targowanie się +10, ukrywanie się, unik, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), wspinaczka, wycena +20, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy) +10, zwinne palce

Zdolności: bijatyka, błyskotliwość, chodu!, intrygant, lotrzyk, naśladowca, obieżyświat, odporność na trucizny, przemawianie, szczęście, szósty zmysł, ulicznik, wykrywanie pułapek, żyłka handlowa

Zbroja: skórzana kurta

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet najlepszej jakości

Wypożyczenie: kilka zestawów ubrań, jedno ubranie najlepszej jakości, zestaw do charakteryzacji, jedna dawka śliny chimery, 10 zk i 20 s

– Osobistości Averlandu –

Żelazna Hrabina Marlene von Alptraum

Obecnie głową rodu von Alptraum jest hrabina Marlene – kobieta, którą dosłownie od dziecka wychowywano do tej roli. Jej matka i dawna Księżna-Elektorka Averlandu, Ludmiła von Alptraum, cieszyła się opinią kompetentnej władczyni aż do czasu bezwzględnego zdławienia rozruchów w miasteczku Streissen podczas tak zwanego „powstania chlebowego”, wywołanego klęską głodu. Chociaż decyzja hrabiny zgodna była z literą prawa imperialnego, hrabia Marius Leitdorf – dzięki ekscentrycznym, lecz przemyślanym działaniom propagandowym – skutecznie przedstawił Ludmiłę jako potwora, który dla własnej przyjemności rozkazał zmasakrować błagających o chleb głodujących biedaków. Nic dziwnego, że po śmierci Ludmiły ród von Alptraum utracił tron elektorski na rzecz hrabiego Mariusa występującego „w imieniu zwykłych ludzi”. Obecnie jednak Marius spoczywa w grobie, a córka Ludmiły czyni staranne przygotowania do ponownego zajęcia najważniejszego urzędu prowincji. Marlene uważa, że pozycja Księcia-Elektora słusznie należy się jej rodzinie. Hrabina von Alptraum nie jest dworską kokietką. Od najmłodszych lat zajmowała się handlem i dyplomacją, jest też doświadczonym taktikiem. Mimo dojrzałego wieku (hrabina liczy sobie 57 lat) słynie ze wspaniałych umiejętności jeździeckich i zabójczo celnego oka. Jej wyczyny z ulubionym pistoletem prochowym przeszły już do legendy, a warto nadmienić, że hrabina osobiście dowodziła wieloma wyprawami na orki i goblinów wilczych jeźdźców, którzy odważyli zapuścić się na teren Averlandu. To właśnie odwaga na polu bitwy przyniosła jej przydomek „Żelaznej Hrabiny”.

Hrabina Marlene jest świadoma wagi, jaką zwykli obywatele Averlandu przywiązują do Święta Wina. Z tego powodu jest jednym z głównych sponsorów tegorocznych uroczystości i kładzie spory nacisk na to, aby wszyscy wiedzieli o jej niemałych dotacjach na ten cel. W zależności od tego, dla kogo pracować będą Bohaterowie podczas pobytu w Averheim, hrabina może spróbować nawiązać z nimi kontakt.

Baron Kastor Leitdorf

Chociaż nominalnie to właśnie ród Leitdorfów kontroluje Averheim, ich główną siedzibą są bogate posiadłości położone nieopodal Streissen i Wuppertalu. Największym problemem rodu Leitdorfów jest ich powszechnie znana kłótniowość. Mówi się, że rodzina Leitdorf nie jest w stanie zgodzić się nawet co do tego, jakiego koloru jest niebo nad ich głowami. Wewnętrzne dysputy skutecznie uniemożliwiają im jakąkolwiek zorganizowaną próbę zachowania urzędu Księcia-Elektora. Obserwatorzy zgadzają się jednak co do jednego – baron Kastor Leitdorf wdał się w swojego wuja Mariusa i nie należy go lekceważyć. Jest mistrzem fechtunku i utalentowanym mówcą. Mówi się też, że każdą sytuację potrafi obrócić na swoją korzyść. Baron Kastor przybył do Averheim, aby się zabawić i mieć oko na von Alptraumów, lecz nie przepuści okazji, aby poprawić swój wizerunek w oczach mieszkańców miasta. Podczas Święta Wina baron będzie przechadzał się po mieście w towarzystwie silnej obstawy, rozmawiając z Averheimczykami i przyjezdnymi oraz stawiając kolejki co droższego wina wszystkim w najbliższej okolicy. Zjedna mu to oczywiście sporo sympatii.

Lektor Kurt Algirsson

Większość Lektorów kultu Sigmara to niestety ludzie otyli, leniwi i sprzedajni. W Averlandzie sytuacja ma się inaczej. Lektor Kurt Algirsson faktycznie jest gruby, jednak lenistwa i łapówkarstwa nie mogą mu zarzucić nawet jego najwięksi wrogowie. Algirsson regularnie podróżuje po prowincji, dbając o potrzeby wiernych kultu Sigmara. Jest doskonale świadomy faktu, iż wśród Averlandczyków dominuje wiara w Rhyę lub Taala, lecz dzięki intensywnej pracy dokonał czegoś niezwykle trudnego – sprawił, że w Averlandzie kapłani Sigmara przyjmowani są gościnnie, a wyznanie Młotodzierzcy traktowane z szacunkiem i tolerancją. Natomiast sam Algirsson jest dostojnikiem szczególnie szanowanym przez pospólstwo. Słynie z tego, że osobiście pomaga biedakom w żniwach i nie wzdryga się przed ciężką pracą, ani przed czymś tak nielicującym się z jego stanowiskiem jak przerzucanie widłami gnoju.

Lektor Algirsson jest jedną z nielicznych osobistości w Averlandzie, które nie usiłują obrócić ostatnich tragicznych wypadków na swoją korzyść. Jako jedyny bezinteresownie pragnie, aby odkryto przyczynę tych wydarzeń i powstrzymano dalsze przypadki samospalenia. Jeśli winni zostaną aresztowani, Lektor Algirsson będzie domagał się ich niezwłocznej egzekucji i wystawienia trupów na widok publiczny, w ramach ostrzeżenia. Możesz uznać, że to właśnie Lektor Algirsson zatrudni Bohaterów do prowadzenia śledztwa. W kontaktach z BG Lektor okaże się miłym starszym człowiekiem o rozmiarach kadzi piwnej, w którym można jednak wyczuć żelazną siłę woli i niezwykle szlachetne serce. Lektor często się śmieje, lecz uśmiech rzadko rozjaśnia jego zatroskane niebieskie oczy. Algirsson często żartuje, że ciężki młot bojowy, który nosi u pasa, służy mu wyłącznie do odszpuntowywania beczek z piwem, lecz wytarta rękójść i miejscami nadkruszona głowica broni wydają się całkowicie temu przeczyć.

Jeśli Bohaterowie zostali wynajęci przez kult Sigmara, po przybyciu do Averheim powinni stawić się na audiencji u Lektora Algirssona. Ten przyjmie ich w prywatnej komnacie i zada kilka pytań, na przykład:

– *Czy to prawe serce dyktuje wam, byście stanęli w obronie ludu Sigmara, czy też przyjęliście zlecenie wyłącznie dla pieniędzy i własnej chwały?*

Jeśli motywy BG (lecz przede wszystkim szczerść ich odpowiedzi) usatysfakcjonują Lektora, który jest realistą i dopuszcza myśl, że ktoś przysłuży się społeczeństwu za uczciwe wynagrodzenie (tak przecież działają szanowani najemnicy), Bohaterowie otrzymają specjalne listy z pieczęcią Świątyni Sigmara i wolną rękę w prowadzeniu dochodzenia w Averheim. Algirsson ostrzeże jednak BG, aby nie okazywali uwierzytelnienia pochopnie, gdyż:

– *Choć listy te otworzą przed wami wiele drzwi, zjedną wam również wielu wrogów.*

Lektor stanowczo zażąda również regularnych raportów co dwa, trzy dni.

Regimius Woeller

Profesja: wędrowni czarodziej

Poprzednia profesja: uczeń czarodzieja

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
27	32	28	33	30	38	33	33
+5	+5	—	+5	+10	+20	+25	+10
27	32	28	33	35	53	48	38

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	2	3	4	0	0	3
—	+3	—	—	—	+2	—	—
1	12	2	3	4	2	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (inżynieria), nauka (magia) +10, plotkowanie, przeszukiwanie, splatanie magii +10, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wykrywanie magii, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, magia powszechna (dowolne dwie), magia prosta (tajemna), magia tajemna (cień), medytacja, opanowanie, zmysł magii

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kij

Wypożyczenie: plecak, ubranie dobrej jakości, księga zaklęć, drukowana książka, metalowe sztuce i kubek, metalowy kufel, zestaw do pisania, 9 zk

Dorastałeś w biednej wiosce we wschodnim Stirlandzie. Spędziłeś tam całe życie, gdyby nie pewien wędrowni „uczony”, który dostrzegł w tobie talent magiczny. Prawie natychmiast trafiłeś do terminu Imperialnego Kolegium Magii, gdzie okazałeś się niezwykle pojętnym uczniem. Po latach nauki pozwolono ci opuścić mury Kolegium i wykorzystać swoje umiejętności dla dobra Imperium. Dwa lata, jeden fanatyczny kult i trzy niedosze stopy później, prawie pozbyłeś się złudzeń młodości. Pomimo licznych przeszkód, udało ci się wielokrotnie pomóc w gardłowych sprawach zwykłym ludziom, którzy nie zawsze wiedzieli, komu zawdzięczać wybawienie od trapiących ich nadprzyrodzonych problemów. Ponieważ skryte działania i wprowadzanie w życie złożonych planów jest twoją najmocniejszą stroną, zdecydowałeś się przyłączyć się do Kolegium Cienia i związać z Szarym Wiatrem *Ulgę*.

Udo Eppledoff

Profesja: najemnik

Poprzednia profesja: strażnik pól

Rasa: niziołek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
21	38	18	23	45	35	25	40
+10	+10	+5	+5	+10	—	+10	—
31	48	23	28	55	35	35	40

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	2	2	4	0	0	2
+1	+2	—	—	—	—	—	—
2	11	2	2	4	0	0	2

Umiejętności: hazard, jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), plotkowanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium), wiedza (niziołki), wiedza (Tilea), znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, błyskotliwość, broń specjalna (proce), odporność na Chaos, strzał mierzony, strzelec wyborowy, szybkie wyciągnięcie, widzenie w ciemności

Zbroja: średni pancerz (skórzana kurtka i koszulka kolecza)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: kusza z 10 beltami, broń jednoręczna (miecz), kastet, tarcza

Wypożyczenie: plecak, ubranie dobrej jakości, metalowe przybory kuchenne, mikstura lecznicza, lampa oliwna, oliwa do lampy, szpadel, kucyk z siodłem i uprzężą, metalowy kufel, 6 zk

Dorastałeś w Krainie Zgromadzenia, jednak od dzieciństwa wszyscy dorośli kręcili nad tobą głowami, mamrocząc, że masz niespokojne stopy. Gdy dorosłeś, zająłeś się zwalczaniem ożywieńców nękających twoją ojczyznę, lecz po kilku latach i to cię znudziło. Okazało się, że faktycznie masz niespokojne stopy, które poniosły cię daleko od domu. W ciągu ostatnich lat znalazłeś się w niejednej trudnej sytuacji, lecz z każdej wyszedłeś cało. Ku swojemu zaskoczeniu wyrosłeś na całkiem utalentowanego wojownika, choć zabijanie bynajmniej nie sprawia ci przyjemności. Może czas wrócić do domu?

Markus Geissler

Profesja: cyrulik

Poprzednia profesja: akolita

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	28	31	38	40	32	40	35
+5	+5	—	+5	+10	+10	+10	+10
30	33	31	43	50	42	50	45

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	4	4	0	0	3
—	+2	—	—	—	—	—	—
1	13	3	4	4	0	0	3

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie +10, nauka (historia), nauka (teologia), plotkowanie, powożenie, przekonywanie, rzemiosło (aptekarsstwo), spostrzegawczość, targowanie się, wiedza (Imperium), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: charyzmatyczny, chirurgia, niezwykle odporny, odporność na choroby, opanowanie, przemawianie, szybki refleks

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)

Wypożyczenie: szaty, symbol Sigmara, cztery mikstury lecznicze, narzędzia cyrulika, narzędzia chirurgiczne, dwie książki (medyczna i naukowa), przybory do pisanja

Dorastałeś w Nuln. Byłeś trzecim synem bogatej rodziny kupieckiej. W młodości nie odmawiano ci niczego. Twój najstarszy brat miał przejąć rodzinny interes, a drugi zaciągnąć się do wojska. Twoim obowiązkiem, jako najmłodszej latorośli, było przyjęcie stanu duchownego. Niestety, niezbyt ci to pasowało. Wiara, tak ochoczo wyznawana przez innych akolitów, dla ciebie była stekiem bzdur. Ponieważ zniechęcona twoją postawą rodzina wydziedziczyła cię, zająłeś się czymś innym. Bystry umysł i wrodzony talent szybko pozwoliły ci opanować wiedzę medyczną, a niespokojny duch sprawił, że często podróżujesz w poszukiwaniu przygód. Co prawda ani praktyka medyczna, ani niebezpieczne przygody nie przyniosły ci jeszcze bogactw, ale przynajmniej wiodłeś ciekawe życie.

Theodora Mader

Profesja: złodziejka

Poprzednia profesja: służąca

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
21	32	23	31	38	26	29	40
+5	+5	+5	—	+15	+5	+10	+10
26	32	28	31	53	31	39	50

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	3	4	0	0	2
—	+2	—	—	—	—	—	—
1	13	2	3	4	0	0	2

Umiejętności: gadanina, otwieranie zamków, plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), sekretny język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość, targowanie się, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: bystry wzrok, charyzmatyczny, chodul, łotrzyk, szybki refleks, twardziel

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet

Wypożyczenie: dobrej jakości ubranie, metalowy kufel, hubka i krzesiwo, latarnia sztormowa, oliwa do lampy, sakwa na ramię, plecak, zestaw wytrychów, 10 metrów liny

Dorastałaś w Altdorfe, wychowywana przez barmankę w chętnie odwiedzanej gospodzie. Już w dzieciństwie zdecydowałaś, że roznoszenie kufli, a także unikanie zaczepki pijanych gości i ich obmacujących rąk, to nie jest życie dla ciebie. Po nauczaniu się wszystkiego, czego mogłaś dowiedzieć się w gospodzie, zapisałaś się do małej szkoły prowadzonej przez gildię złodziei. Tutaj nauczyłaś się o wiele więcej o tym, jak mają się sprawy na świecie. Przywódcy gildii błędnie założyli, że skoro chodzisz do ich szkoły, to należysz do nich. Ostre słowa, ostry sztylet i sprytna ucieczka pozbawiły ich złudzeń w tej kwestii. Oczywiście od kilku lat unikasz Altdorfu, lecz wcale ci to nie przeszkadza. Życie włóczykija jest pełne przygód, a ty coraz lepiej potrafisz „zaopiekować” się kosztownościami i gotówką głupców, którzy sami nigdy nie potrafiliby upilnować własnego dobytku.

Indeks

A

Albrecht Helseher	122
Alchemicy	117
Amulet Dziewicy	205
Amulet Trzykrotnie Błogosławionej Miedzi	205
Arcymagowie	79
Astrologowie	98

B

Balthasar Gelt	119
Biały Wiatr	34
Bitewne Ostrze	206
Brązowy Wiatr	33
Burza Chaosu	122
Buty Bovvy	206

C

Czarna Czaszka Kalifa	206
Czarni Magistrowie	68
Czarnoksiężnicy	129
Czarodzieje bitewni	67
Czarownicy	127
Czerwony Wiatr	32

D

Demonolodzy	129
Detlef Johansson	135
Dhar	37
Domena Chaosu	15
Drozd	191
Druidzi	94

E

Elfi Płaszcz	206
Elfi Talizman	206
Eliksir bezsenności	199
Eliksir urody	200
Eliksir wyszczuplający	200
Eter	16

F

Fioletowy Wiatr	36
Formuła rytuału	172

G

Gildia Czarodziej i Alchemików	120
Gnilce	80
Gotthilf Puchta	120
Guślarze	125

H

Hierofanci	108
------------	-----

I

Imperialne Kolegia Magii	81
Imperialni Magistrowie	66
Imperialny Dekret o Magii	64
Iluzjoniści	91

J

Janna Eberhauer	122
Jaszczurka	191
Język tajemny	48

K

Kamień Mocy	206
Kolegium Ametystu	81
Budynki	85
Magia	82
Magistrowie	84
Obowiązki i kontrakty	84
Kolegium Bursztynu	87
Budynki	89
Magia	87
Magistrowie	88
Obowiązki i kontrakty	88
Kolegium Cienia	90
Budynki	92
Magia	90
Magistrowie	90
Obowiązki i kontrakty	91
Kolegium Jadeitu	90
Budynki	93
Magia	96
Magistrowie	94
Obowiązki i kontrakty	95
Kolegium Niebios	94
Budynki	98
Magia	100
Magistrowie	98
Obowiązki i kontrakty	100
Kolegium Płomienia	99
Budynki	102
Magia	104
Magistrowie	103
Obowiązki i kontrakty	103
Kolegium Światła	103
Budynki	106
Magia	108
Magistrowie	106
Obowiązki i kontrakty	108
Kolegium Złota	108
Budynki	113

Magia	114
Magistrowie	117
Obowiązki i kontrakty	116
Kostki Chaosu	180
Kot	191
Krzesiwo Dazha	206
Kula z Grondu	207
Kuna	192

L

Likwor nazębny	200
----------------	-----

Ł

Łasica	192
Łowcy czarownic	130

M

Magia czarnoksiężska	37
Magiczna Czaszka	207
Magistrowie	58
Magistrowie tułacze	70
Małpa	192
Miecz Sprawiedliwości	207
Mikstura jaszczurczego ogona	200
Mikstura magicznej mocy	200
Mikstura splatania	200
Mikstura uśmierzania bólu	201
Mikstura wyostrenia zmysłów	201
Mikstura wzmocnienia	201
Mroczne Ogary	80

N

Nekromanci	130
Nektar piękności	201
Niebieski Wiatr	32
Nietoperz	192

O

Orzel	192
-------	-----

P

Pastorał Helstruma	207
Pazur Gryfa	207
Pierścień Fauschlagu	208
Pierścień Ognia Zagłady	208
Piromanci	103
Płyn na porost włosów	201
Poszukiwacze Prawdy i Sprawiedliwości	134
Pradawni	16
Prawo karne	69
Profesje:	
Arcymistrz run	219
Czarnoksiężnik	131

Kłątwa złodziei grobowców	154	Posłaniec śmierci	154	Wicher śmierci	156
Kolumna światłości	159	Postarzenie	144	Wiosenny rozkwit	166
Korozja	143	Poznanie tajemnic	145	Wizja śmierci	153
Kosa żniwiarza	154	Požoga zagłady	153	Wrota ziemi	165
Krąg śmierci	155	Prawo logiki	142	Wróżba	146
Krąg uzdrowienia	158	Projekcja astralna	148	Wrząca krew	152
Kres życia	156	Przecucie	147	Wściekłość	151
Krew ziemi	164	Przejaśnienie	147	Wypolerowanie	145
Lodowaty uścisk śmierci	155	Przekształcenie metalu	145	Wyssanie życia	155
Lokalizacja	148	Przemiana w kruka	160	Zakłète drzewo	166
Luka w pamięci	139	Przemiana w niedźwiedzia	163	Zapora ze stali	142
Łańcuch <i>Aqshy</i>	153	Przemiana w rumaka	162	Zguba demonów	159
Łaska losu	147	Przemiana w wilka	161	Ziemia karmicielka	164
Małpia zręczność	164	Przerażający wygląd	141	Złodowacenie	166
Maska iluzji	140	Przypalenie	149	Złoto głupców	145
Materia cienia	141	Pukając do bram zaświatów	155	Złowieszczy cień	141
Metoda prób i błędów	144	Rozbłysk	156	Złudzenie śmierci	141
Migotliwa tarcza	157	Rozkwitanie	165	Znaki na niebie	149
Mowa ptaków	146	Rozświetlenie budowli	157	Zwierzęcy szal	162
Mowa zwierząt	160	Rumak z cieni	139	Zwodniczy wygląd	138
Mroczne przeznaczenie	149	Sen zimowy	162	Żar serc	152
Natchnienie	158	Siła natury	166	Żar z nieba	165
Nawałnica	149	Siła prawdy	158	Zasady wykuwania run:	212
Niebiańska luneta	146	Siła umysłu	145	Zasada dumy	213
Niebiańskie skrzydła	147	Skaza	142	Zasada formy	213
Niegasnący płomień	150	Skóra dzika	161	Zasada mistrzostwa	213
Oczy prawdy	158	Skrzydła sokoła	163	Zasada poświęcenia	213
Oczyszczająca światłość	158	Słowa pociechy	153	Zasada trzech	213
Odesłanie demona	158	Snop światła	158	Zdolności:	
Odrażająca przemiana	162	Sobowtór	139	Czarostwo	128
Odrętwienie	154	Sparciała skóra	161	Dodatkowe zaklęcie	137
Odstraszanie	162	Spopielenie	152	Runa	214
Ogień U'Zhul	149	Srebrzyste strzały Arha	143	Runa mistrzowska	214
Ognista korona	150	Strefa mroku	141	Zdolności chowańców	192
Ognista kula	151	Strefa zamętu	142	Głos pana	193
Ognisty dech	153	Szept rzeki	165	Głos rozsądku	193
Ognisty podmuch	152	Szpony furii	160	Magiczne zogniskowanie	193
Ognisty posmak	150	Sztylety cienia	141	Magiczny katalizator	193
Ostatnie słowa	155	Sztywność ciała i umysłu	143	Maskotka	193
Oswojenie	160	Szum drzew	166	Połączenie telepatyczne	193
Oszołomienie	139	Świetlisty oręż	157	Prawa ręka pana	193
Oślepiający blask	159	Świetlisty strażnik	158	Zbiornik mocy Eteryjnej	193
Ośli upór	161	Tajemne rytury	144	Zielony Wiatr	34
Pałący dotyk cienia	141	Tarcza <i>Aqshy</i>	151	Zmory	80
Pancerz z ołowiu	144	Tłumienie magii	145	Zwój Piątej Tradycji	209
Pierwsze proroctwo Amul	146	Trzecie proroctwo Amul	147	Z	
Płaszcz cieni	138	Uczta kruków	162	Żaba	192
Płomienista zasłona	151	Ukojenie ducha	155	Żółty Wiatr	33
Płomień zemsty	153	Uleczenie zwierzęcia	160		
Podgrzanie	149	Umagicznienie	145		
Podmuch wiatru	147	Upływ lat	154		
Podsycenie ognia	142	Utwardzenie	143		
Pole cierniowe	165	Uwięzienie duszy	156		
Poskromienie	159	Uzdrowienie	157		

KSIĘGA ZAKLĘĆ

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Nazwa czaru

Wymagany poziom mocy

Czas rzucania

Składnik

Opis

Poznaj tajemnice magii!

Magiczne wichry owiewają krainy ludzi. Potężne i niewidzialne, oplatają cały Stary Świat. Okiełznać je potrafią tylko czarodzieje dysponujący wielką wiedzą i mocą. Ten obszerny dodatek do Księgi Zasad Warhammera zawiera kompletny zbiór informacji o magii: od najdawniejszych czasów aż po założenie Kolegiów Magii i rolę czarodziejów we współczesnym Imperium. Traktowani z niechęcią, nieufnością, a nawet strachem, czarodzieje wielokrotnie dowiedli swojego oddania w walce z Chaosem. Ukazując kulisy działania Kolegiów Magii, dodatek jest nieocenioną pomocą dla tych, którzy zdecydowali się na podążanie ścieżką wiedzy tajemnej, jak też dla tych, którzy swoje życie poświęcili zwalczaniu czarnoksiężników.

Na stronach Królestwa Magii znajdziesz między innymi:

- Dziesiątki nowych zaklęć dla każdego Wiatru Magii – między innymi wrząca krew i złudzenie śmierci.
- Wyczerpujące informacje na temat Kolegiów Magii, włącznie z ich historią, obszarami działania, ambicjami i najważniejszymi osobistościami!
- Opis magii czarnoksiężskiej, włącznie z nowymi profesjami – czarownika i czarnoksiężnika.
- Rozszerzoną listę Przekleństwa Tzcentcha!
- Tajemne piętna doświadczonych Magistrów.
- Nowe zasady dotyczące odprawiania rytuałów, przygotowywania magicznych mikstur i kontrolowania chowańców.
- Nowe magiczne eliksiry – między innymi Mikstura uśmierzania bólu i Przyjaciół opoja.
- Nowe magiczne przedmioty – między innymi Czarna Czaszka Kalifa oraz Pierścień Fauschlagu.
- Magia runiczna – kompletne zasady wykuwania tajemnych znaków, włącznie z tak runami jak runa ognia oraz mistrzowska runa władzy królewskiej.
- Obszerny wykład o magicznych fenomenach i naturze magii.
- Rola magii w Starym Świecie, włącznie z różnymi sposobami jej postrzegania przez osoby wszystkich stanów i środowisk.
- Opis czarodziejów-renegatów, a także nieustraszonych łowców czarownic, którzy przysięgali walczyć z heretykami i czarnoksiężnikami.
- Okrutny koniec – przygoda T.S. Luikarta, rozgrywająca się w czasie averlandzkiego Święta Wina.
- Łatwy łup – opowiadanie Roberta Earla.

Królestwo Magii to nieoceniony dodatek do Księgi Zasad Warhammera, przydatny zarówno dla graczy, jak i Mistrzów Gry.

Czy potrafisz dostrzec Wiatry Magii? Czy wyczuwasz ich przyptyw?

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. © Copyright Copernicus Corporation 2006. Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, G.W., Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ©, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2006, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.



Black Industries

Black Industries W W W:
<http://www.blackindustries.com/>

BL PUBLISHING

Copernicus Corporation W W W:
<http://copcorp.pl>

COPERNICUS
CORPORATION

ISBN: 83-86758-52-X



9 788386 758524 >