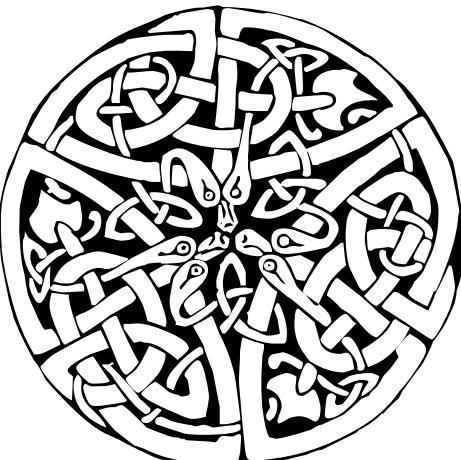


Poza Czasem

Wrota do świata wyobraźni



Dawni Celtovia wierzyli, że na zetknięciu świata i zmierzchu tworzy się magiczny i tajemniczy moment. Czas, gdy wszystko jest możliwe, odwieczne prawa tracą moc, a bramy między światami stają otworem. Czas Poza Czasem.

Pomysł i wykonanie

Katarzyna „Thilnen” Ruszkowska
Marcin „Ellentir” Kuczyński

Graficy

Paula Dudzik
Nina "LeafOfSteel" Garncarczyk
Dorota "Tantir" Grześkiewicz
Agnieszka "Anez" Osiwała
Piotr Lewandowski
Piotr "Wojewoda" Woyke

Beta-testerzy

Dorota "Tantir" Grześkiewicz
Katarzyna „Elfka” Michalak
Agnieszka "Hippie" Regulska
Łukasz "Kobold" Engel
Wojtek "Wojtko" Giza
Paweł "Skała" Jurgiel
Adrian Siekierski
Maciek "Zefir" Starzycki
Bartosz "Nadir" Wysoczański

Podziękowania

Amy Edwards (<http://clik.to/toeknuckles>)
Rick Smith
- big thanks to you guys

oraz

Zefirowi, za liczne sugestie i dzikość spojrzenia



Wydawnictwo Menhir

Ul. Kartaginy 1 m. 351
02-762 Warszawa

e-mail: kontakt@menhir.pl
WWW: <http://www.menhir.pl>

Dystrybucja: D.W. Ares

Druk: Blue-graph
04-894 Warszawa, ul. Szachowa 1

ISBN 83-89765-00-4

Wydanie pierwsze

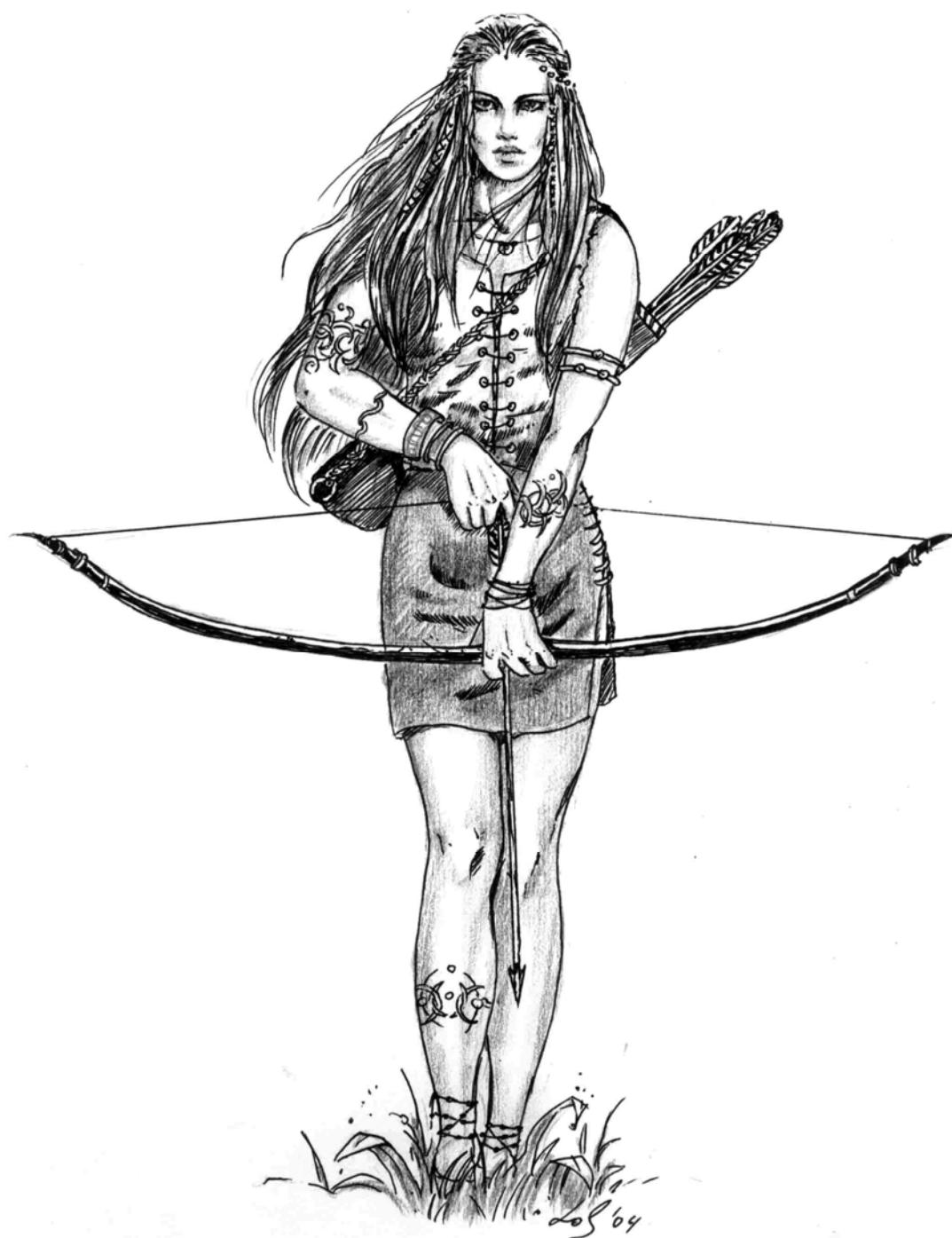
Copyright © 2004 Wydawnictwo Menhir

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być powielana lub kopiowana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy.

Poza Czasem

Spis treści

Rozdział I: Witajcie w Tir Na Danu	5
Rozdział II: Kraina poza czasem	21
Rozdział III: Tworzenie postaci	75
Rozdział IV: Zasady	123
Rozdział V: Walka	149
Rozdział VI: Magia	177
Rozdział VII: Mistrz Gry	233
Rozdział VIII: Bestiariusz	245
Rozdział IX: Dodatki	263



- Poza Czasem -

Witaćie w Tir Na Dana



Witajcie w Tir Na Danu

Czym są gry fabularne?

Jak czytać podręcznik

Przybory niezbędne do gry

Rzuty kośćmi

Przygoda poza czasem

Krótki opis świata

Sześć pór roku

Obce siły w Tir Na Danu

Życie Wybrańca

Niektórzy powiadali, że dobre czasy minęły w Tir Na Danu bezpowrotnie. Prawda, że wiele zmieniło się po tym, jak niechciane dziecko Bogini, wypaczony Sluagh, objęło w posiadanie krainy na północy. Jego powykręcone sługi coraz częściej można było spotkać nie tylko w centrum kontynentu, ale nawet na południu, choć od domeny ich władców droga tam była daleka i nader kłopotliwa. Nieumarłe królestwo Zakonu Wieczności na zachodnich wyspach również napawało lękiem mieszkańców Tir Na Danu. Nikt nie wiedział po co rycerze z symbolem krzyża na płaszczach przybyli na żyzne ziemie Krainy Bogini, jednak pewne było, że każdy skrawek lądu, który podbijają i włączają do swego dominium, zmienia się nie do poznania. Znika stamtąd wszelka radość, a słońce nigdy nie wychodzi zza chmur. Ludzie żyją, jakby nie żyli, powtarzając w kółko wyuczone czynności, wytwarzając broń i zbroje na potrzeby nowych władców, bez przerwy na sen czy odpoczynek. Ziemia umiera i nie wydaje już żadnych plonów, zaś nad wszystkim panują potężni wojownicy, którzy nie znają ludzkich emocji, lecz tylko poczucie obowiązku. Okuci w cieżkie zbroje, dosiadają potężnych rumaków, które przywieźli ze sobą z odległych krajów.

Nie wszystkim jednak udzielał się smutny nastrój. Wielu uważało, że Lud Bogini nie musi się niczego obawiać. Danu nadal czuwała nad swymi wyznawcami. Nie stanowiła może wzoru kochającej matki - jak każda kobieta, bywała ciepła i pełna współczucia, czasem zaś wpadała w gniew, którego uzasadnienia na przyno podejmowali się druidzi. Oddana i kochająca, innym razem zazdrośna i obrażona, Bogini pozostawała niezrozumiana. A jednak każdy w Tir Na Danu oddawał się pod Jej opiekę. Była wszystkim, Jej jesteswo objawiało się w każdym podmuchu wiatru, w każdym żdżble trawy, w oczach kochanki i na ostrzu wrogiego topora. Gdy Bogini umierała, cały świat okrywał się całunem śniegu, by rozwitnąć tysiącem barw, gdy Matka rodziła się na nowo. Tir Na Danu żyła w rytm uderzeń serca swej Pani, a ludzie, choć nieco się jej bali i nie do końca potrafili zrozumieć, kochali Ją nad wszystko. Przy Jej potędze zagrożenia, wiszące nad krainą, wydawały się blednąć. Sluagh, choć silny swoją nienawiścią, nie rozporządzał mocą na tyle dużą, by dokonać na północy zmasowanej ofensywy, zaś tajemniczy Zakon nie kwapił się zbytnio z podbijaniem kontynentu, kładąc raczej nacisk na umacnianie już zdobytych pozycji. Na zachodzie powstawały potężne twierdze z kamienia, które swym majestatem mogły się niemal równać miastom-warowniom Wysokich Rodów, jednak szczerliwie rycerze rzadko je opuszczali.

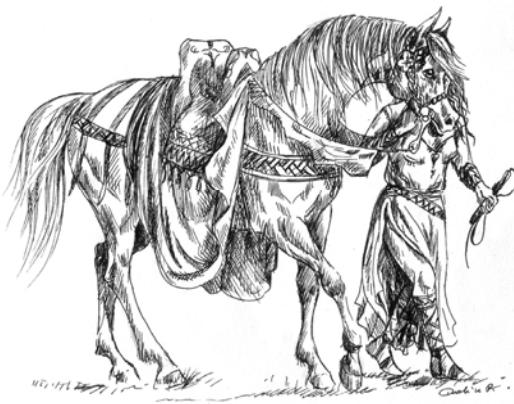
Wysokie Rody – im nie ufał nikt chyba w całej krainie. Legendę upadku trzech plemion znał każdy. Kiedyś, gdy Wysoko Urodzeni starali się jeszcze panować nad rozległymi ziemiami Tir Na Danu, zakazano jej głoszenia. Niejedna matka zawisła na stryczku za

opowiadanie swym dzieciom o próżnych plemionach, które władały kontynentem i w nieograniczonej wierze we własne siły odwróciły się od Danu. Bez Bogini Wysoko Urodzeni stracili wszelką chęć do życia. Dzięki potężnej magii wybudowali sobie dwie olbrzymie warowne twierdze, które coraz rzadziej opuszczali. Z czasem z pozostałych plemion wyłoniono nowych przywódców, którzy przegnali namiestników Wysokich Rodów. Nikt jednak nie miał dość siły i odwagi, by przypuścić szturm na któryś z miast-twierdz dawnych panów. Ci z kolei coraz bardziej gnuśnieli w swych forteczach i zaakceptowali nowy stan rzeczy. Nigdy nie próbowali odzyskać władzy, kontakty z Ludem Bogini ograniczając jedynie do wymiany dóbr. Handlarze niewolników gro swych majątków zbijali właśnie na odsprzedawaniu ludzi do wiecznie nienasyconych twierdz.

Tymczasem nad Tarą zapadał zmierzch. Pośród brudnych uliczek podgrodzia matki nawoływały do domów co bardziej niesformą dziatwę, która bawiła się jeszcze beztrosko między drewnianymi budynkami. Kilka tygodni minęło już odkąd wygasły święte ogniska Betlaine, a przez ostatnie dni niebo było całkowicie bezchmurne i ciepłe promienie słońca wprawiły wszystkich w dobry nastrój. W tak piękną pogodę trudno było pamiętać zarówno o Sluagh, jak i wszelkich innych zagrożeniach, czujących rzekomo na dzieci Bogini. Były one co prawda jak najbardziej realne, z drugiej jednak strony w Wielkim Grodzie pozostały nadal raczej tematem zmrażających krew w żyłach opowieści niż rzeczowych dysput. Do plugawych armii i zakonnych rycerzy było z Tary po prostu bardzo daleko i nikt na poważnie nie musiał myśleć o owych sprawach. A skoro nie musiał, to i nie chciał, bo komu w głowie przejmowanie się niedolą innych, których to zresztą nigdy się na oczy nie widziało. Dlatego właśnie pośród zebranych w karczmach Di Garrenów, Mac Mornów i O Fangów głównym tematem uczonych dysput były przede wszystkim przewidywane w tym roku ceny bydła, obfitość ostatnich polowów na wodach Błękitnego Jeziora czy też wiarygodność opowieści pewnego Lochina, który z całą powagą dowodził, iż uległa mu bez pamięci dziewczyna, o której wzgłydy od jakiegoś już czasu zabiegało kilka znamienitych i szanowanych w mieście postaci.



Strażnik, stojący na palisadzie przy północnej bramie, wyteżał wzrok ponad przekrywającą się, niesformną dziatwą, dokazującą na podgrodziu. Nie dojrzał jednak nic niepokojącego pośród rozciągających się za podgrodziem podmokłych łąk, na które powoli opadała wieczorna mgła. Mężczyzna, któremu dane było przeżyć już ponad czterdzieści wiosen, zdjął hełm i przetarł zroszone potem czoło. Gruby pancerz lepszy byłby na zimę, ale noce nadal bywały jeszcze chłodne, więc cieplejszy ubiór wydawał się nieodzowny podczas wacht, które trwały aż po świt. Na razie jednak grubość kaftana nie tylko nie chroniła przed zimnem, ale sprawiała strażnikowi wyraźny dyskomfort. Mężczyzna pociągnął tęgi tyk z bukłaka i raz jeszcze spojrzał w dal. Tym razem jednak coś zauważał. Pośród coraz gęstszej mgle wyróżniał się ciemniejszy kształt, być może jeźdza na koniu. I rzeczywiście, po chwili z oparów wyłonił się czarny jak sama noc wierzchowiec, niosący na swym grzbiecie mocnej postury mężczyznę. Już z tej odległości jasne było, iż jeździec niedomaga. Wisiał na swym koniu niemal bezwładnie, opierając się na świetnie ukształtowanym karku zwierzęcia. Strażnik nie mógł tego powiedzieć na pewno, ale mógłby przysiąc, że na twarzy podróznego dojrzał karmazynową stróżkę krwi. Koń wpadł już między chalupy podgrodzia i szybkimi susami zbliżał się do północnej bramy...



Tir Na Danu to Kraina Bogini, magiczne miejsce w świecie poza czasem. Trzymacie w rękach klucz do tego świata, do wrót Waszej wyobraźni. Poza nimi czekają niesamowite przygody, niepowtarzalne emocje i przeżycia, których możecie zaznać wraz z przyjaciółmi, wcielając się w Wybrańców Bogini i przemierzając dziewczęce krainy, pełne niebezpieczeństw. Witajcie w Tir Na Danu.

Czym są gry fabularne?

Wielu ludzi narzeki na szarość i monotonię dzisiejszych czasów. Każdego z nas dopada czasem przygnębające poczucie nudy. Spędzamy nasze życia czekając na jakieś niesamowite wydarzenie, które zupełnie odmieniłoby nasz los. Nieraz z utęsknieniem oglądamy jakiejś odrobinę magii, która tchnęłaby nieco kolorów w coraz bardziej wyblakłą egzystencję. Tymczasem zamiast oczekiwania bliżej nieokreślonego wybawienia, możemy sami (czy raczej wspólnie – z pomocą przyjaciół) nadać naszemu życiu takie barwy, jakie tylko przypadną nam do gustu. Gry fabularne (ang. RPG - Role Playing Games) są tylko jednym z wielu rozwiązań, ale tę właśnie pragniemy Wam przybliżyć.

Istota tego typu zabawy sprowadza się do wspólnego tworzenia opowieści, z tym jednak zastrzeżeniem, że gracze, zamiast biernie przysłuchiwać się słowom prowadzącego (nazywanego też *Mistrzem Gry*), wpływają na kształt kreowanego przezeń świata poprzez postacie – bohaterów tworzonej historii. Tak więc Mistrz Gry przedstawia zarys opowieści, aktualną sytuację, gracze zaś decydują o akcjach podejmowanych przez bohaterów. Na początku może to brzmieć dosyć dziwnie, jednak szybko przekonacie się, że to świetny sposób na spędzanie wolnego czasu, a sesje (spotkania graczy z Mistrzem Gry) mogą dostarczyć wiele emocji, a także powodów do namysłu czy śmiechu.

Przedzej czy później rodzi się zazwyczaj pytanie, po co w takim razie podręcznik do gry? Skoro do zabawy wystarczy Mistrz Gry i gracze, to kto chciałby przebiąć się przez stos kartek jakiejś dziwacznej książki? I rzeczywiście, zdarzają się ludzie, którzy grają w RPG bez użycia jakichkolwiek dodatkowych akcesoriów. Znakomita większość korzysta jednak z któregoś z licznych systemów gier fabularnych. Dlaczego? Po pierwsze, w podręczniku zostaje przedstawiona kompletarna wizja świata, wykreowanego przez autorów. Wyobraźnia jest ponoć nieograniczona, ale wymyślanie niezliczonych zastępów miast, stworzeń czy dzikich ostępów może zająć sporo czasu, który Mistrz Gry mógłby spożytkować raczej na wymyślanie fabuły przygód. Znacznie łatwiej jest sięgnąć po gotowy podręcznik i skorzystać z przygotowanych przez jego twórców map, opisów tajemniczych miejsc czy potwornych bestii. Jest jeszcze drugi powód. Gry fabularne nie byłyby w połowie tak pasjonujące, gdyby pozwolić graczom na zdobywanie absolutnie wszystkiego, czego zapagną. Postacie są więc ograniczane przez najróżniejszego typu współczynniki, które reprezentują ich siłę, zdolności walki, przebiegłość, atrakcyjność czy jakiekolwiek inne cechy, jakie posiadamy w życiu

codziennym. Oczywiście atrybuty te nie są w żaden sposób związane ze zdolnościami graczy – postacie mogą być do nas tak podobne, albo tak się od nas różnić, jak tylko pragniemy. Gotowy system RPG to więc nie tylko szczegółowy opis świata, ale również zbiór zasad, które pomagają Mistrzowi Gry w prowadzeniu rozgrywki.

Warto od razu zaznaczyć, czym gry fabularne nie są. Przede wszystkim RPG nie ma żadnego związku z jakimkolwiek okultyzmem czy szeroko pojętym sekciarstwem. Za rozgrywaniem sesji nie stoi żadna ukryta ideologia, poza chęcią miłego spędzenia czasu. Gry fabularne nie są też sposobem na ucieczkę od rzeczywistości (i nie powinny być w ten sposób traktowane). Fakt, że ktoś ma ochotę przeżyć niesamowite przygody w świecie wyobraźni nie oznacza, iż nie akceptuje świata, w którym przyszło mu żyć. Pamiętajcie, RPG to zabawa. Przeżycia na sesjach mogą być niepowtarzalne, co nie odróżnia jednak graczy od reszty społeczeństwa w większym stopniu niż zainteresowanie brydżem, nurkowaniem, czy fascynacja przebiegiem wojen napoleońskich.

Czas już kończy ten krótki wstęp. Trzymacie w rękach klucz do świata waszej wyobraźni. Przy jego pomocy będziecie w stanie zaznać przygód bardziej nieprawdopodobnych niż wszystko, czego doświadczaliście do tej pory.

Mamy szczerą nadzieję, że lektura tej książki przyniesie Wam choć część radości, jakiej dane było nam zaznać podczas tworzenia „Poza Czasem”.

Ramki z podpowiedziami

Podczas lektury podręcznika do Poza Czasem możecie natrafić na ramki podobne do tej, na której właśnie patrzycie. Mają one na celu uzupełnić wiadomości, zawarte w danym rozdziale, zwrócić uwagę na jakiś istotny szczegół czy też nakreślić Czytelnikowi problem tylko pośrednio związany z tematyką systemu Poza Czasem.

Poświęćcie kilka dodatkowych chwil na czytanie zawartości takich ramek. Być może wytłumaczą jakieś nieścisłości bądź wskażą Wam ciekawy problem.



Jak czytać podręcznik

Aby rozpocząć przygodę z Poza Czasem nie trzeba czytać całego podręcznika. Gracze powinni na początek zapoznać się z rozdziałem „Tworzenie postaci”, dzięki czemu będą w stanie opisać współczynnikiem swojego Bohatera. Oprócz tego dobrze będzie, jeżeli zerkną na rozdział „Kraina poza czasem”, co da im lepszy pogląd na Tir Na Danu. Czytany właśnie rozdział („*Witajcie w Tir Na Danu*”) stanowi doskonały wstęp do rozgrywki. Nie zaszkodzioby, gdyby każdy poczynający gracz miał okazję się z nim zapoznać.

Mistrzowie Gry są w nieco trudniejszej sytuacji. Jako prowadzący rozgrywkę nie mogą ograniczyć się do jedynie pobieżnej lektury. Tak naprawdę powinni oni przeczytać całość. Tu ważna uwaga – przeczytać nie oznacza nauczyć się na pamięć. Najważniejsze jest, byście mieli pojęcie tak o świecie Poza Czasem, jak i zasadach kierujących rozgrywką. Szczegóły możecie w razie czego sprawdzać w podręczniku (albo na szybko wymyślać własne zasady). Niektóre rozdziały („*Mistrz Gry*”, „*Dodatki*”) mają na celu dopomóc prowadzącemu. Ich lektura nie jest niezbędna, jednak z pewnością może wiele wnieść do sesji.

Rozdział, który czytacie („*Witajcie w Tir Na Danu*”) to krótki wstęp, który ma Wam przybliżyć nieco realia systemu Poza Czasem i opowiedzieć trochę o samej Tir Na Danu. Większość zawartych tu informacji została rozwinięta dalej w podręczniku. Ten fragment może się również przydać graczom nie znającym systemu, którzy chcieliby szybko rozpoczęć przygodę z Poza Czasem. Po przeczytaniu „*Witajcie w Tir Na Danu*” mogą od razu siadać do gry (pod warunkiem, że ktoś przygotuje im postacie).

„*Kraina poza czasem*” to rozdział traktujący nieco dokładniej o wszystkich krainach Tir Na Danu. Dowiecie się z niego nie tylko o szczegółach geograficznych, ale poznacie również historię Krainy Bogini oraz zapoznacie się dokładniej z realiami tak społecznymi i politycznymi, jak kulturowymi i cywilizacyjnymi.

„*Tworzenie postaci*”, jak nazwa wskazuje, zawiera zbiór zasad, umożliwiających graczy stworzenie sobie Bohatera, którego poczynaniami będzie kierować w trakcie rozgrywki. Znajdziecie tam również dokładniejsze opisy plemion, zamieszkujących Tir Na Danu, a także wyszczególnienie wszystkich współczynników.

Rozdziały „Zasady”, „Walka” i „Magia” poświęcone zostały przede wszystkim regułom rozgrywki w Poza Czasem. Dzięki nim nauczycie się wykonywać testy, które decydują o powodzeniu działań Waszych postaci, poznacie zasady prowadzenia walki i rzucania czarów. Oprócz tego znajdziecie tam opisy broni, zbroi, ziół, magicznych mikstur, Błogosławieństw Danu itp.

„Mistrz Gry” to rozdział przeznaczony właściwie wyłącznie dla prowadzących. Poznacie w nim wiele porad, dotyczących prowadzenia rozgrywki, tworzenia przygód i planowania kampanii. Niezależnie od stopnia zaawansowania, Mistrzowie Gry powinni zapoznać się z tym fragmentem podręcznika.

„Bestiariusz” to zbiór najróżniejszych istot, zamieszkujących Tir Na Danu. Znajdziecie w nim nie tylko opis ich wyglądu i kultury, ale również szczegółowy opis współczynników, metod działania i wszelkiego rodzaju inne detale, które ułatwiają wprowadzenie ich do Waszych przygód.

W rozdziale „Dodatki” znajdziecie między innymi szczegółowy opis największego Wielkiego Grodu – Tary oraz gotową przygodę, przeznaczoną do poprowadzenia w świecie Poza Czasem. Oprócz tego znajdują się tam dodatkowe tabele zbiorcze, karty postaci, itp.

Podręcznik i dodatki

Oczywiście, podręcznik w żadnym wypadku nie jest źródłem wyczerpującym. Podczas rozgrywek z pewnością często spotkacie się z koniecznością wprowadzania zasad, które nie zostały w tej książce opisane lub też Mistrzowie Gry zechcą rozegrać kampanię w krainie, która została tutaj zaledwie pobieżnie zarysowana. Częściowym uzupełnieniem dla podręcznika głównego będą podręczniki dodatkowe (dotyczące jakiegoś konkretnego zagadnienia), które powinny ukazywać się w miarę regularnie. Niemniej jednak zawsze najwięcej zależyć będzie od prowadzącego. Gry fabularne to gry wyobraźni i tak naprawdę tylko ona Was ogranicza. Mistrzowie Gry mogą śmiało modyfikować podane w Poza Czasem informacje czy też szykować dodatkowe zasady i opisy krain na własny użytek. Co więcej, mogą się nimi dzielić z innymi grającymi, chociażby przesyłając swoje dzieła innym przez Internet. Poza tym mogą wysłać efekty pracy do nas. Jeżeli zainteresujemy się przesyłanymi pracami, z pewnością będziemy chcieli nawiązać z ich autorem jakąś formę współpracy.



Przybory niezbędne do gry

Podstawowym narzędziem każdego gracza, bezwzględnie wymaganym na sesjach, jest wyobraźnia. Szczęśliwie wszyscy zostaliśmy nią obdarzeni. Przyda Wam się również podręcznik do gry Poza Czasem, jednak, jeśli czytacie te słowa, to prawdopodobnie już weszliście w jego posiadanie. Poza tym trudno będzie rozgrywać sesję bez kości. W Poza Czasem wystarczy Wam jedna, dwunastościenna, choć przy niektórych testach przydać się może również klasyczna, sześciościenna kostka. Tego typu akcesoria możecie kupić w sklepach RPG i innych sieciach księgarń, a także na stronie internetowej wydawnictwa Menhir. Oprócz wyżej wymienionych warto zaopatrzyć się w ołówek, gumkę, kilka kartek (np. do rysowania map i notowania), kserokopię karty postaci, zamieszczonej na końcu podręcznika i, oczywiście, wielką dawkę dobrego samopoczucia. Wielu Mistrzów Gry urozmaica swoje sesje, uzupełniając je o podkład muzyczny. W takim wypadku należy jeszcze zadbać o kasety czy płyty z utworami pasującymi do przewidywanego nastroju przygody.

Gdy nie ma kości...

Być może z jakichś powodów nie jesteście w stanie zdobyć wymaganych kości. W takim wypadku musicie wspólnie ustalić, w jaki sposób będziecie decydować o wynikach rzutów (możecie ciągnąć słomki, losować numery lub otrzymywać wynik w jakikolwiek inny sposób).

Rzuty kośćmi

Znakomita większość zasad systemu Poza Czasem opiera się na różnego typu rzutach kośmi. By ułatwić rozeznawanie się w podręczniku, zastosowaliśmy skróty,

mówiące o tym, jakiego typu rzut ma zostać wykonany. Skrót składa się z kilku członów: litery k (oznaczającej po prostu „kość”) i cyfr ją poprzedzających i/lub występujących po niej. I tak skrót k6 oznacza pojedynczy rzut kością sześciocieścienną, a k12 – dwunastościenną. Szczegóły tłumaczy poniższa tabelka.

Rzut	Opis
k3	Rzut kością sześciocieścienną. Uzyskaną liczbę dzielimy przez 2 (zaokrąglając w góre). Otrzymujemy w ten sposób wynik przedziału od 1 do 3.
k6	Rzut kością sześciocieścienną. Otrzymujemy wynik w z przedziału od 1 do 6. Można go również uzyskać wykonując rzut k12 i dzieląc wynik przez dwa (zaokrąglając w góre).
k12	Rzut kością dwunastościenną. Otrzymujemy wynik z przedziału od 1 do 12.

Cyfra występująca przed literą k mówi o tym, iloma kościemi mamy rzucić – np. 4k12 oznacza rzut czterema kościemi dwunastościennymi, a następnie zsumowanie wyników, 8k3 z kolei – rzut ośmioma kościemi sześciocieściennymi, podzielenie wyników przez dwa (zaokrąglając w góre), a następnie dodanie ich do siebie.



Przygoda poza czasem

W Poza Czasem przyjdzie Wam grać bohaterami, którzy wybijają się wyraźnie ponad przeciętność. A jednak są to herosi nietypowi. Nasz świat zna całe mnóstwo przypadków ludzi, którzy stali się bohaterami. Jednych wspomina się ze wzruszeniem, imion innych staramy się nie pamiętać. Swoimi czynami, odwagą, miłosierdziem czy

wyjątkowym okrucieństwem zapisali się na kartach historii. Część z nich została uznana wielkimi jeszcze za życia, inni musieli czekać na to miano przez wiele wieków. W Poza Czasem zagracie jednak kimś innym – postaciami, które urodziły się bohaterami, którym w chwili narodzenia został przepowiedziany los Wybrańca Bogini.

Poza Czasem to gra o prawdziwych bohaterach, którym przeznaczone są rzeczy wielkie. To oni mogą kiedyś decydować o losach całej Tir Na Danu, to na ich barki spada odpowiedzialność za obronę Ludu Bogini przez wszelkimi niebezpieczeństwami, to oni kształtują historię i odgrywają w niej główną rolę. Ich czyny mogą przez małe wieki odbijać się echem w niezliczonych legendach i pieśniach, niezależnie od tego, czy przyniosły im chlubę, czy raczej potępienie.

Wybraniec nie może zejść ze ścieżki, którą wyrusza w dniu narodzin. Jakichkolwiek czynów by nie dokonał, miano bohatera na zawsze przy nim pozostanie. Ludzie widzą w nim kogoś nieco obcego, bardziej istotę z zaświatów niż współplemieńca. Ciężar zdobiącego szyję torquesa może okazać się dla niego naprawdę duży, jednak będzie mu towarzyszył przez całe życie. Wybraniec nie może uciec przed powołaniem, jednak żywot bohatera da się przeżyć na tysiące sposobów. Tylko od niego zależy, czy inni będą śpiewać o nim pieśni pełne nadziei i radości, smutku, czy może raczej bardowie poświęca mu zatrważające strofy.



Poza Czasem to gra o bohaterstwie, ze wszystkimi jego jasnymi i ciemnymi stronami. Wybrańcom nie jest pisane zwyczajne życie i zapewne nigdy nie zaznają spokoju. Choć być może dokonają rzeczy wielkich i okryją się nieśmiertelną sławą, wcale niekoniecznie odnajdą szczęście. Na zawsze pozostaną poza społeczeństwem, cały swój żywot oddając Danu. Taki bohater dla zwyczajnych ludzi będzie zawsze Wybrańcem, kimś niezwykłym, kogo należy się obawiać i do kogo można przyjść z prośbą o ratunek. Lud Tir Na Danu zapewne nigdy nie zobaczy w nim innego człowieka, ze wszystkim ludzkimi słabościami i wątpliwościami; nie zrozumie jego rozterek, gdyż widzi w nim jedynie żywy posąg, bohatera z legend.

Poza Czasem to również gra o wyjątkowości i wynikającym z niej wyobcowaniu. Wybraniec żyje niemal zupełnie poza społeczeństwem. Nie znajdzie pośród Ludu Danu żony ani prawdziwych przyjaciół. Całe jego życie to próba zrozumienia części Bogini, która żyje w jego sercu. Wybrany przez Danu mężczyzna będzie widział w niej kaprysną kochankę, wyrozumiałą przyjaciółkę, opiekunką matkę i okrutną zdradzycie; kobieta podążająca drogą Wybrańca sama odnajdzie w sobie uczucia i emocje targające Danu, z biegiem czasu będzie się Jej stawać coraz bliższa, coraz bardziej będzie uosabiać jedną z Jej twarzy. Żaden śmiertelnik nie pojmie tego, co dzieje się w sercach Wybrańców, dlatego po pewnym czasie podążający Drogą ku Bogini przestają szukać zrozumienia u zwykłych ludzi. Znacznie częściej szukają oni przyjaciół i kochanków pośród innych Wybrańców, którzy dzielą ich emocje i uczucia, nawet jeśli inaczej pojmują swoją drogę lub też inną twarz Danu jest im najbliższa.

Jednak przede wszystkim Poza Czasem jest okazją do zagłębiania się w świat własnej wyobraźni. Mistrz Gry zarysuje pewne elementy, jednak to w wyobraźni każdego z graczy trwa prawdziwa przygoda. Wasze marzenia to najcenniejszy skarb, jaki kiedykolwiek będziecie posiadać. Podręcznik, który trzymacie w rękach, jest jedynie narzędziem, przydatnym, by łatwiej móc zagłębić się w świat marzeń, by mieć możliwość podzielenia się nimi z przyjaciółmi. Tir Na Danu to świat poza czasem, poza codziennością. To kraina, gdzie ożywają dawne legendy, to świat powstały wyłącznie z marzeń i słów. Gra w Poza Czasem to okazja do wspólnego przeżycia snów na jawie, na dodanie nieco magii do codziennego życia. Ufamy, że spróbujecie przekroczyć wrota wyobraźni i wziąć udział w przygodzie poza czasem.

Krótki opis świata

Tir Na Danu, Kraina Bogini, to olbrzymi kontynent, otoczony nieprzebytymi wodami oceanu. Znakomita jego część pozostała dziewicza i całe połacie lądu pokryte są gęstymi borami. Tylko niewielki skrawek wyrwali dla siebie ludzie, podporządkowując sobie ziemię tak, by dawała im plony. Wielkość sprawia, że trudno w Tir Na Danu o jednorodność. Między zielonymi puszczaami wyrastają szare granie górskich masywów, zaś na południowym-zachodzie dumne drzewa ustępują miejscu trawom i wrzosom.

Niegdyś na tych ziemiach istniało silne państwo, zjednoczone pod wodzą Rogatych Bogów, jednak tamte czasy odeszły bezpowrotnie. Po zdradzie Wysokich Rodów nie znalazł się żaden następca, godny Korony z Jelenich Rogów i wielkie królestwo rozpadło się na mnóstwo księstewek. Obecnie istnieje tylko kilka dużych skupisk ludności, nazywanych Wielkimi Grodami. Wokół nich powstało wiele wiosek i osad, które zaopatrują owe miasta w żywność i wszelkie surowce. Poza tym Lud Bogini mieszka w mniejszych grodach i warownych osadach, rozsianych po całej krainie.

Osiem plemion zamieskuje ziemie Bogini. Różnią się one między sobą tak pod względem cech wyglądu, jak i zwyczajów, choć wszystkie łączy wiara w Danu. Niegdyś każde z nich żyło z dala od pozostałych i bacznie strzegło granic swych protektoratów, jednak gdy nastąpił Czas Rogatych Bogów, a wraz z nim ożywiony handel i intensywny rozwój, plemiona rozeszły się po całej krainie i przedstawiciele różnych grup zamieszkiwali między sobą. Struktura klanowa sprawia, że podziały plemienne zachowały się po dziś dzień, jednak coraz częściej zdarzają się związki między ludźmi z różnych plemion. Pomimo mijających lat Lud Bogini żyje zgodnie z uświęconym porządkiem. Bitne klany notorycznie toczą ze sobą wojny, druidzi trudnią się przekazywaniem wiedzy, zaś ludzie opowiadają sobie historie o minionych bohaterach. Choć minął Czas Rogatych Bogów, Ludowi Bogini udało się już zakończyć okres wielkich wojen i od kilku pokoleń odbudowuje on dawną chwałę.

W gęstych puszczaach i pośród niedostępnych szczytów nadal żyją stworzenia z legend. W lasach natknąć się można na wioski tajemniczego Ludu Sidhe czy na rodziny trolli, w górach swe siedziby budują giganci, a wyższe szczyty służą za legowiska gryfom.



Realia celtyckie

Poza Czasem to system z pewnością czerpiący z celtyckich wzorców, daleko mu jednak do prawdy historycznej. Choć z pewnością natkniecie się w nim na wiele analogii do historii naszego świata, wprowadzona została cała masa modyfikacji. Pamiętajcie, że Tir Na Danu tylko przypomina świat Celtów i nie ma być jego wierną kopią. Jeżeli chcielibyście wzbogacić swoją wiedzę o nieco prawdziwej historii, powinniście rozejrzeć się za książkami, mówiącymi o Celtach w okresie od 10 p.n.e., aż do najazdów normańskich, gdyż na Tir Na Danu składają się różne elementy z tych okresów, wzbogacone o wątki mitologiczne i zaczerpnięcia z zupełnie innych źródeł.



Obce siły w Tir Na Danu

Nie cały świat jest miejscem pięknym i przesyconym miłością Bogini. Tir Na Danu niszczą powoli dwie straszliwe choroby. Obie pojawiły się stosunkowo niedawno, prastare legendy nic o nich nie wspominają. Otóż na zachodzie, na wyspie Avalon, ziemia poczęła umierać. Z bezkresnego oceanu do Tir Na Danu przybyła śmierć, przyodzianna w ciężkie zbroje i hełmy, spod których nie widać twarzy. Na północy zaś ciało Bogini toczy paskudny wrzód, który powoli rozprzestrzenia się na coraz większy obszar, a plugawe istoty, przychodzące tam na świat, urągają Danu samym swoim istnieniem. Wielu sądzi, że jedno z owych przekleństw zniszczy w końcu cały świat. Nadzieję pokładać można jeszcze w Wybrańcach Bogini i błogosławieństwach, jakimi obdarza ich Danu – tylko oni mają w sobie dość siły, żeby przeciwstawić się wrogom.

Zakon Wieczności



Nie jeden bard może opowiedzieć historię pięknej nigdyś wyspy - Avalonu. Wiele pieśni o jej mężnych mieszkańców można usłyszeć po dziś dzień. Niestety,

avalończyków nie ma już pośród żywych, a piękne imię wyspy zmieniono na bardziej adekwatne: od wielu już lat Avalon nazywa się Wyspą Śmierci. Nikt nie wie dokładnie, skąd w Tir Na Danu wziął się Zakon Wieczności, jednak jego pojawienie się na zawsze zmieniło oblicze zachodnich krańców Krainy Bogini. Mnisi przywieźli wraz ze swym nieumarłym bogiem śmierć. Tajemniczymi rytuałami odmienili mieszkańców podporządkowanych ziem, zmieniając ich w niemal bezmyślne istoty o szarej skórze, które nie czują zimna, nie potrzebują ni snu, ni jedzenia i cały czas wykuwają dla Zakonu broń i zbroje. Ziemia pod panowaniem mnichów zmieniła się nie do poznania. Leżące odłogiem pola zarosły, zmieniając się w gnijące powoli łąki. W lasach poczęły królować wielkie pajaki, których sieci oplatają dziś każde właściwie drzewo na zachodzie. Wioski co prawda nadal istnieją, jednak ich ludność została odmieniona. Jako że nikt nie potrzebuje już osłony przed zimnem, mieszkańcy nie trudzą się i nie naprawiają swych chałup, które powoli popadają w ruinę. Powiadają, że Zakon skonfiskował większość bogactw tamtejszego ludu, jednak niektórzy ukryli przed najeźdźcami swe skarby, a teraz, przemienieni, zupełnie już się nimi nie interesują. Nad nędznymi wioskami górują potężne twierdze Zakonu. Wysokie na wiele metrów kamienne mury strzegą sekretów tajemniczych przybyszów. Nigdy jeszcze żadnej armii Danu nie udało się zdobyć któregoś z ośmiu wielkich warownych zamków. Wojny nie są zresztą toczone zbyt często. Zakon Wieczności niesie tylko śmierć i większość mieszkańców Tir Na Danu woli trzymać się od niego z daleka.

Sluagh



Nie wiadomo, jak daleko na północ sięgają ziemie Tir Na Danu. Stare legendy zostały już zapomniane, a nikt, kto dziś żyje, nie ma ochoty ryzykować wyprawy w głęb splugawionej krainy. Za Szarymi Graniami ciągną się Ziemie Sluagh - wyniszczone krainy, opanowane przez wypalone istoty. Niegdyś północ Krainy Bogini była żywna i piękna, jak jej pozostałe części, jednak po rozpadzie królestwa na owe obszary przybyli słudzy podlego demona - Sluagh i obrócili wspaniały kraj w ruinę. Podróżnik nie uświadczyc tam zbyt wielu lasów. Te, które nie zostały wykarczowane na budowę dziwacznych twierdz i machin, wyglądają żałosnie. Skarłowacie, bardziej szare niż zielone drzewa, stanowią ostatnie świadectwo dawnego panowania Danu na tych ziemiach. Wielkie rzeki północy wyschły, napotkać można tam co najwyżej strumienie, w których sączy się powoli smolista, niemal czarna woda, a

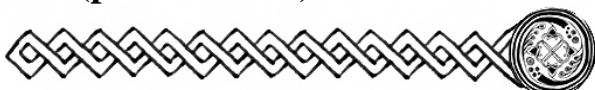
jej odór niesie się na wiele mil. Ziemia, opuszczona przez Boginię, przestała rodzić. Znikły polany, pastwiska i uprawy, zamiast nich panuje teraz kurz i błoto. Dziwaczne, wypaczone istoty, właściwie nie przypominające już ludzi, przemierają ten splugawiony świat, zabijając się nawzajem o pożywienie i budując dziwaczne, natchnione przez Sluagh konstrukty. Gryzący dym, stale wydobywający się z owych maszyn, utrudnia oddychanie i przesłania niebo, tak że niemal zawsze panuje tam półmrok. To najbardziej chyba odpychające miejsce całego Tir Na Danu.



Sześć pór roku

Lud Krainy Danu dostrzega swą Boginię w każdym drzewie, zwierzęciu, deszczu czy wschodzie słońca. Także zmiany pór roku są dla nich porami życia Danu.

Onn (przedwiośnie)



Przedwiośnie, czyli Onn, to czas, kiedy Bogini odradza się po długiej zimie. Jest jeszcze bardzo słaba, tkwi w niej już jednak zapowiedź wiosny, niczym przebiśnieg, wychylający się ostrożnie spod śniegu. Dni zaczynają być dłuższe, gdyż Danu powoli otwiera oczy i obdarza świat na powrót swym pięknem i młodością.

Onn zaczyna się świętem Imbolc, podczas którego Lud Danu cieszy się z przebudzenia Bogini i powracającego światła. Do zwyczaju należy tego dnia obmywanie nóg, rąk i głów, co symbolizuje oczyszczenie po ciemnym i smutnym zimowym czasie, a także ofiarowywanie ziemi mleka kotnych w tym właśnie czasie owiec.

Wśród ludzi i zwierząt panuje głód, wieśniacy zjadają ostatnie zapasy, kończą się siano dla bydła, sarny wygrzebuują spod śniegu ostatnie zdźbła trawy, po lasach przemykają wilki o zapadłych bokach. Z zimowego snu budzą się powoli niedźwiedzie i wychodzą na poszukiwanie żeru. Zaczynają się roztopy, dlatego drogi zmieniają się w błotnistą breję. Na rzekach i jeziorach topnieją lody, wzbiera woda i powstaje kra, uniemożliwiając przeprawę przez brody. Noce i dni nadal bywają jednak zimne i często wraca mróz lub nawet śnieg, zmrzając ziemię w twardą i śliską skorupę. To najgorszy czas dla podróżnych, którzy nigdy nie mogą być pewni, co ich spotka w drodze. Wieśniacy przygotowują się do wiosny, orząc pola, aby były gotowe na przyjęcie nabrzmiających życiem ziaren.

Ur (wiosna)



Wreszcie nadchodzi utęskniona wiosna, Ur. Bogini, przebudzona już zupełnie, zaczyna taniec nowego życia. Radosna, że może znów rozkoszować się cieplem słońca, budzi do życia wszelkie rośliny i stworzenia, które dzielą jej szczęście. Ur to zakochana Bogini, szalejąca i niepohamowana, niczym wesoła młoda dziewczyna, rozsiewająca miłość i żywotną energię. Lud Danu cieszy się razem z Nią i pomaga jej w rozbudzaniu życia, siejąc zboże, kojarząc zagrodowe zwierzęta i swatając młodych ludzi – to czas zawierania małżeństw i tajnych schadzek zakochanych.

Wiosna witana jest świętem Beltaine, kiedy zapala się ogniska na wzgórzach, a potem każdy człowiek roznieca ogniem Bogini swe palenisko, aby pobłogosławiła Ona domostwo. Miedzy ogniskami przepędza się także bydło, by zapewnić mu płodność i zdrowie. Dawniej to podczas Beltaine umierał Rogaty Bóg, a Bogini obierała nowego, jednak od wielu już lat nie odprawia się tej ceremonii. W tym czasie urządzają się też spotkania sprzymierzonych klanów, połączone z radosną hulanką, aby zacieśnić więzy przyjaźni, omówić interesy i dać młodym sposobność, by się lepiej poznali, dlatego pozwalają im spędzać tę noc w lesie.

Leśne stworzenia, pijane radością Danu, rozpoczynają gody. Na polanach i łąkach rozwitają kwiaty, drzewa wypuszczają liście, pszczoły budzą się w pasiekach, cały świat rozbrzmiewa śpiewem ptaków i brzękiem owadów. Świat budzi się do życia i po zimowym bezruchu następuje szaleńcza krzantanina.

Wiosną drogi stają się przejezdne i szlaki zapełniają się wędrowcami. Wojownicy zwaśnionych klanów przygotowują się do walki, która podczas zimy nie była możliwa. Jest to również czas wzmożonej pracy. Bydło wypędzane jest na pastwiska. Trzeba naprawić szkody, które przyniosły śniezyce i przygotować się do nadchodzącego roku. Wezbrane wody często uszkadzają mosty, pod śniegiem zarywają się dachy, łamią płoty, a zimą trudno o suche drewno do naprawy. Ponieważ do plonów jeszcze daleko, dziewczęta i dzieci zbierają w lesie maliny i małe pędy – jest to cudowna odmiana po zatęchłym, zimowym jadle. Z kwiatów splatają też wiązki na włosy, aby oczarować chłopców.

Edad (lato)



Kiedy zboże na polach zaczyna dojrzewać, a zwierzęta wydają na świat potomstwo, zaczyna się lato, Edad. Brzemienna Bogini zaprzestaje szaleństw i, rozleniwiona gorącym słońcem, odpoczywa po trudach wiosny. Dba o to, żeby kłosy były pełne, cielęta dorodne, a jagody słodsze niż miód.

Nadejście lata Lud Danu świętuje podczas Litha. Druidzi ścinają wtedy jemiołę, rosnącą na dębach i odprawiają rytuały ku czci Bogini – gniewnej pani wojny. Krwią ofiaranych zwierząt błogosławią wyruszających do walki wojowników, aby Danu dała im męstwo i chwałę, a dzikie tańce i orgie mają podsycić w nich ogień, a także zadowolić gwałtowną naturę Bogini.

Lato to czas życia i śmierci. Kiedy wieśniacy z niepokojem wyczekują raz deszczu, raz słońca, licząc na urodzaj, a wilcze matki troszczą się o swe szczenięta, wojownicy wyruszają w bój, poając Danu krwią swych wrogów. Kiedy chłopi zaczynają sianokosy, aby bydło miało co jeść w zimie, a małe ptaki wylatują z gniazd, wojownicy na polach bitewnych udowadniają swe męstwo i oddają życie Bogini, która przyjmuje swoje dzieci z uśmiechem i smutkiem.



Dair (jesień)



Jesienią, czyli Dair, Bogini staje się dojrzałą kobietą i matką. Nabrzmiałe ziarnem kłosy chylą się ku ziemi, czekając na rękę żeńca, jabłonie uginają się pod ciężarem rumianych jabłek, w lasach czerwienią się borówki, jarzębina i tarnina. Liście na drzewach żółkną, nadając lasom płomienny wygląd; spod opadniętego listowia wychylają swe rude kapelusze wszelakie grzyby. Zwierzęta kończą odchowywać swoje młode, które uczą się powoli samodzielnego życia. Noce robią się coraz chłodniejsze, zdarzają się nawet przymrozki, nadchodzą jesienne deszcze, zapowiadając słońce, choć dni nadal są ciepłe i pełne słońca. Babie lato przypomina o tym, że czas radości się kończy.

Jesień witana jest świętem Lugnasad, podczas którego Lud Danu składa ofiary Bogini, prosząc Ją o udane zbiory. Zwyczaje różnią się bardzo wśród poszczególnych plemion i klanów, niektóre poświęcają owoce i chleb z niedojrzałych jeszcze ziaren, inne zaś białe byki lub nawet ludzi, choć to ostatnie zdarza się bardzo rzadko.

Dair to czas wypełniony ciężką pracą. Ogorzali od słońca wieśniacy wychodzą na pola, kiedy nadchodzi czas żniw; ostrymi sierpami ściągają dojrzałe i ciężkie od ziaren kłosy, ustawiając je w snopy, a następnie młocą cepami lub przy pomocy wołów. Kobiety ścierają potem zboże na żarnach, aż powstaje mąka, z której można upiec placki i podpłomyki lub zrobić kaszę. Młodzi zbierają w lasach owoce i zioła, suszą je na słońcu. Nadchodzi też czas zbioru chmielu, z którego następnie wyrabia się przednie piwo. Praca wre, gdyż już podczas Dair trzeba myśleć o nadchodzącej zimie. Kiedy żniwa dobiegają końca, ludzie mogą nareszcie świętować przy pieczeni z wołu i dzbanach piwa, śpiewając, tańcząc i sławiąc Danu.

Nareszcie w chłopskich chatach nadchodzi czas przygotowań do zimy. Z owoców gospodynie szykują konfitury, suszą grzyby. Myśliwi przynoszą ubitą zwierzęnię, której mięso jest suszone, wędzone lub solone w beczkach. To samo dzieje się z rybami i dzikim ptactwem. Drwale przygotowują też opał na zimę, zanim drewno zupełnie namoknie deszczem. Bydło spędżane jest z pastwisk i zamykane w zagrodach. Wojownicy zaczynają ściągać na powrót do wsi, przynosząc nowe opowieści na długie, zimowe wieczory. To ostatnia chwila na podróże, kupcy wyruszają po raz ostatni na szlak, a wędrowcy poszukują dobrego schronienia, aby przetrwać śniegi. Tylko nagląca potrzeba wygania w późniejszym czasie podróžnych na drogi.

Ailme (słota)



Po Dair nadchodzi Ailme, słota, przynosząc strugi ulewnego deszczu i wilgoci, przenikającej do szpiku kości. To Bogini płacze, przeczuwając nadchodząną zimę i starość, obmywa ziemię swymi łzami z radości ciepłych dni. Ogołocone z liści drzewa, pozbawione swego majestatu i piękna, zapadają powoli w sen. Zwierzęta szukają kryjówek i tak jak ludzie z niepokojem wypatrują śniegów. Ich futro staje się coraz gęstsze, aby chronić przed mrozami i lodowatym wiatrem. Trakty zamieniają się w błotnisté potoki, rzeki wzbierają i nawet niewielkie strumienie porywają przeprawiające się przez nie zwierzęta. Robi się coraz zimniej, rankami szron pokrywa pożółkłą trawę; noc zapada bardzo wcześnie, a dzień późno się zaczyna. To ciemny i smutny czas.

Wieśniacy żegnają radosny i pełen pracy czas świętem Samhain, podczas którego oddają hołd swym zmarłym przodkom. Wiedzą, że czeka ich długi i trudny okres, dlatego chcą zyskać sobie przychylność duchów, a także pożegnać nadchodzącą Boginię.

Nieustannie padający deszcz uniemożliwia większość prac, dlatego ludzie skupią się w domach, przy ciepłych paleniskach i snią długie opowieści. Słotę chętnie przyjmują pod swoje dachy bardowie, którzy swymi pieśniami umilają dłużący się czas.

Iur (zima)



Kiedy nadchodzi mróz i śniegi, zaczyna się Iur, zima. Bogini wchodzi w sędziwy wiek, pełen szaleństwa i destrukcji. Jej siwe włosy zakrywają świat śmiertelnym całunem, wszelkie życie zamiera razem z nią. Gwałtowne śnieżyce, wichury i zastępy głodnych bestii to wyraz dzikiej furii Bogini, która popadła w szaleństwo w ostatnich dniach swego życia. Lud drży przed Jej gniewem, zaszywając się w bezpiecznych domach i czekając przedwoźnia, kiedy Danu narodzi się na nowo.

Zima zaczyna się przerażającym świętem Youle, wyobrażającym szaleństwo Bogini. Podczas długiej nocy, która stanowi granicę między Ailme a Iur, króluje śmierć i destrukcja, gdyż aby mogło przedwoźniem zacząć się nowe życie, stare musi obrócić się w proch.

Razem z radością Bogini odchodzi również życiodajne słońce, jego promienie oświetlają Krainę bardzo

krótko. Zamarzają rzeki i jeziora, lasy, przykryte grubą warstwą śniegu, stają się niezwykle trudne do przebycia. Panują tam wilcze watahy, a kiedy trudno jest znaleźć zwierzyńce, łączą się nieraz w olbrzymie stada. W czasach okrutnych mrozów i głodu nieraz podchodzą pod wsie, licząc na łatwą zdobycz.

Dla ludzi to czas spożywania zapasów, robionych jesienią, a także długich wieczorów, spędzanych w towarzystwie sąsiadów na snuciu opowieści i piciu piwa. W paleniskach buzuje ogień, barłogi przykryte są grubymi skórami, a wieśniacy chodzą ubrani w niedźwiedzie i wilcze futra oraz ciężkie buty. Rzadko jednak wychodzą poza wieś, gdyż częste zamiecie i silne mrozy bywają bardzo niebezpieczne. Wszyscy boją się szaleństwa Bogini, dlatego oddają się modłom i rytuałom ku Jej czci. Aż w końcu nadchodzi Onn, przedwiośnie i Danu odradza się po długiej zimie...



wielkich czynach, które staną się w przyszłości jego udziałem. Nie oznacza to jednak, że ktokolwiek próbuje narzucić mu sposób, w jaki ma żyć – wszyscy wiedzą, że to on najlepiej rozumie wolę Danu i we właściwym momencie wyruszy z rodzinnego domu, aby Jej służyć w odpowiedni dla siebie sposób.

Droga Wybrańca jest niczym węzeł bez końca – nigdzie się nie zaczyna i nigdzie nie kończy. Czas nie istnieje, świat zatacza wciąż kolejne pętle, podążając naprzód i cofając się jednocześnie, splatając się w coraz bardziej misterny węzeł – tak, jak i przeznaczenie ulubieńca Bogini. Danu trwa wiecznie i nigdy, każdy Jej Wybraniec jest zarazem pierwszym, ostatnim i jedynym. Węzeł bez końca to symbol harmonii, przeplatających się różnorodnych elementów świata, które tworząc całość, pozostają w równowadze. To jest Droga Wybrańca i wola Bogini.

Kiedy Wybraniec czuje, że nadszedł jego czas, aby wstąpić na Drogę, udaje się zazwyczaj do druida, aby złożyć mu dar i poprosić o błogosławieństwo. Może to być jego dawny przewodnik duchowy lub też jeden z druidów, zamieszkujących w Wielkim Grodzie. Od niego Wybraniec otrzymuje torques – opłatającą ciasno szyję ozdobę z brązu, której gładka powierzchnia zapełni się z czasem



Życie Wybrańca

Pieśni bardów opowiadają historie wielkich herosów, którzy dokonali wspaniałych czynów przed wiekami i dają ich za przykład młodym ludziom, podkreślając cechujące bohaterów zalety, takie jak odwagę, szlachetność i spryt, opisując niezwykłą siłę i sprawność w walce, którą osiągnąć można jedynie przez cierpliwe doskonalenie umiejętności. Niemal każdy wrostek marzy o tym, aby wstąpić na ścieżkę bohatera. I choć nawet najwyklejszy śmiertelnik zdolny jest dokonać wielkich czynów, Bogini obdarza niektóre swe dzieci (zarówno mężczyzn, jak i kobiety) szczególną łaską, wskazując je tym samym jako Wybraniców – tych, których przeznaczeniem jest zostać herosami. Już w dniu narodzin takiego dziecka druidzi, po odprawieniu tajemnych rytuałów, ogłaszają je Wybrancem i wskazują Drogę, którą będzie przez całe życie podążać. Szczęśliwi rodzice dowiadują się, że pod ich skromnym dachem zamieszkał Wojownik, Łowca, Oszust, Kapłan lub Bard, a cała wioska świętuję, dziękując Bogini za tak wielki dar. Od tej pory dziecko staje się obiektem troski i zainteresowania wszystkich w osadzie, a druidzi częściej do niej zaglądają, aby przyjrzeć się postępu młodego człowieka i wesprzeć go radą czy nauką. Dzięki wszystkim tym zabiegom Wybraniec od małego uczy się swojej roli i oswaja z myślą o

rzeźbieniami, przedstawiającymi największe czyny osoby, która go nosi, zawiera też symbol jej Drogi i Błogosławieństwa. Na początku na torquesie widnieje węzeł bez końca o jednym splotie; dopiero, gdy jego właściciel wsławi się jakimś dokonaniami, może poszukać nauczyciela, podążającego tą samą Drogą, aby ozdobił go kolejnymi splotami, uznając sławę jego imienia. Kiedy Wybraniec po raz pierwszy nakłada symbol służby Danu na szyję, otrzymuje od Niej Błogosławieństwo, czyli potężną moc, która odróżnia go od wszystkich śmiertelników (dokładny opis mocy znajdzicie w rozdziale „Tworzenie postaci - Krok siódmy”). W miarę, jak jego sława zacznie rosnąć, Bogini będzie ofiarowywać mu kolejne moce, związane z wybranym przez niego Błogosławieństwem.

Najpotężniejsi spośród Wybrańców szczytają się węzłami o sześciu splotach, a widok pięknie rzeźbionego, złotego torquesa na ich szyjach budzi ogromny szacunek. Zdarzają się jednak tacy, którzy pragną poznać również inne Błogosławieństwa Bogini, kiedy poznają już w całości to, które posiadali do tej pory i chcąłu Jej w odmienny od dotychczasowego sposób. Oddają oni swe wspaniałe torquesy druidom i przyjmują po raz drugi w życiu brązowy torque z jednym splotem, prosząc Boginię o inne Błogosławieństwo. Danu patrzy na nich jak na nowo narodzonych Wybrańców, zapominając o ich dawnych czynach, niezależnie od tego, czy przyniosły im chwałę, czy hańbę.

Druidzi powiadają, że Danu powołała Wybrańców po tym, jak skończył się czas Rogatych Bogów, by zastąpiły Jej oblubieńca w obowiązkach. Teraz to na ich barkach spoczywa odpowiedzialność za Lud Bogini i równowagę na świecie. Danu jest kapryśną i nieprzewidywalną istotą o wielu twarzach i każda z nich musi zostać zaspokojona, dlatego też życie Wybrania składa się z wielu niebezpiecznych i trudnych przygód, napotykając na swej drodze niezliczone przeszkody i wyzwania, którym musi sprostać, a wybory, których dokonuje, nie zawsze są łatwe i oczywiste. Zwykłym śmiertelnikom może się zdawać, że Wybraniec nieustannie słyszy głos Bogini, która daje mu wskazówki i wyznacza kolejne zadania. W rzeczywistości takie sytuacje zdarzają się niezmiernie rzadko, gdyż Danu nie jest zwykłą istotą, z którą można porozmawiać w dowolnym momencie i poprosić o radę. Dlatego Wybraniec musi słuchać przede wszystkim głosu własnego serca, wierząc, że w ten sposób zrozumie wolę swojej Pani i starać się wypełniać swoje obowiązki tak, jak je pojmuje. Większość Wybrańców obiera drogę dawnych herosów, których dzieje znają z legend i opowieści bardów, niosąc Ludowi Danu pomoc i nadzieję, wielu z nich przeżywa jednak chwile zwątpienia bądź zbacza ze ścieżki Wybrania, zmieniając się w zwykłych bandytów lub tyranów, niektórych zaś podążanie za Boginią rozumieją jako sianie śmierci i zniszczenia. Jednak tylko Danu może

ocenić, które z Jej dzieci działa zgodnie z Jej zamysłem, zwykłym ludziom pozostałe jedynie akceptowanie ich wyborów bądź też aktywne ich zwalczanie.

Lud Bogini darzy Wybrańców szacunkiem, ale również nieufnością, gdyż podążają oni Drogą, wyznaczoną im przez Danu i ich życie różni się bardzo od bytowania zwykłego wieśniaka czy drwala. Ludzie traktują ich jak obcych, nie rozumieją pobudek, które nimi powodują. Dla wielu ulubieńcy Bogini nie różnią się bardzo od awanturników, rozbijających się po gościńcach w poszukiwaniu przygód – otacza ich oczywiście aura świętości z racji łaski Danu, jednak Bogini ma wiele twarzy i nie jest łagodną, dobrą Panią – wręcz przeciwnie, budzi często w swych dzieciach przerażenie. Dlatego pojawienie się Wybrania w osadzie poczytywane bywa często za zły omen i oznacza nierzadko kłopoty. Nikt nie jest w stanie przewidzieć, do czego Bogini natchnie swych ulubieńców i jaką Jej twarz będą mieli ochotę w danym dniu zaspakoić – tę pełną wyrozumiałości i ciepła czy raczej tę żądną krwi? Należy przy tym pamiętać, że mimo swej niezwykłości Wybranci nie stoją ponad prawem, są częścią Tuatha De Dannan i muszą odpowiadać za zbrodnie tak samo, jak inni. Na szczęście dla wieśniaków Wybranci są złem tymczasowym – zazwyczaj nie zagrzewają nigdzie miejsca na dłużej. Wszystkie te cechy sprawiają, że Wybraniec nie jest pożądanym kandydatem na męża czy żonę – pomimo swych nadludzkich zdolności, siły, doświadczenia i innych zalet, należy do innego świata. Po kilku latach spędzonych na uprawie roli czy nianczeniu dzieci odsiedzie znów za wezwaniem swojej jedynej Pani, gdyż Bogini jest zazdrośna o swe ulubione dzieci.

Każdemu z Wybrańców zostaje przepowiedziana Droga ku Bogini, którą będzie kroczył do końca swych dni. Tylko od niego zależy czy zbliży się do ideału swojej Drogi, czy też raczej będzie próbował się jej wyprzeć.

Wojownik



Podążający tą Drogą został przez Danu wybrany do walki i w taki też sposób postrzegają go inni ludzie. Jego przeznaczeniem jest orzeź w dłoni i zmagania na polu bitwy, czy to jako zwykły żołnierz, czy jako dowódca wielkiej armii, czy wreszcie jako wojownik, który nie służy nikomu poza Danu.

Łowca



Droga Łowcy wiedzie wśród leśnych ostępów, zdradliwych górskich ścieżek i sekretów, ukrytych pośród wysokich traw. Nikt nie rozumie przyrody tak jak on, wszelkie zwierzęta i rośliny nie mają przed nim tajemnic. Łowcy to również niedoścignieni łucznicy i tropiciele, potrafiący stopić się z naturalnym otoczeniem, stając się zupełnie niewidocznymi.

Oszust



Przeznaczeniem Oszusta jest widzieć sprzeczności, a także podążać zawsze własnymi ścieżkami. Mistrz ukrywania się i targowania, władający wytrychami i kąśliwym humorem, może zostać zarówno złodziejem czy rozbójnikiem, jak i przebiegły kupcem czy nieznośnym błaźnem.

Kapłan



Ci, którzy kroczą Drogą Kapłana, bardziej niż inni wyczuleni są na ciche głosy duchów i niezwykłych istot, ale również ludzkich serc. Bogini obdarzyła ich zdolnością czynienia magii, a także tajemną wiedzą, która pozwala im głębiej wejrzeć w naturę świata.

Bard



Drogą Barda jest słowo, wypowiadane cicho i z zadumą bądź też wyśpiewane w wojennej pieśni. Magia, zawarta w Pieśniach Barda, zmienia świat i ludzi, kreuje przeznaczenie. Jego udziałem jest mądrość dawnych bohaterów i wiedza o przedziwnych istotach, zamieszkujących Tir Na Danu.

Poniżej znajdziecie krótki słowniczek trudnych wyrazów, które napotkacie podczas lektury podręcznika:

Altram

Tradycja mlecznego pokrewieństwa. W wielu klanach najstarszego syna oddaje się na wychowanie do zaprzyjaźnionego klanu w celu zacieśnienia więzi, a jego przybrane rodzeństwo nazywa się mlecznym.

Annwyn

Zaświaty – miejsce, gdzie żyją zmarli przodkowie i różne magiczne istoty.

Crannog

Gród, zbudowany na sztucznej wyspie na jeziorze.

Ena

Słowo, oznaczające roślinę, zioło.

Ker

Prastara nazwa, oznaczająca gród.

Nahele

Święte białe konie, hodowane na Wielkich Równinach.

Ogham

Pismo, używane przez druidów, składające się z różnej grubości nacięć.

Tir Na

Kraina Bogini – cały świat.

Danu

Przylegająca do szyi ozdoba, wykonana z metalowego pręta, którą noszą Wybrańcy. Na torquesie zostaje wyryty symbol ich Drogi, Błogosławieństwa, Splotu, a także najważniejsze czyny, których dokonał.

Tuatha

Plemię.

Fine

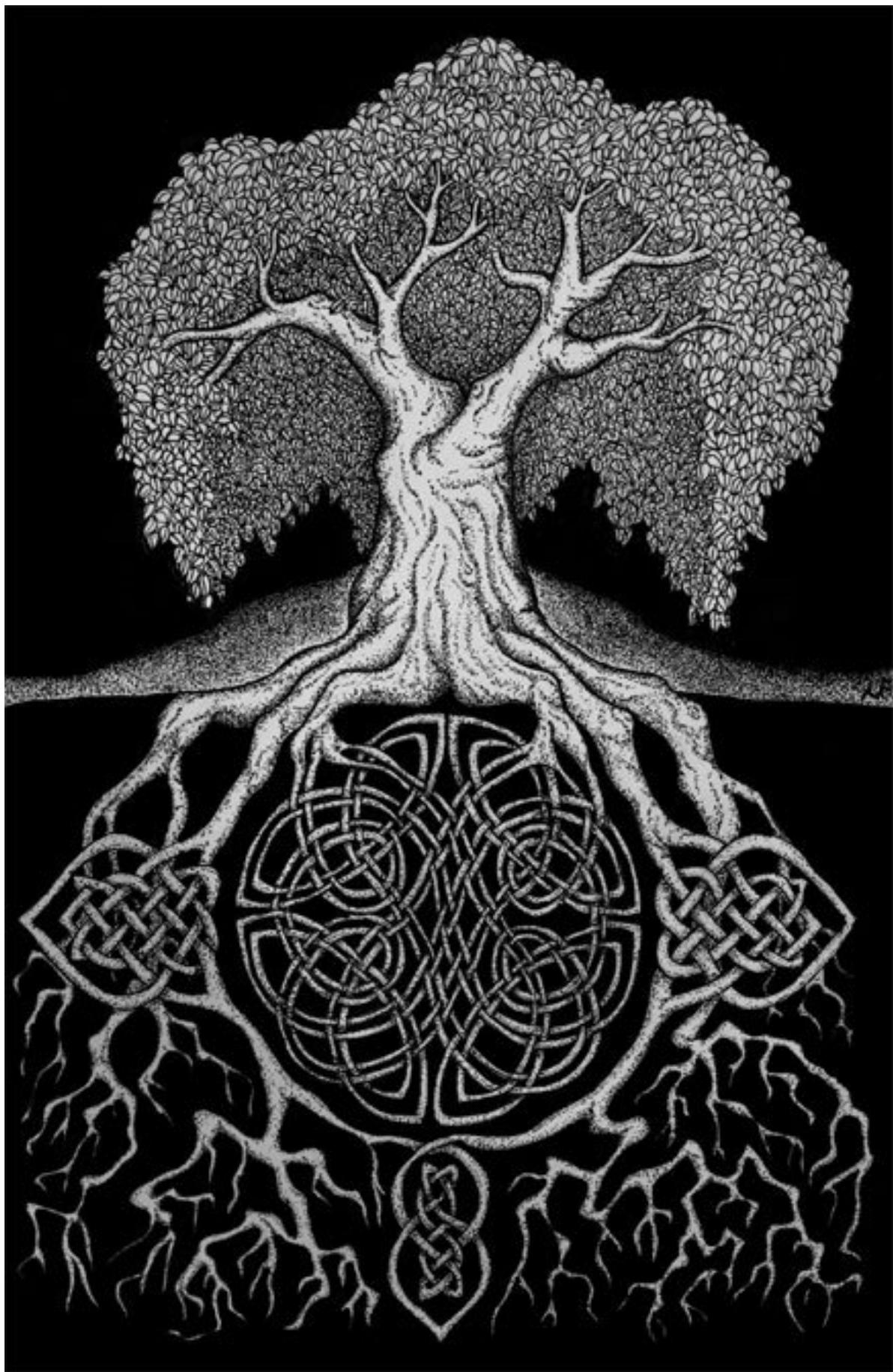
Społeczność, zamieszkująca dane terytorium.

Tuatha De

Lud Bogini – wszyscy ludzie, zamieszkujący Krainę Bogini.

Dannan





- Poza Czasem -

Kraina poza czasem



Kraina poza czasem

Historia wiecznej krainy

Społeczeństwo Tir Na Danu

Życie codzienne

Religia

Tir Na Danu: Kraina Bogini

Był ciepły, wiosenny wieczór. O zmierzchu wszystkie klany zgromadziły się na najwyższym wzgórzu w okolicy. Na samym jego szczycie przygotowano wysoki stos drewna, gotowy do podpalenia i ludzie otaczali go zwartym kołem. Panowała cisza, tylko podmuchy wiatru i odległe pokrzykiwanie wychodzących na żer nocnych zwierząt mąciły spokój. W powietrzu dało się wyczuć podniosły nastrój i oczekiwanie; oczy wszystkich wpatrzone były w roslą postać druida, spowitego ciemnozielonym płaszczem. Była to noc Beltaine, tajemniczy i magiczny czas poza czasem, kiedy kończy się przedwiośnie, a zaczyna wiosna. Wreszcie druid pomówił, a jego głos dźwięczał mocą.

- Witajcie, bracia! Przyszliśmy tu dziś, aby radować się i cieszyć, gdyż Bogini powróciła między nas, aby rozniecić życie w roślinach, zwierzętach i ludziach. Przyszliśmy prosić Ją o płodność ziemi i wszelkich stworzeń, o przychylność dla wzrastających zboż i nowonarodzonych cieląt. Poniesiemy do domów święty ogień Danu, by rozpalić od niego nasze własne paleniska. – tu kapłan przerwał przemowę i wpatrzył się w dal, nad głowami zgromadzonych. Wiatr rozwiązał jego długie, siwe włosy, ukryte częściowo pod kapturem.

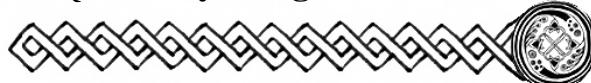
- Dawnymi czasy pierwszy ogień Beltaine płonął na wzgórzu Tary. – mówił dalej. – Rozniecał go najwyższy z druidów, trwający przy boku Króla Królów. Kiedy okoliczne wioski dostrzegały światło, rozpalaly również swoje ogniska, ich ogień widziały zaś kolejne wioski i kolejne, aż w końcu święty płomień Bogini obiegał całą Tir Na Danu, jak gdyby iskra, poniesiona z Tary, roznieciła ogień w każdym grodzie, każdym domu. – znów przerwał i pochylił głowę, rozważając minione dzieje. Po chwili podjął opowieść, a w jego głosie dało się wyczuć smutek. – Dziś ta tradycja została już zapomniana. W Tarze nie zasiada Król Królów ani naczelný druid, zaś osady rozrzucone są tak daleko od siebie, że nie byłby w stanie dostrzec ognia, zapalonego przez sąsiednie klany. Dlatego dziś rozniecimy nasz ogień w samotności, wierząc, że gdzieś, daleko, nasi bracia czynią podobnie.

Druid skończył mówić, po czym powiodł wzrokiem po zebranych. Dostrzegł w nich zadumę i oczekiwanie. Wzniósł twarz do nieba i zaintonował prastarą pieśń do Bogini, a po chwili dołączyli się do niego inni i wzgórze rozbrzmiało setkami głosów, złaczonych we wspólnej pieśni. Ramię w ramię stali koło siebie i śpiewali Mac Fergusowie i Mac Grennowie, na co dzień zawzięci wrogowie i rywale w hodowli bydła, swe głosy przyłączycy również Van Margowie, skłoceni z większością okolicznych klanów. Mimo wzajemnych niesnasek łączyła ich wszak wspólna wiara w Danu i ten prastary rytuał przodków, odprawiany co roku na tym samym wzgórzu.

Ktoś podał druidowi płonącą pochodnię, a on przytknął żagiew do stosu i już po chwili buchnął w górę czysty, jasny płomień, od razu ogarniając wszystkie polana. „To dobra wróżba.” - pomyślał druid.

Historia Krainy Bogini

Początek wszystkiego



Nawet najmądrzejsi z druidów nie potrafią odpowiedzieć na pytanie, jak powstał świat. Zapewne istnieje on po prostu od zawsze, tak samo jak od zawsze istnieje Danu, która jest przecież częścią wszystkiego, a wszystko jest częścią Niej. Wielu uważa, że o ile świat trwa wiecznie, o tyle przez długi czas pozostawał on w letargu. W końcu Danu przebudziła się, a wraz z nią ze snu wyrwała się cała Jej Kraina. Przebudzona Bogini poczuła się bardzo samotna i poczęła szukać kochanka, który wypełniłby pustkę w Jej sercu. Spośród wszelkich stworzeń upatryła sobie ludzi, jako istoty, z pomiędzy których wybierze oblubieńca. Ludzie nie wiedzieli wtedy jeszcze zbyt wiele o świecie, który ich otaczał, nie panowali nad metalem, nie znali obróbki drewna ani kamienia. Oczywiście, kochankiem samej Danu nie mogła zostać istota, która ledwie umiała rozpalić ogień. Dlatego plemiona rozwijały się, prześcigając się między sobą, by udowodnić swoje męstwo, odwagę oraz spryt i zaimponować wymagającej kochance. Powiadają, że istniało wtedy bardzo wiele plemion. Przetrwały tylko najsilniejsze oraz te, które uczyniły oręż ze swego sprytu czy wyjątkowych umiejętności. Ludzie szybko stawali się coraz doskonalsi w pogoni za obietnicą połączenia się z najpiękniejszym i najdoskonalszym ze wszelkich bytów. Nauczyli się obrabiać kamień i drewno, oswiili niektóre zwierzęta, dowiedzieli się wiele o roślinach, wybudowali domy z gliny i drewna, udoskonaliли wreszcie broń, by skuteczniej zwalczać konkurentów.



Czas Rogatych Bogów



I tak przez setki lat plemiona toczyły między sobą wojny o miejsce w sercu swej Bogini. Dwanaście z nich okazało się najpotężniejsze i zdołało przetrwać zawieruchę. Każde było na tyle silne, by nie dać się pokonać przez rywali, żadne jednak nie posiadało mocy tak wielkiej, by podbić całą Tir Na Danu. Zapanował chwiejny, nieco wymuszony pokój. Nie wszystkie plemiona dysponowały jednakową potęgą. Pośród dwunastu, trzy najsilniejsze zadecydowały o zapoczątkowaniu nowego ładu na świecie. Ich przywódcy dosyé już mieli wyniszczającej wojny i gotowi byli podzielić się kochanką z rywalami za cenę odrobiny spokoju. Wielu dziś widzi w tamtym pokoju początek wszelkiego zła, które spadło na ziemię Bogini. Mężczyzna nie powinien z nikim dzielić się swą kobietą, a jeśli okazuje się za słaby, by ją przy sobie utrzymać, najwyraźniej nie jest godzien jej miłości.

Nazwy trzech potężnych plemion zostały już dziś zapomniane; druidzi i bardowie przestali je wymawiać i z czasem puste słowa odeszły w niebyt. Jednak za czasów wielkiego przymierza były na ustach wszystkich. Przywódcy każdego z trzech wielkich plemion wybierali z pomiędzy siebie tego, który na dziewięć lat stanie się oblubieńcem Bogini. Korona z jelenich rogów i łaski Danu stawały się jego udziałem na cały okres panowania. Na czas rządów stawał się on Królem Królów, panem całej kraju. Po dziewięciu latach zostawał rytualnie pozbawiony życia, gdyż Bogini pragnęła wiecznie młodego i silnego kochanka. W chwili śmierci Rogatego Boga Danu dawała mu dziecko. W ten sposób narodzili się wszyscy bogowie, których zna Lud Bogini. Tymczasem nowy oblubieniec zajmował miejsce poprzednika i cykl zaczynał się od początku. Tak rozpoczął się Czas Rogatych Bogów, okres spokoju i dobrobytu w całej Tir Na Danu. Zmęczone wiecznymi konfliktami plemiona wiele skorzystały na zawieszeniu broni. Rozwinął się handel, ludzie więcej czasu poświęcili domowym ogniskom, mniej było bólu i śmierci. Wieloletni spokój zaowocował powstaniem bardzo wielu osad i grodów, z których tylko nieliczne dotrwały do dziś. Klany przemierzały całą Krainę Bogini w poszukiwaniu najlepszej ziemi pod uprawę i hodowlę. W końcu przedstawiciele najróżniejszych plemion zaczęli mieszkać razem w grodach, zapominając o dawnych niesnaskach. Co prawda nigdy nie upadła struktura klanów, do których należeć mogli przedstawiciele tylko jednego plemienia, jednak coraz częściej klany różnych plemion składały się na większe społeczności. Pojawiły się nawet pierwsze małżeństwa między plemionami, potępiane jednak po dziś dzień. Tylko cztery społeczności nigdy nie nauczyły się żyć we wspólnocie z pozostałymi. Trzy najsilniejsze rody w swej dumie nie potrafiły bratać się z

przedstawicielami dziewięciu pozostałymi. Co prawda sprawowały nadal władzę nad całą krainą, w ich imieniu rządzili jednak królowie innych plemion, pełniący niejako funkcję namiestników. Tymczasem wszystkie trzy plemiona coraz rzadziej opuszczały swoje przepiękne grody, tracąc powoli kontakt z pozostałymi, który coraz częściej ograniczał się do zbrojnych wypraw przeciw buntującym się prowincjom. Czwartą grupą, która nie zbliżyła się nigdy do pozostałych, byli mieszkańcy wyspy Avalon. Lud ten nigdy nie potrafił zaufać swym pobratymcom z kontynentu i na zawsze pozostał obcy. Gdyby nie ta niechęć do innych plemion, być może udałoby się uniknąć strasznego nieszczęścia, które nadzieję miało za kilkaset lat. Mimo wszystko, przez kilka wieków w Tir Na Danu panował spokój i dobrobyt. Bogini była zadowolona.



Odrzucone Dziecko



Przez cały czas panowania trzech plemion tylko raz święty cykl został przerwany. Jeden jedyny raz stało się tak, że Rogaty Bóg, zakochany w życiu i przerażony wizją śmierci, zbiegł z rytuału i nie połączył się na zawsze z Boginią. Nie wiadomo, co stało się z przeklętym królem, który nie potrafił kroczyć uświęconą ścieżką. Podobno zbiegł gdzieś na pustkowia, gdzie żyje po dziś dzień, gdyż Bogini nie ma już nad nim mocy. Choć Rogaty Bóg nie umarł, Bogini powiła dziecko, gdy jednak tylko ujrzała jego potworną, wykrzywioną twarz, przeklęła je i porzuciła. Sluagh, bo tak nazywał się nowonarodzony bóg, pograżony w smutku i strachu, a z czasem również nienawiści względem niekochającej go matki, udał się na daleką północ, za nim zaś wyruszyła część ludu, najbardziej lojalna niegdyś jego ojcu, przeklętemu Rogatemu Bogowi. Miejsce po kochanku-zdrajcy zajął nowy Rogaty Bóg i na jakiś czas życie powróciło do dawnego toru. Dla wielu jednak stało się jasne, że oto na zawsze zakończył się czas dobrobytu, że nie da się naprawić raz przerwanego cyklu i że nigdy nic nie będzie już tak samo. Pośród ludzi coraz bardziej upadał autorytet Wysokich Rodów (bo tak zaczęto nazywać trzy najsilniejsze plemiona), choć nikt nie był jeszcze na tyle śmiały, by głośno kwestionować ich rozkazy. Tymczasem Wysoko Urodzeni zdawali się przechodzić jakąś przemianę. Ich ciała stawały się coraz bardziej wątle i blade. Zdawało się, że powoli uchodzi z nich vitalność i siła. Danu coraz mniej przychylnie patrzyła na tych, którzy wydali na świat przeklętego króla. Czas Rogatych Bogów dobiegał powoli końca.

Uciekinierzy zza Morza



Dziś uważa się, że przybycie Firbolgów miało być ostatnią próbą, na jaką Danu wystawiła Wysokie Rody, ostatnią szansą, by Wysoko Urodzeni nawrócili się na uświęconą ścieżkę. Czarnoskóre demony przypłynęły do Tir Na Danu na statkach dziwnej konstrukcji, prosiąc o schronienie i gościnę. Pochodzili z tajemniczego świata, do którego upadku doprowadzili ich dawni panowie. Wysokie Rody zakazały kontaktu z tymi istotami, jednocześnie sprowadzając je wszystkie do swych coraz bardziej nieprzystępnych grodów. Wysoko Urodzeni

liczyli, że olbrzymia wiedza przybyszów pomoże im odnaleźć lekarstwo na toczącą ich chorobę. Miast zwrócić się ku Bogini, szukali drogi do dawnej siły poprzez tajemną wiedzę. Firbolgowie nauczyli swych nowych panów wszystkiego, co sami wiedzieli o Przedwiecznych, prastarych istotach o wielkiej mocy. Jeżeli przybycie uciekinierów rzeczywiście miało być próbą, to Wysoko Urodzeni z pewnością nie przeszli jej pomyślnie. Ufni w nową moc, oddali się pod opiekę tajemniczych Przedwiecznych. Nikt nie chciał już ginąć dla Danu, która pograżała się w coraz większym smutku. Podobno ostatni rytuał śmierci Rogatego Boga trwał wiele dni, zanim w końcu skonał on w męczarniach pośród płomieni. To Danu nie chciała przyjąć do siebie zwyrodniałych potomków jej dawnych najwierniejszych wyznawców.



Upadek Wysokich Rodów



Ostatni, którzy wierzyli jeszcze w stary porządek, przestali mieć wątpliwości - Wysokie Rody zostały odrzucone przez Danu. Lud Bogini nie mógł mieć władców, których ich Matka nie chciała uznać. Coraz trudniej było stłumić kolejne bunty, wybuczające co chwilę w całej Tir Na Danu. W ludziach rosła nienawiść do dawnych władców. W końcu zbuntowane armie stanęły pod grodami plemion, od których odwróciła się Bogini. Ku zdziwieniu buntowników osady okazały się zupełnie opustoszałe. Wysoko Urodzeni, przewidując, jak zakończy się rebelia, udali się do dwóch największych twierdz, wybudowanych wcześniej dzięki niewolniczej pracy poddanych oraz potężnym mocom Przedwiecznych. Rozjuszeniu wojownicy ruszyli pod mury ostatnich

warowni Wysokich Rodów z zamiarem ostatecznego usunięcia zdradliwych istot z ziem Bogini. Niewiele później zdzieśiątkowane armie powracały do swych domów. Wysoko Urodzeni pokazali, jak wiele mocy zdobyli od Przedwiecznych. Obie olbrzymie niczym miasta twierdze nie tylko się utrzymały, ale ich mieszkańców udowodnili, że dysponują siłą na tyle dużą, by móc ich bronić jeszcze przez wiele, wiele lat. Ostatecznie zaniechano planów wybicia Wysoko Urodzonych, zadowalając się faktem wyzwolenia spod ich władzy. Na znak niezależności niemal wszyscy królowie pozostałych plemion zrzekli się swych tytułów, otrzymując nowe, książęce korony z rąk druidów. Z czasem Wysokie Rody okazały się świetnym partnerem w handlu, gdyż ich twierdze, mimo że wiele potrzeb zaspokajały własną produkcją i uprawą, wymagały zawsze wielu surowców i niewolników z zewnętrz. Ludzie obawiali się Wysoko Urodzonych, jednak praktycznie nigdy nie opuszczali oni posepnych twierdz, w których praktykowali swe tajemne sztuki, handlując jedynie przez swych przedstawicieli. Tymczasem wojna powróciła na ziemie Tir Na Danu. Bez Rogatego Boga nie było komu zaprowadzić porządku. Klanы stanęły przeciwko klanom w walce o ziemie i łupy po Wysoko Urodzonych. Nieliczne, lojalne dawnym władców grupy starały się walczyć o utrzymanie starego porządku, pojawiło się wielu chętnych do przewodzenia pozostałymi. W wyniku walk zginęło bardzo wielu ludzi i przestał istnieć niejeden gród. Przepadła gdzieś Korona z Jelenich Rogów, symbol władzy Rogatego Boga. Niektórzy twierdzą, że to drudzi ukryli ten potężny artefakt, by bezpiecznie przeszekał on wojenną zawieruchę.



Powrót Odrzuconego



W zamęcie wojny i śmierci nikt nie zauważył, jak na ziemie Bogini powróciło jej odrzucone dziecko. Sluagh, który przez wszystkie lata swego wygnania rósł w siłę, powrócił teraz wraz z potężną armią wypaczonych wyznawców. Posłusze mu plugawe klany z łatwością przekroczyły linię Szarych Grani i sukcesywnie przemieszczały się na południe. Zajęty bratobójczą walką Lud Bogini nie był w stanie bronić się przed nowym niebezpieczeństwem. Wobec wizji nieuchronnej zagłady coraz więcej klanów przystępowało jednak do sojuszu, wymierzonego w nadciągającego z północy przeciwnika. Jeszcze raz dzieci Bogini zjednoczyły się, by z imieniem Danu na ustach przegnać wroga. Nie było to jednak zwycięstwo całkowite. Co prawda armia Sluagh po kolejnych klęskach rozpierzchła się, jednak jej niedobitki na dobre zdominowały się w Tir Na Danu. W dodatku Ludowi Bogini zabrakło woli walki, by przekroczyć góry i zadać ostateczny cios przeciwnikowi. Atak Sluagh miał jednak również dobre strony - świadomi czyniącego na nich zagrożenia ludzie nie pozwolili, by doszło do kolejnych wielkich, bratobójczych wojen. Co prawda cały świat nadal huczał od pomniejszych konfliktów pomiędzy klanami, jednak powoli do Tir Na Danu powracał spokój. Władcy kilku największych grodów, w których niegdyś swe siedziby mieli królowie, stopniowo zaprowadzali porządek na graniczących z ich włościami terenach. Na traktach pojawiły się nieliczne z początku kupieckie karawany, a wielu ludzi odłożyło oręz i powróciło do codziennych zajęć. Tymczasem Sluagh szybko podniósł się z porażki i po dziś dzień śle kolejne grupy wypaczonych sług, by ugodzić Matkę, której tak bardzo nienawidzi.

Powiew Śmierci



Względny spokój w Tir Na Danu nie trwał zbyt długo. Mieszkańcy wyspy Avalon zawsze bardzo izolowali się od pozostałych plemion Tir Na Danu; dlatego zapewne tak późno reszta Ludu Bogini dowiedziała się o istnieniu Zakonu Wieczności. Pierwsi zakuci w stal rycerze postawili nogi na ziemiach Danu właśnie na tej wyspie i w krótkim czasie przemienili ją w zakonne państwo, pełne potężnych zamków z kamienia i strzelistych katedr, w których oddawali oni część swemu Panu – tajemniczemu,

niumarłemu bogu, którego kapłani podczas tajemniczych rytuałów pili krew. Zakon Wieczności niczym nieublagana maszyna powoli, ale sukcesywnie rozpoczął podbój zachodniego wybrzeża. Z Avalonu, obecnie nazywanego Wyspą Śmierci, docierały kolejne ożywicze armie, by wzmacnić załogi budowanych na kontynencie twierdz. Pierwsze walki z Rycerzami Wieczności przyniosły straszliwe odkrycie: wszystko, czego tknęły się zakonnicy, umierało. Ludzie zmieniały się w pół-rozumne żywe trupy, które nie potrzebowaly ni jedzenia, ni snu i cały czas poświęcały na wytwarzanie dla rycerzy nowej broni, ziemia zaś przestawała obradzać i wszędzie czuć było jedynie paskudny odór śmierci. Żadna z kilku armii, sformowanych przez klany zamieszkałe w pobliżu domeny Zakonu, nie odniosła znaczących sukcesów. Część wojowników uciekała, część zaś ginęła w walce, by zasilić szeregi wroga. W końcu zaprzestano prób prowadzenia otwartej wojny z tajemniczym wrogiem, którego nie sposób pokonać.

Taka sytuacja utrzymuje się po dziś dzień. Mimo tak znacznej przewagi Zakonnicy bardzo rzadko posuwają ofensywę do przodu. Kiedy jednak decydują się na kolejne możalne natarcie, zamieszkały napadnięte ziemię ludzie wolą ucieczkę od wiecznej służby nowym panom. Tylko nieliczni pozostają, by bronić swych dobytków. Dlatego Zakon potrzebuje wiele czasu, by na podbitych terenach przygotowywać sobie zaplecze, niezbędne do przeprowadzania kolejnych podbojów. Ludności na wyspie również nie pozostało zbyt wiele. Rycerze potrzebują rzemieślników i wszelkiej maści służby, dlatego organizują czasem wypady na ziemię Ludu Bogini, by przemienić w niumarłe sługi ludność jakiejś osady i sprowadzić je do swych twierdz.

Tak właśnie wygląda dziś Kraina Bogini. To ziemia, która przetrwała już wiele wojen, której ludzie muszą stawić czoła nowym niebezpieczeństwom. Z dala od najeźdźców grody rozwinięły się na nowo, ludzie znów uprawiają pola i wypasają bydło. Świat nie jest bardzo bezpieczny, istnieją jednak zalążki nowej władzy i nowego porządku. Dzięki Wybrańcom pojawiła się szansa na przywrócenie Ludowi Bogini dawnej świetności. Niektórzy patrzą na nich z nadzieją, inni zaś zerkają w ich kierunku nieufnie. To w ich rękach znajduje się teraz los Tir Na Danu. Bogini czeka na nowych bohaterów.



Czas Wybrańców Bogini



Dla Tir Na Danu zaczął się znowu zły czas. Trwało bezkrolewie, w dodatku Lud Bogini zyskał sobie dwóch potężnych wrogów. Niektórzy zaczęli nawet z nadzieję zerkać w kierunku twierdz Wysoko Urodzonych, te jednak pozostały zamknięte. Danu, widząc nieszczęście swego Ludu, postanowiła przekonać go o swej miłości. Kilka pokoleń temu poczęli rodzić się Wybranci Bogini - ludzie, obdarzeni nadprzyrodzonymi mocami, błogosławieństwami od swej Matki. Wraz z pojawiением się w Tir Na Danu Wybranców, w serca ludzi wstąpiła na nowo nadzieja.

Społeczeństwo Tir Na Danu

Plemiona



Mimo, że wszyscy ludzie są dziećmi Bogini, w przeciągu wieków podzielili się na różne grupy, w zależności od tego, jakie tereny Tir Na Danu stały się ich domem. Po dziś dzień istnieje osiem plemion, zamieszkujących co prawda wszystkie ziemie na równi, jednak nadal różniące się od siebie wyglądem, zwyczajami i mentalnością.

Tuatha De Birde (Birdenowie) to pracowity i sumienny Lud Jaskiń, charakteryzujący się krępą, niewysoką sylwetką, uporem w dążeniu do celu, a także słownością. Spośród tego plemienia wywodzą się doskonali rzemieślnicy, którzy, łącząc pomysłowość z sumiennością, potrafią wytwarzanie przedmiotów bardziej jakości.

Tuatha De Cael (Caelowie) to plemię niestrudzonych łuczników i biegaczy, kochających wiatr i hodowane przez siebie konie. Cechuje ich smukła, muskularna sylwetka, niezwykła energia, połączona z drapieżnością, a także wrodzona potrzeba niezależności.

Tuatha De Edha (Edhanowie) wywodzi się z głębokich puszczy Tir Na Danu i nosi w sobie powagę, a także cierpliwość lasu. Edhanowie są ciemnowłosi i smukli, to przenikliwi obserwatorzy, małomówni i powściągliwi. Niezrównani myśliwi i tropiciele, czują się w lesie jak w domu.

Tuatha De Loch (Lochinowie) to namiętny i wesoły lud, kochający walkę i dobrą zabawę. Słusznej postury, a także szerokiej budowy, często rudowłosi Lochinowie słyną ze swoego temperamentu, a także zmysłu artystycznego. Sklonność do przechwałek czyni z nich doskonałych gawędziarzy.

Tuatha De Morra (Morranowie) – przedstawiciele tego plemienia zwracają na siebie uwagę olbrzymim wzrostem, a także niezwykłą siłą. Morranowie należą do dość spokojnych i powolnych, niczym góry, z których wyrosły, choć młot bojowy w ich rękach stanowi śmiercionośną broń, której nie wahają się użyć.

Tuatha De Ragharr (Ragharrowie) to lud bitny i dziki, żyjący z walki i dla walki. Charakteryzują się mocną, dobrze umięśnioną sylwetką, ostrymi rysami, a także butą, która nie przysparza im przyjaciół. Opanowali rzemiosło wojenne jak nikt, dlatego często wybierają życie najemników.

Tuatha De Sulen (Sulenowie) – Lud Łąk ukochał Danu w jej aspekcie Matki wszystkiego, co żyje. Sulenowie znają ciężką pracę, to ich ręce wzniosły pierwsze Wielkie Grody w Tir Na Danu. Ponad wszystko cenią swe domy i nigdy nie pozwolą, by zgasł w nich ogień Bogini.

Tuatha De Talein (Taleinowie) to plemię wygadanych kupców i podróżników, znających rzeki jak nikt inny. Ich łodzie docierają do niemal wszystkich zakątków Krainy Bogini, wioząc towary i ciekawskich Taleinów. Delikatna budowa i subtelna uroda podkreślają ich emocjonalną naturę.

Klany



Plemię to najszerzszta grupa społeczna, jaką można spotkać w Tir Na Danu. Na świecie żyją jednak również znacznie mniejsze grupy, wywodzące swój rodowód od wspólnego przodka, zwane klanami. Zazwyczaj klany łączy silne poczucie wspólnoty, a także pokrewieństwa, co jego członkowie podkreślają między innymi jednym nazwiskiem, choć nie oznacza to, że zawsze zamieszkuje to samo terytorium. Ich wielkość może być bardzo różna, od jednej rodziny aż po kilkanaście wielkich rodów, skupionych w jednym grodzie lub też rozproszonych po całej Kraинie Bogini. Nawet jednak, jeśli poszczególne rody, należące do tego samego klanu, dzieli duża odległość, zachowują one te same zwyczaje, gaesy, rytuały czy symbole. Przywództwo klanu należy zazwyczaj do najstarszego mężczyzny lub też Rady Starszych, choć w tej kwestii poszczególne grupy bardzo się od siebie różnią. Przewodzący klanowi nie ma najczęściej władzy absolutnej, choć bywa, że to on stanowi prawa i feruje wyroki, zawiera i zrywa sojusze, rozdziela ziemię, a nawet decyduje o małżeństwach, które prawie nigdy nie są zawierane wewnętrz jednego klanu, za to niemal zawsze wewnętrz jednego plemienia.

Tradycja mówi, że zaprzyjaźnione klany starają się, aby ich kobiety łączyły się w związki z mężczyznami sprzymierzonej grupy. Nie jest to obowiązkiem (większość

małżeństw pośród Ludu Danu zawiera się z miłości), jednak mężczyznom danego klanu często przedstawia się kobiety z tego drugiego, a Starszyzna dba o to, by mieli oni okazję bliżej się poznać. W obrębie jednego klanu kobiety i mężczyźnie traktują się nieco jak rodzeństwo, co ułatwia zawieranie związków poza grupą.

W większości klanów Tir Na Danu kobiety cieszą się równymi prawami z mężczyznami, mogą przewodzić społeczności lub w bitwie, a także w małżeństwie. Każde z małżonków zachowuje prawa do ziemi i majątku, które wnosi do związku, zaś dziedziczenie odbywa się w linii ojca lub matki, w zależności od klanu (niektóre grupy mają również znacznie bardziej skomplikowane prawa dziedziczenia). Mężczyzna ma prawo posiadać dowolną liczbę żon i nałożnic, jednak jego pierwsza małżonka sprawuje nad nimi władzę i nawet, jeśli zabije któryś z zazdrości, traktowane jest to jako pomniejsze przestępstwo. Zarówno kobieta, jak i mężczyzna mogą zadecydować o zakończeniu małżeństwa w dniu święta Imbolc. Jeśli nie potrafią dojść do porozumienia w kwestii podziału majątku i dzieci, poddają się pod osąd Starszyzny lub druida, którzy wydają wyrok zgodnie z tradycjami klanu i rozsądkiem. Warto tu jeszcze wspomnieć o tradycji zawierania małżeństw „na próbę”, trwających przez jeden rok. Po upłynięciu tego czasu małżonkowie mogą zdecydować o tym, aby pozostać razem lub, gdy jedno z nich, bądź oboje, są z jakichś powodów niezadowoleni z życia, zerwać małżeństwo – taki związek jest traktowany jako niebyły.

Mimo wielu zakazów, dotyczących małżeństw między dwoma różnymi plemionami, co jakiś czas przychodzi na świat mieszaniec. Stanowi to zawsze duży problem dla klanu, choć w ostatnich czasach takie przypadki zdarzają się częściej niż kiedyś, ze względu na przemieszanie się ludów. Mieszaniec to człowiek, który nie należy do żadnego plemienia, jawną oznaką złamania odwiecznych praw. Wielu mieszkańców ma to szczęście, że ich wygląd nie odbiega bardzo od typowego i mogą oni udawać przedstawiciela plemienia matki lub ojca. Inni wiodą przykry żywot poza nawiasami społeczności, chyba, że natrafią na jakąś mniej surową grupę, która przyjmie ich na równych prawach.

Jedną z najsurowszych kar jest wyrzucenie jakiejś osoby z klanu. Traci ona wtedy nazwisko i przychylność swoich niedawnych krewnych, staje się wyrzutkiem. Jej los nie jest godny pozazdroszczenia. Musi dbać o swoje utrzymanie sama, nikt nie zaopatruje jej ani w żywność, ani w jakiekolwiek inne materiały. W zasadzie nie ma szans na małżeństwo, bo żadna rodzina nie zgodzi się wydać swojego dziecka za kogoś takiego. Wyrzucenie kogoś z klanu to zawsze wielka tragedia, szczególnie dla jego bliskich, jednak zdarza się to bardzo rzadko. Ludzie boją się przeciwstawić Starszyźnie, a poza tym wierzą, że przywódcy chcą dla nich jak najlepiej i ufają doświadczeniu, które wynika z wieku. Wyrzutkowie starają

się czasem zostać druidami, by zyskać nieco szacunku, wielu jednak odchodzi w las, gdzie tworzy zbójckie bandy. Ludzie powiadają, że Sluagh przychodzi we śnie do każdego wyrzutka i oferuje mu nową rodzinę pośród swojego wypaczonego ludu. Niektórzy przystają na jego propozycję, zrozpaczeni swoją sytuacją.



Lud Danu to bardzo porywcza nacja, nic więc dziwnego, że klanы bardzo często toczą między sobą walki. Poza sojuszami z kilkoma, od wieków zaprzyjaźnionymi klanami, zawierają one często krótkotrwałe alianse, które obie strony notorycznie łamią. Powodów do walk może być mnóstwo, od względów osobistych (wielu mieszkańców Tir Na Danu dosyć łatwo się obraża i ciężko znosi zniewagi, a wtedy cały klan ogłasza rytualną zemstę przeciw klanowi, z którego pochodzi winowajca), po czysto materialne. Napadając na inny klan można pozyskać jego bogactwo, dobra (jak np. zwierzęta czy zapasy zboża), czy wreszcie zyskać branki i niewolników, gdyż prawo Tir Na Danu mówi, że zwycięzca walki decyduje o losie

pokonanych. Może darować im życie, może zabić lub uczynić swymi niewolnikami. Oczywiście, zabranie z powrotem do swego grodu branki z innego klanu może po kilku miesiącach zaowocować niespodziewaną wizytą jej braci i przyjaciół, którzy upomną się o pojmaną dziewczynę, jednak wielu wojowników jest gotowych ponieść to ryzyko w zamian za piękną niewolnicę. Jeńców można poza tym dobrze sprzedać handlarzom niewolników, którzy z kolei prowadzą interesy z Wielkimi Grodami i Wysoko Urodzonymi. Potężne twierdze dawnych władców Tir Na Danu są niczym wiecznie głodne bestie, których nie zadowala żadna ilość niewolników.

Więzy pokrewieństwa między poszczególnymi klanami wzmacniane są również na inne sposoby, ponieważ Starszyzna dba o to, aby zacieśniać przyjazne stosunki między nimi. Z tej przyczyny istnieje tradycja mlecznego pokrewieństwa – altram. Ten starożytny obyczaj dotyczy przede wszystkim synów najznamienitszych rodzin, ale zdarza się również, że zostają nim objęte dziewczęta, bądź dzieci uboższych rodów. Otóż w wieku dziewięciu lat młodego chłopca, który do tej pory znajdował się pod opieką matki, oddaje się na wychowanie wybranej rodzinie z sojuszniczego klanu. Traktowany jest tam jak inne dzieci, a przybrana rodzina staje mu się równie droga jak ta, z której się wywodzi. Jeśli ma tam jakieś rodzeństwo, staje się ono jego mlecznym rodzeństwem. Ta więź trwa często całe życie i niejednokrotnie mleczny brat bliższy jest niż rodzony. Po kilku latach chłopiec wraca do swojego klanu, ale zachowuje miłość przybranych rodziców i względy społeczności, do której należą.

Fine



Poza plemieniem i klanem, które określają rodowód człowieka, przynależy on także do fine, czyli społeczności, zamieszkującej jakieś określone terytorium (np. gród czy osadę, może to też być grupa koczowników). Do fine może należeć nawet kilka różnoplemiennych klanów, dlatego ważne jest określenie przywódcy, który sprawuje władzę nad wszystkimi grupami. Zazwyczaj wybiera się jedną osobę spośród starszych poszczególnych klanów, bądź też tworzy się z nich radę, czasem zaś przywództwo obejmuje jeden, najsilniejszy klan, narzucając innym swą wolę.



Ustrój społeczny

Wysoko Urodzeni



W czasach Rogatych Bogów to oblubieniec Bogini sprawował najwyższą władzę w Tir Na Danu, zasiadając na tronie z jelenich rogów w Tarze. Była to jednak władza symboliczna, piecza, którą sprawował nad światem z ramienia Danu. To jego obecność sprawiała, że ziemia była urodzajna, a kobiety płodne, to jego nieskalanie gwarantowało czystość i pomyślność Ludowi Bogini. Władza faktyczna należała jednak do Wysoko Urodzonych, wywodzących się z trzech najpotężniejszych plemion. Cieszyli się oni przywilejami i niezmiernym bogactwem, które pomagały i chroniły przy pomocy silnych oddziałów. Z ich nadania poszczególnymi krajami rządzili królowie, zobowiązani do przestrzegania praw i płacenia trybutu, utrzymywania traktów i zaprowadzania porządku na swoich ziemiach. Te czasy odeszły już jednak w mrok dziejów. Nie ma już Rogatych Bogów, Wysoko Urodzeni zamknęli się w swych twierdzach i nie ma już komu mianować królów. Dobrze zarządzane i ludne prowincje zmieniły się po latach wojen i bezprawia w luźne związki klanów i grodów bądź też w zupełnie dzikie krainy. Trakty zniknęły, gdy zagrożeni przez banitów kupcy przestali nimi jeździć, potężne twierdze i grody obróciły się w ruiny. Dlatego nie ma w dzisiejszych czasach żadnego władcę nad Tir Na Danu, ani też nikogo, kto mógłby takiego władcę ustanowić.

Szlachta



Mimo takiego stanu rzeczy istnieją w Krainie Bogini silne i bogate klany, które chcieliby zmienić sytuację, zaprowadzić porządek i ustanowić nowe prawa. Część z nich wywodzi się z królewskich i książęcych rodów z dawnych dni, panujących niegdyś z nadaniem Wysoko Urodzonych. W wielu grodach pojawiły się poza tym samozwańczy książęta, którzy, najczęściej z poparciem swego klanu, obejmują protektorat nad jakimiś ziemiami. W zamian za trybut otaczają oni okoliczne wioski opieką, chroniąc przed dzikimi bestiami oraz wrogimi klanami. Oczywiście, takie działania nie są możliwe bez dobrze uzbrojonych wojowników, którzy w takich miejscach zaczynają tworzyć uprzywilejowaną

grupę społeczną, czyli szlachtę. Każdemu księciu zależy na umocnieniu władzy i stworzeniu czegoś na kształt państwa, by zostawić je swym synom w dziedzictwie, dlatego też wielu stara się, aby ich rządy zostały zaakceptowane przez druidów, gdyż łatwiej jest im wtedy przekonać miejscową ludność do poddania się swej woli, jednak są i tacy, którzy za jedyne prawo mają własną pięść. Dlatego na niektórych obszarach dochodzi do buntów i obalenia niechcianego władcę, bądź też do krwawego stłumienia zamieszek i rządów despotycznych.

światła osad, przypominają o dawnych tradycjach i rytuałach, uczą młodych szlachciców ich powinności, rozsądzają zwaśnione klany, wydają wyroki we wszelkich sporach, wprowadzają ład, są czynnikiem łączącym wszystkie plemiona Tir Na Danu. Ich wysiłki zmierzają ku ponownemu zjednoczeniu krajów, a także dbaniu o to, by wiara w Boginię i pamięć o dawnych bohaterach nie zanikła.

Druidzi



Jedną z najważniejszych grup społecznych w Tir Na Danu są druidzi. Ponieważ istnieją od zarania dziejów, stanowią niejako łącznik między czasami dawnymi a dzisiejszymi, pełnią rolę kapłanów, pośredników między Boginią a Jej ludem. Nie należą do władców, ani do poddanych, stanowiąc jednak spojwo całego społeczeństwa. Uosabiają w ten sposób granicę, nie będąc częścią żadnego ze światów, nie poddając się klasyfikacji. Druidzi wędrują po całej Krainie Bogini, dbając o Jej dzieci, ucząc je praw i tradycji, pilnując dawnego porządku. Są kapłanami, nauczycielami, sędziami i bardami, pokazując ludziom drogę, którą powinni kroczyć. Ponieważ kontaktują się ze sobą i przekazują sobie wieści z różnych zakątek świata, są jedyną właściwie grupą, która posiada jakąkolwiek wiedzę na temat całej Tir Na Danu, a także wpływ na większość ludzi.

Nie jest łatwo zostać druidem, gdyż wymaga to długich lat nauki, a także wyrzeczenia się swojej przeszłości. Druid nie ma klanu ani rodziny, poświęca się całkowicie służbie Bogini, otrzymuje za to przydomek, który odzwierciedla jego duchową naturę. Aby poznać ogrom nagromadzonej przez wieki wiedzy, młody adept lub adeptka musi spędzić wiele lat u boku nauczyciela, który przekazuje mu całą swą mądrość przy pomocy pieśni i opowieści. Druidzi zakazali zapisywania wiedzy, gdyż ich zdaniem staje się ona wtedy zbyt statyczna, dlatego wszystkiego uczą się na pamięć. Do swoich celów wykorzystują co prawda bardzo proste pismo oghamiczne, składające się z różnych linii (zapisywanych zazwyczaj jako nacięcia na patykach), jednak używają go tylko do przesyłania sobie krótkich wiadomości.

Druidzi cieszą się wśród Ludu Danu ogromnym szacunkiem i poważaniem. W czasach Rogatych Bogów nawet król nie mógł przemówić na zgromadzeniu, zanim druid nie zabrał głosu. W dzisiejszych, mrocznych dniach to oni niosą nadzieję, a także prawo do odizolowanych od



Zwykli ludzie



Znakomita większość osób, żyjących w Krainie Bogini, zalicza się do grona wieśniaków, rzemieślników, pasterzy, myśliwych, rybaków, kupców i drwali, czyli po prostu zwykłych ludzi. Jest to grupa bardzo zróżnicowana, dlatego trudno znaleźć jakieś jej cechy wspólne. Zwykli ludzie skupieni są na przetrwaniu, zdobywaniu pożywienia, budowie własnego domu i rodziny, dbaniu o dobro społeczności (więcej informacji na ten temat znajduje się poniżej, w dziale *Życie codzienne*). W uboższych osadach, które nie mogą pozwolić sobie na utrzymywanie wojowników, każdy człowiek potrafi ponadto posługiwać się bronią. Ta grupa społeczna nie posiada zazwyczaj ambicji większych, niż spokojne życie na własnym skrawku ziemi, choć niektórym jednostkom udaje się czasem wybić i podnieść swój status, obejmując jakąś funkcję.

Większość ludzi mieszka w zbudowanych przez siebie osadach, jednak niektóre klany nie potrafią znaleźć sobie miejsca pośród ziem Bogini. Nie osiedlają się nigdzie na stałe, całe życie spędzając na wędrówce po krainach Tir Na Danu. Wszystko, co mają, wiozą ze sobą na wielkich wozach, w które mieszkają po kilkanaście osób wraz z dobytkiem. Między wozami pędzą bydło – źródło skór, mleka, mięsa i wreszcie sił pociągową. Utrzymują się również dzięki polowaniu i zbieractwu, uprawa roli jest im jednak obca. Gdy koczownikom źle się powodzi, często zbliżają się do istniejących skupisk ludności, by zaproponować swe usługi (w wioskach pomagają przy sianokosach i zbiorach, w miastach sprzedają swoje wyroby, a czasem usługi kobiet, w grodach oferują pozbicie się trapiącej okolicę bandy czy stada dzikich zwierząt), dzięki czemu pozostają w styczności z resztą społeczności Tir Na Danu.

Niewolnicy



Najniższą grupą społeczną są niewolnicy, pozbawieni wszelkich praw, zupełnie zależni od swoich właścicieli. Niewolnikami stają się jeńcy, pojmani podczas wojen, dzieci niewolników, a także ci, którzy dobrowolnie oddali się w niewolę, gdyż nie potrafili sami zapewnić sobie bytu lub by pokryć swoje długi. Często taki los spotyka też wyrzutków. Zdarza się również, że rodzice, mając przed sobą perspektywę śmierci głodowej, sprzedają

własne dzieci. Handlarze niewolników urządzają również wyprawy, podczas których chwytają wolnych ludzi, by sprzedać ich później na targu – kiedy komuś wypali się już znamień niewolnika, nikt nie pyta, w jaki sposób znalazły się w tym stanie. Niewolnicy używani są do ciężkiej pracy na polu lub w warsztatach rzemieślników, chociaż najbardziej wartościowe są piękne niewolnice, których ceny sprawiają jednak, że niewielu może sobie na nie pozwolić.

Theoretycznie istnieje możliwość wykupienia się z niewoli, można też zostać uwolnionym przez swego właściciela – taka osoba otrzymuje metalową obręcz z nacięciami w piśmie oghamicznym, która informuje o tym, że jest już wolna (jako, że taka obręcz jest dość kosztowna, niewolnik zobowiązuje się najczęściej do pokrycia jej kosztów). Niestety, zdarzają się jednak częste przypadki, gdy ktoś zabiera taki dowód wolności, a wtedy wypalone znamień będzie świadczyło przeciwko uwolnionemu. Zbiegłych niewolników ściga się i karze, choć niektórym udaje się uciec. Często jedynym wyjściem dla nich jest przyłączenie się do banickich band – ich nie interesują niczyje znamiona, chyba, że przyjdzie im do głowy sprzedawać kompana handlarzom za odpowiednią sumę.

Ludzie niezwykli



Życie w Krainie Bogini przez większość czasu płynie utartym torem i choć bywa bardzo niebezpieczne, nie niesie ze sobą zazwyczaj zbyt wielu niespodzianek. Czasem jednak zdarza się wyjątek od tej reguły – kiedy na świat przychodzi Wybraniec Bogini. Druidzi zazwyczaj wiedzą, kiedy taki moment nastąpi i jeden z nich zjawia się w domu szczęśliwej rodziny w odpowiednim czasie, by odprawić rytuały i wyznaczyć Drogę, która będzie się w życiu kierował Wybranicem. To on będzie też pewnie pierwszym nauczycielem niezwykłego dziecka, przygotowującym go do jego roli. Wybranci Bogini nie należą do żadnej grupy społecznej, choć podlegają prawom społeczności, w której żyją. Z jednej strony stanowią pełnoprawnych członków fine, jest to jednak tylko złudzenie, które pryska, gdy Wybraniec wchodzi w wiek młodzieńczy. Nie jest mu bowiem pisane założenie rodzinny, lecz niebezpieczne przygody i poświęcenie życia dla Bogini. To Ona jest jego jedną Panią i miłością, nikomu nie wolno stawać między nim a Danu. Dlatego w tym właśnie czasie Wybranci najczęściej opuszczają rodzinne wioski, nie mogąc znieść poczucia obcości – czują, że nie do końca należą do tego świata.

Życie Wybrańca nie jest jednak tylko pasmem cierpień i żalem za utraconym domem, pełni on bowiem niezwykle ważną rolę w społeczeństwie Tir Na Danu. Władając tajemniczymi mocami, jest on widomym znakiem potęgi Bogini, Jej wysłannikiem. Jako taki otaczany jest często szacunkiem, ale również strachem – zwykły śmiertelnik nie wie, czego może się spodziewać po takiej osobie, jaki kaprys Danu przyjdzie mu ochota zaspokoić. Z drugiej jednak strony to od Wybrańca oczekuje się odwagi i mądrości w trudnych sytuacjach, jest on przecież niczym heros z dawnych legend. Przyjmując rolę bohatera, staje się on łącznikiem między światem ludzi a światem bogów, należy do obu światów jednocześnie.

Należy pamiętać, że Droga ku Bogini to nie tylko mistyczna, duchowa ścieżka, lecz w równej mierze rola społeczna, z której wynikają oczekiwania, jakie ludzie mają wobec Wybrańca. W chwilach zagrożenia zwrócią się do Wojownika, nie bacząc na to, czy jest on mistrzem miecza, czy też raczej nie przepada za bijatykami. Znaki na jego torquesie mówią ludziom: oto macie przed sobą tego, którego Bogini wybrała do walki, to jest jego przeznaczenie. Kiedy napotkają Barda, oczekując będą od niego pouczających lub porywających opowieści o dawnych dziejach i zawiodą się, jeśli nie usłyszą dźwięku lutni. Oszusta traktować będą podejrzliwie, ale zawierzą jego sprytowi. Do Kapłana przyjdą po radę i pociechę, od Łowcy zaś będą wymagać przewodnictwa w lesie i znajomości zwyczajów dzikich zwierząt. Nikt nie będzie brał pod uwagę indywidualnych cech każdego Wybrańca, nawet, jeśli nie pasuje on do stereotypu, gdyż jego rola społeczna determinuje podejście ludzi. Dla przeciętnego wieśniaka wszyscy Wojownicy to jakby jeden bohater o tysiącu twarzy, zawsze jednak przedstawiający ten sam archetyp, dlatego na wszystkie działania Wybrańca będzie patrzył przez pryzmat jego Drogi. Nie jest to być może sprawiedliwe, ale należy wziąć pod uwagę również fakt, że każdy Wybraniec od dziecka przyuczany jest do wypełniania swojej roli. Społeczność, w której żyje, pracuje na niego, respektując wybór Bogini, zwalnia go z zajęć, którymi zajmują się dzieci w jego wieku, oczekując w zamian, że dług zostanie w przyszłości zwrócony poprzez sumienne wypełnianie swoich powinności, swojej Drogi.

Inną grupą, która wymyka się prostej klasyfikacji, jest Czerwone Bractwo. To stowarzyszenie okryte jest tajemnicą, mimo że jego członkowie nie kryją przynależności do niego czy wartości, które wyznają. Ich celem jest wspieranie Danu i uzdrawianie świata, który zapadł na chorobę Sluagh, jednak nikt nie wie, co to hasło naprawdę oznacza. Wiadomo, że opiekują się Świętymi Płomieniami, że ich niewielkie oddziały tropią grasujące po borach grupy stworzeń Sluagh, a ich odziane w czerwień kurtyzany nie mają sobie równych pośród wolnych kobiet Tir Na Danu, nikt jednak nie potrafi znaleźć w ich

działaniu przewodniej myśli czy klucza, który połączyłby wszystkie przejawy ich działalności. Popularne wyjaśnienie głosi, że Czerwone Bractwo jest niczym wola Bogini, która poprzez wojowników pragnie niszczyć wrogów swego ludu, poprzez piękne kurtyzany przypominać o swym pięknie, a przez mędrców przekazywać swą nieskończoną mądrość.



Inni mieszkańców Tir Na Danu

Tuatha De Dannan to tylko jeden z wielu ludów, zamieszkujących Krainę Bogini. Swym światem dzielić się musi z Wysoko Urodzonymi, Sluagh, Zakonem Wieczności, a także istotami z Zaświatów i innymi prastarymi, tajemniczymi ludami (więcej na ich temat tych ostatnich znajdzicie w rozdziale Bestiariusz). Współistnienie rzadko przybiera pokojowy wyraz, znacznie częściej zamieniając się w walkę o ziemię i przetrwanie, która do tej pory kończyła się zazwyczaj zwycięsko dla Ludu Bogini. Prawdę jest jednak, że coraz większe połacie świata pozostają poza jego wpływami.



Wysoko Urodzeni



Dawni władcy Tir Na Danu odwrócili się wiele lat temu od Bogini, zafascynowani potęgą Przedwiecznych i obietnicami niezwykłej mocy. Odeszli od swego ludu, zamykając się w kilku olbrzymich, niedostępnych twierdzach. Od tej pory Wysoko Urodzeni przestali pokazywać się poza murami swych grodów, kontaktując się ze światem jedynie poprzez swych niewolników. Mimo tej izolacji stanowią oni ważny element funkcjonowania społeczeństwa, gdyż dysponują ogromnymi bogactwami, wymieniając je na wszelkie dobra, wytwarzane przez Lud Bogini, dlatego do twierdz Wysoko Urodzonych nieustannie judeżdżają kupcy, znajdujący tam zawsze zbyt na swoje towary.

Sluagh



Lud, stworzony przez wypaczonego demona, stanowi parodię i zaprzeczenie Tuatha De Dannan. Rządzą nim nienawiść i chęć destrukcji, zyzne i zielone tereny budzą w nim obrzydzenie, dlatego coraz to nowe zastępy Hord Sluagh szerzą zniszczenie w Krainie Bogini. Trudno powiedzieć, czy tworzą oni społeczeństwo, a jeśli nawet, to nastawione jest ono na walkę i ekspansję. Dzikosć i okrucieństwo przebijają przez wszystkie ich działania, używają też przeciw swym wrogom dziwacznych maszyn, zarazy i wypaczonej magii.

Zakon Wieczności



Ci przybyli zza morza rycerze stanowią dla Ludu Danu zagadkę i wielkie zagrożenie. Na zdobytych ziemiach budują oni potężne twierdze i świątynie o wysokich wieżach, a podbite klany zamieniają w bezmyślnych niewolników, odbierając im życiodajne technienie Bogini. Niewiele wiadomo o Zakonie Wieczności, lecz prawdopodobnie posiada on ścisłą hierarchię, a najważniejszą zasadą jego działania jest bezwzględne posłuszeństwo. W przeciwnieństwie do Sluagh jego poczynań nie znamionuje okrucieństwo, a raczej beznamiętność, co jeszcze bardziej przeraża Lud Bogini.

Życie Codziennie

Podczas, gdy Wybrańcy Bogini przemierzają Tir Na Danu, wypełniając powierzone sobie zadania, zdobywając sławę i borykając się z niezliczonymi niebezpieczeństwami, większość Ludu Danu żyje spokojnie w swych grodach i osadach, pracując ciężko, by wyżywić swój klan.

Zdobywanie żywności



Ze względów oczywistych, jednym z najważniejszym zajęć społeczności Tir Na Danu jest zdobywanie żywności. Każda osada i gród muszą jakoś zadbać o zapewnienie sobie wystarczającej ilości mięsa i zboż, dzięki którym będą w stanie przetrwać. Najczęściej mieszkańców wiosek i osad nie opierają swojej diety na tylko jednym rodzaju żywności. Nie tylko uprawiają rolę czy zajmują się hodowlą, ale łączą różne formy zdobywania żywności by z jednej strony zróżnicować pokarm, z drugiej zaś zabezpieczyć się na wypadek, gdy jedno z tych źródeł się wyczerpie (np. nieurodzaj, choroba bydła, itp.).

Zbieractwo

Najstarszym sposobem zdobywania pożywienia jest zbieractwo. Lud Danu do dziś wykorzystuje tę metodę, choć raczej jako dodatkowe źródło żywności. Najlepszym okresem na zbieranie jest wiosna, lato i jesień, kiedy lasy pełne są wszelakich dóbr, choć zdarza się również, że przedwiośniem ludzie w ten sposób uzupełniają jadłospis, gdy kończą się zapasy. Większość zebranego pożywienia zjadana jest od razu, lecz Lud Danu nauczył się również przechowywać je na różne sposoby, aby móc delektować się jego smakiem również w zimowe dni. Najchętniej zbieranymi owocami lasu są czarne jagody, maliny, poziomki, porzeczki, jeżyny, głóg, dzika róża, borówki,

jarzębina, tarnina i żurawiny. Można zrobić z nich konfitury, które dobrze przechowują się przez dłuższy czas, zamknięte w glinianych dzbanach, a także słodkie wino. W lesie znaleźć można również orzechy – laskowe i bukowe, które suszy się lub trzyma w miodzie, a także żołędzie, które ściera się na mąkę lub piecze w żarze. Do zwykłej mąki Sulenowie dodają również zmieloną korę brzóz lub dębów oraz biel osin, brzóz i sosen (czyli białe włókna, znajdujące się pod korą).

Późnym latem i jesienią marynuje się i suszy grzyby, na wiosnę zaś zbiera pędy świerku, jesionu i buku, jedzone jako dodatek do innych potraw oraz małe szyszki, które świetnie smakują po upieczeniu. Dość szeroko rozpowszechnionym zwyczajem jest również zbieranie brzozowego soku, który wycieka z otworów wyciętych w drzewie. Edhanowie chętnie wybierają również jajka z gniazd dzikich ptaków lub też pisklęta, gąsienice i inne niewielkie zwierzęta, a także podbierają miód z leśnych barci. Lochinowie rozpowszechnili zwyczaj zbierania wrzosu, który wykorzystuje się jako wypełnienie poduszek i sienników, a także trzyma w domu ze względu na przyjemny zapach. Wśród Ragharów ceni się bardzo owoce jałowca, zbierane późną jesienią, które podnoszą smak pieczonego mięsa i świetnie nadają się na nalewkę. Lud Danu zbiera również wszelkiego typu zioła, zarówno lecznicze, jak i jadalne oraz korzonki czy bulwy znanych sobie roślin, które wykopują przy pomocy zaostrzonych kijów. Birdenowie szczególnie dobrze poznali porosty i grzyby rosnące w jaskiniach – inne plemiona rzadko się nimi posilają, jednak Birdenowie uważają je za prawdziwy przysmak. Lud Danu nauczył się także wykorzystywać różne rośliny jako barwniki tkanin, szczególnie sprzedają w tym Taleinowie, których ubranie mieni się zawsze żywymi kolorami. Oni również nauczyli się robić świece z sitowia, porastającego brzegi rzek. Z żołędzi, korzeni, nasion, łupin orzechów, owoców jarzębiny i głogu i innych surowców wyrabia się również ozdoby.

Łowiectwo

Innym sposobem zdobywania pożywienia, który jedynie przez klany mieszkające w głębokich lasach uznawany jest za podstawowy, jest łowiectwo. Zwierzętami, które najczęściej padają łupem myśliwych

(lecz nie jedynymi, które zamieszkują lasy Tir Na Danu), są jelenie, sarny, łośnie, kozice, dziki, lisy, bobry, borsuki, wydry, kuny, żbiki, rysie, żubry, zajace, wilki, niedźwiedzie, żółwie błotne, a z ptaków gęsi, kaczki, perkozy, kuropatwy, dzikie gołębie i bażanty. Tuatha De Dannan zna wiele sposobów polowania, których używa się w zależności od rodzaju zwierzyny i środków, którymi dysponuje myśliwy. Najczęściej stosowaną metodą jest zasadzka, czyli ukrycie się w pobliżu wodopoju czy ścieżki i czekanie na zwierzę, aż podejdzie blisko i łatwo będzie je upolować. Można przy tym wykorzystać jakąś przynętę lub wabik, a także maskowanie, które pozwoli myśliwemu dobrze się ukryć – w takich metodach dużą inwencją wykazują się Edhanowie. Zasadzki używa się w stosunku



do zwierząt, które są z natury czujne i trudno do nich blisko podejść, jak np. jelenie, sarny czy lisy. Większe grupy myśliwych stosują nagonki, kiedy to wypłasza się zwierzę w kierunku czekającego w gotowości łowcy

Niektóre zwierzęta łatwiej wytropić, niż na nie czekać, tutaj dobrym przykładem jest niedźwiedź lub dzik, który zostawia wyraźne ślady i raczej nie ucieka. Należy pamiętać, że pieszy myśliwy rzadko wybiera się na tak grubą zwierzynę, gdyż jest to bardzo niebezpieczne. Dlatego do polowania używa się często koni, a także psów. Caelowie nauczyli się również oswajania dzikich ptaków, zwłaszcza sokołów, które świetnie nadają się do chwytania małych ptaków i zajęcy na stepie. Do polowania na małe zwierzęta znacznie częściej używa się jednak wszelkiego typu wnyków, czyli zawieszonych na niskich gałęziach rzemiennych pętli, które zaciskają się wokół szyi lub łapy przebiegającego stworzenia. W ten sposób można łapać nawet większe zwierzęta, jak na przykład sarny, jeśli wnyki umieści się na przygiętej nisko gałęzi. Kiedy sarna złapie się w siadła, gałąz zostaje uwolniona i unosi się do góry razem z upolowanym zwierzęciem – dzięki temu drapieżniki nie dobrą się do łupu przed myśliwym. Lochinowie używają pułapek w postaci zamaskowanych dołów, często najeżonych kolcami, do chwytania dużych i groźnych zwierząt, Morranowie zaś preferują pułapki w postaci wielkich głazów lub sterty drągów, ułożonych w

taki sposób, że zwierzę, zwabione przyniątą, potrąca niewielki element, utrzymującą całą konstrukcję w równowadze, a wtedy ciężar spadających kamieni przygniaita je, zabijając lub unieruchamiając.

Na ptactwo poluje się wiosną i na jesieni, podczas jego przelotów w inne regiony. Bardzo rzadko używa się do tego luku, gdyż trudno z niego trafić do szybko poruszającego się ptaka, znacznie częściej rozstawia się sieci w miejscu, gdzie często przelatują. Sieć składa się z dwóch warstw – jedna ma szerokie oczka, a druga wąskie. Niewielki ptak przelatuje przez pierwszą warstwę, ale zatrzymuje się na drugiej i nie potrafi się już wyplątać. Caelowie na stepach polują na przepiórki i podobne ptactwo, zwabiając je pod rozpostartą nad ziemią siatkę, a potem plosząc je głośnymi krzykami. Ptaki zrywają się do lotu i zaplątują w oczka sieci. Można je wtedy bez trudu wyłapać.

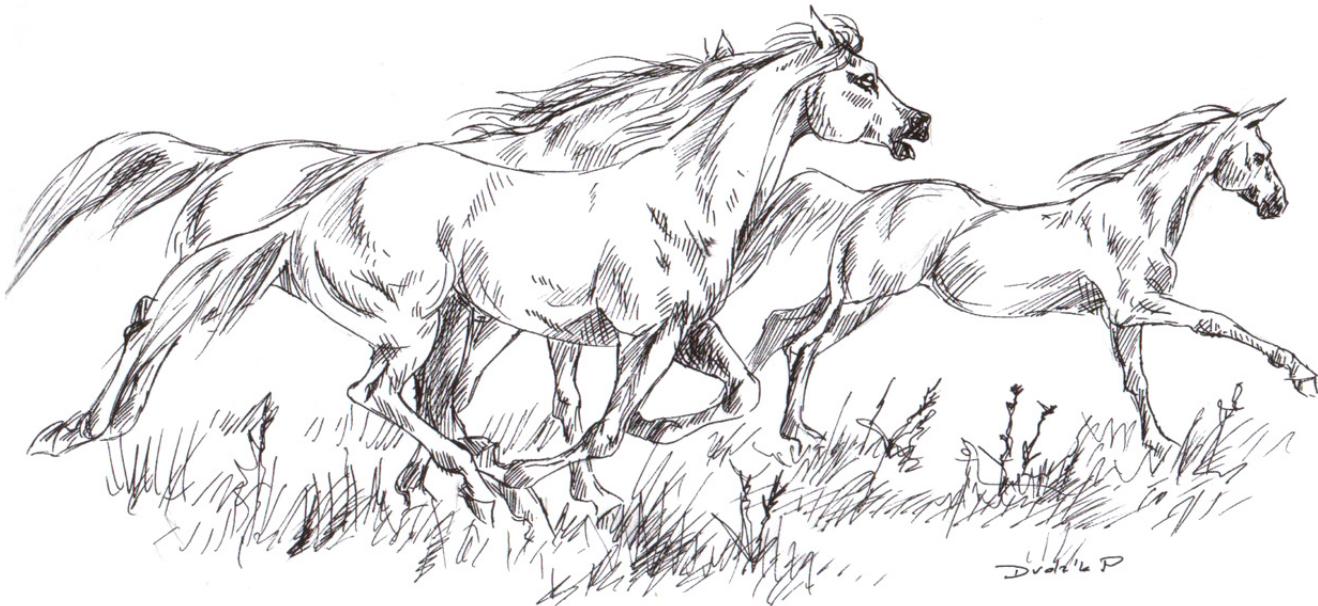
Na wybrzeżach zdarza się, że morze wyrzuca na brzeg wieloryby, bądź też stada fok zapędzają się w pobliże lądu. Zamieszkujące te tereny klany bardzo chętnie na nie polują ze względu bardzo smaczne mięso, cenny tłuszcz oraz skóry.

Mięso upolowanych zwierząt zostaje najczęściej zjedzone zaraz po oprawieniu, jednak z części robi się zapasy na zimę. Najlepiej przechowuje się mięso solone, ale jest to raczej droga metoda, dlatego znacznie częściej wędzi się je w dymie, suszy w słoncu lub marynuje. Nie tylko jednak z mięsa można zrobić użytk. Z niektórych zwierząt wytapia się tłuszcz, służący do wyrobu świec oraz mydła. Można go również używać jako łożu do konserwacji broni i skóry, a także do przygotowywania potraw. Ze skręconych jelit jeleni robi się cięciwy do łuków, gdyż są bardzo wytrzymałe, a przy tym elastyczne, a ścięgna można wykorzystywać jako nici. Ze skór upolowanych zwierząt, po ich oczyszczeniu i wygarbowaniu przy pomocy popiołu drzewnego oraz kory dębowej, robi się ubrania, buty, torby i rzemienie. Bardzo cenne są również zimowe futra niedźwiedzi, lisów, zajęcy, kun czy wilków, którymi można wymusić łożę i przykryć się podczas mroźnych nocy lub też zrobić z nich ciepłą odzież. Pazury i kły drapieżników, jak również poroża jeleni i łośi, służą jako ozdoba. Z rogów i kości wyrabia się także broń i narzędzia, ze względu na ich twardość, a przy tym dość łatwą obróbkę.

Rybоловstwo

Nad rzekami i jeziorami, a także nad brzegiem morza, bardzo popularnym sposobem zdobywania żywności jest rybоловstwo. W rzekach i jeziorach Tir Na Danu można spotkać niezliczone gatunki ryb, najczęściej poluje się jednak na łososie, leszcze, pstrągi, płocie, karpie, węgorze, okonie, szczupaki oraz sumy. Na wybrzeżach





łupem rybaków padają również kraby, małże i ostrygi oraz różnego rodzaju morskie ryby. Najlepszymi okresami na połów są wiosna, gdyż wtedy ryby odbywają tarło i są nim oglupione, a także zima, gdyż w przykrytej szczeźlinie lodem wodzie brakuje nieco tlenu i podduszone ryby znacznie wolniej się poruszają. Metod łowienia jest bardzo wiele, w dużej mierze zależą one od tego, z jakim zbiornikiem wodnym ma się do czynienia. Na morze wypływa się łodziami, ciągnąc sieci za nimi lub też rozciagnięte między dwoma łodziami. Znacznie więcej sposobów wymyślono do połowa w rzekach i jeziorach. W bystrzych, górskich strumieniach poluje się na pstrągi i łososie. Najprostszą, choć nie najbardziej efektywną metodą, używaną często przez Edhanów i Morranów, jest wejście do wody i łapanie ryb rękami lub przy pomocy ościenia. Można też ustawić w strumieniu jazy, czyli drewniane deski, ułożone w ten sposób, że zwężają nurt. W gardzieli jazu ustawia się rybak i bez większego trudu wyławia płynące tamtędy ryby. W tym samym miejscu montuje się również wiersze lub wiecierze, czyli długie i wąskie sieci, do których ryby wpływają przez wylot jazu, a nie mogą już z nich wypływać, gdyż nie pozwala im na to bystry nurt rzeki. Do połowa w płynącej wodzie lub na jeziorach używa się też wszelkiego rodzaju sieci, które można zarzucać i ciągnąć za sobą, stojąc w wodzie lub w łodzi. Taleinowie wymyślili również łowienie na sznurek, zakończony drewnianym lub metalowym haczykiem, na który nakładana jest przynęta. To spod ich rąk wychodzą również najszybsze i najpiękniejsze łodzie. Na jeziorach dobrym sposobem łowienia jest wabienie ryb poprzez uderzanie odpowiednio wyprofilowaną rurą w powierzchnię wody lub zanęcanie - rozrzucenie atrakcyjnego dla ryb pokarmu. W nocy łatwo przywabić

ryby, świecąc pochodnią – w ten sposób łapie się również raki. Można je też naganiać przy pomocy sieci w jakieś określone miejsce, gdzie najłatwiej je złapać. Zimą łowi się w przerębli, bądź też głuszy ryby, uderzając pałką w lód. Sprawioną zdobycz wędzi się w dymie, marynuje lub przechowuje w soli, jeśli nie zostanie zjadiona od razu. Pęcherzy niektórych ryb używa się także do robienia szyb w oknach, gdyż są wytrzymałe, a przy tym przepuszczają światło do wnętrza chaty. Z ości wyrabia się haczyki i igły.

Hodowla

Bardzo rozpowszechniona w Tir Na Danu jest hodowla. Właściwie po każdym obejściu kręczą się kury, gęsi i kaczki, które znoszą jajka, a także są źródłem mięsa, puchu i piór. Lochinowie mają także zwyczaj łapać wiosną młode, nie potrafiące jeszcze latać, dzikie ptaki, karmią je przez lato i jesień, a następnie zabijać na zimę. Bardzo popularne jest również robienie barci (dziupli w drzewie) bądź uli (domków dla pszczół) i wybieranie z nich miodu, który używany jest do ciast, słodkich potraw i przetworów, a także służy do wyrobu miodu pitnego, będącego bardzo cenionym trunkiem. W niemal całej Krainie Bogini hoduje się również trzodę chlewną, owce oraz bydło. W sułeńskich wioskach można znaleźć także kozy i królików, jednak nie spotyka się ich raczej w większych ilościach. Ponieważ wyżywienie stad nastręcza zazwyczaj wielu problemów i w osadach trzyma się zazwyczaj nie więcej niż kilkanaście sztuk, karmiąc je sianem, sieczką i owsem, niektóre klany specjalizują się w wypasie zwierząt i wędrują z nimi w poszukiwaniu najdogodniejszych pastwisk.

Świnie wypuszcza się na wiosnę do lasu, żeby, wzorem dzików, żywiliły się żołędziami, jedynie na zimę zapewnia się im pożywienie i ciepły chlew. Ich mięso uważane jest przez Lud Danu za wyjątkowo smaczne, dostarczają także tłuszczu i dobrej skóry. Owce i krowy wypasa się w górach, gdzie rozległe łąki nie zostały zajęte pod pola uprawne. Pasterze noszą ze sobą zawsze nieodzowne kije, które służą do ciskania w zwierzęta lub też do chwytyania ich za nogi. W pracy pomagają im dobrze wyszkolone psy, które potrafią zagonić niesforne stado we właściwe miejsce. Z mleka owiec i krów (a u Caelów również z kobylego mleka) wytwarza się sery, śmietanę, masło, a także kwaśne mleko, traktowane przez Lud Danu jako wielki przysmak. Aby zrobić twaróg, należy najpierw trzymać mleko w ciepłe, aby się zsiadło, czyli skwaśniało. Uzyskuje ono wtedy bardzo gęstą konsystencję. Tak przygotowane mleko zawija się w cienkie, czyste płótno i obwiązuje sznurkiem, a następnie wieszka w cieplym miejscu, czekając, aż wycieknie z niego woda i stanie się jeszcze bardziej gęste. Po kilkunastu dniach otrzymujemy grudkowaty twaróg, który można jeść w takiej formie, bądź też uwędzić w dymie. Smak sera zależy oczywiście od mleka, z którego go zrobimy – sery owcze i kozie są znacznie ostrzejsze niż krowie. Znacznie trudniejszy jest wyrób masła. Mleko wlewa się do specjalnych, drewnianych naczyń. W ich przykrywach znajdują się otwory, przez które wkłada się do środka dobrze wygładzone kije. Tymi kijami ubija się masło – przez długi

czas należy poruszać nimi w góre i w dół, „bijąc” mleko, oddzielając w ten sposób z niego tłuszcz. Jest to bardzo pracochłonny i długotrwały proces, który wymaga cierpliwości i wprawy. Kiedy otrzymamy już masło, w naczyniu pozostaje jeszczego maślanka, która jest bardzo smaczny napojem.

Owce dostarczają również cennej wełny, z której wyrabia się następnie ciepłe ubrania, płaszcz i pledy. Zwierzęta bywają również zabijane namięto i skóry. Morranowie znani są z wyłapywania i strzyżenia dzikich owiec, to oni również wypasają stada w najbardziej niedostępnych górach. Lochinowie poza zwykłym bydłem hodują również potężne, ociężale woły, które służą jako główne zwierzęta pociągowe i do uprawy roli, gdyż są niezwykle silne i wytrzymale. Do jazdy wierzchem i transportu dóbr używa się także osłów, które są dość rozpowszechnione w całej Krainie.

Do najrzadszych i jednocześnie najcenniejszych zwierząt należą w Tir Na Danu konie. Mistrzami w hodowli tych szlachetnych zwierząt są Caelowie, którym Bogini powierzyła obowiązek dbania o swoje ulubione, białe rumaki, zwane nahelami. Te święte zwierzęta uczestniczą w wielu rytuałach ku czci Danu i są otaczane wielkim szacunkiem przez Jej lud. Poza nahelami hoduje się również inne rasy koni i kuców, różniące się wyglądem i właściwościami w zależności od terenów, na których powstały, nie ma ich jednak zbyt wiele. Część stad żyje



dziko, jedynie zimą korzystając z ustawionych przez ludzi paśników. W razie potrzeby łapie się poszczególne zwierzęta i przyucza do noszenia uprzęży. Istnieje niewiele regularnych hodowli, które krzyżują ze sobą najlepsze sztuki i sprzedają dobrze ujeżdżone wierzchowce. Bardzo rzadko używa się koni do innych celów niż jazda wierzchem – jest ich niewiele, a inne funkcje mogą z powodzeniem wykonywać woły czy osły.

W obejściach można spotkać też często psy, trzymane w celach obronnych lub też specjalnie tresowane do polowań, pilnowania stad lub też (przeważnie u Ragharów) do walki. Lud Danu hoduje również koty – ich zadaniem jest przede wszystkim łowienie myszy i szczurów, które potrafią uczynić prawdziwe szkody w zimowych zapasach, a takżetepienie ogromnej ilości ropuch, które zalegają się w cieplych i wilgotnych kątach domów, aby przetrwać zimę.

Rolnictwo

Wiele klanów zajmuje się uprawą roli jako głównym źródłem żywności. W mniej zamieszkanych rejonach osady rolnicze to zazwyczaj skromne zabudowania, otoczone niewielkimi poletkami, których plony przeznaczane są w całości na utrzymanie jej mieszkańców. Wokół Wielkich Grodów istnieją jednak wioski, które uprawiają zboże również na ich potrzeby. W większości osad każdy gospodarz posiada własne pole, które obrabia zgodnie z własnym pomysłem, w niektórych jednak miejscach ziemia należy do całego klanu i to starszy decyduje o kolejności zasiewów i rozdysponowaniu plonów. Najczęściej występującymi zbożami są pszenica, jęczmień, żyto, owies i proso.

Największym problemem, z którym borykają się wszyscy rolnicy, jest jałowanie ziemi, przeznaczonej pod uprawy. Zazwyczaj już po kilku latach plony stają się coraz mniejsze, aż w końcu ziemia przestaje w ogóle rodzić i trzeba szukać miejsca pod nowe pola. Najczęściej uzyskuje się je poprzez karczowanie lasu lub wypalanie traw. Przez wieki, kiedy to uprawa roli stawała się coraz ważniejszym źródłem pożywienia, Lud Danu wymyślił jednak wiele sposobów, żeby powstrzymać jałowanie gleby. Jedną z najpopularniejszych metod jest używanie ziemi popiołem, nawozem zwierzęcym lub torfem, rozrzucanym na polu przy pomocy drewnianych wideł. Poza tym stosuje się również płodozmian – co roku zasiewa się pole innymi roślinami, gdyż dzięki temu można je użytkować znacznie dłużej. Sulenowie raz na kilka lat wysiewają również sobie tylko znane rośliny, które następnie ścinają i rozrzucają jako nawóz na polu. W następnych latach gwarantuje to wyjątkowo dobre zbiory. Innym sposobem zwiększenia ilości plonów jest orka. Wymaga ona wiele czasu i wysiłku, ale dzięki starannemu przygotowaniu gleby przed zasiewem dostarcza się kiełkującemu ziarnu odpowiednią

ilość wody i powietrza. Do wzruszania ziemi używa się motyki albo też radła lub sochy, zaprężonych w woły. Pola mają najczęściej kształt zbliżony do kwadratu. Na terenach bardziej pofałdowanych i suchych stosuje się orkę w poprzek wzgórza, gdyż głębokie bruzdy pozwalają zatrzymać spływającą w dół wodę. W bardziej wilgotnych miejscach Sulenowie używają specyficznego radła, zwanego pługiem, wyposażonego w ostrze do rozcinania i odkładania nasiąkniętej wodą darni, dzięki czemu dostarczają roślinom więcej powietrza. Potem wystarczy już tylko zasiać pole i modlić się do Bogini o dobrą pogodę, uważając przy tym na ptaki, by nie wydziebały ziarna.

Wstępne prace na polu wykonuje się w czasie przedwiośnia, kiedy ziemia odmarza po zimowych mrozach. Wiosną nasiona zbóż kiełkują, latem można ujrzeć falujące na wietrze złote łany, jesień zaś to pora żniw. Wtedy to na pola wychodzą żeńcy, zaopatrzeni w sierpy i ścinają dojrzałe i pełne ziaren kłosy, związuje je w snopki, które układają następnie w wysokie stogi. Dzięki ich specyficznemu kształtwi nawet, gdy spadnie deszcz, nie zaszodzi to zebranym plonom. Zboże przewozi się następnie do gospodarstw i składa w stodołach, gdzie zostaje później wymłcone. Używa się w tym celu cepów, czyli dwóch, połączonych ze sobą łańcuchem kijów. Jeden kij trzyma się w ręku, drugim zaś okłada się rozłożone na ziemi kłosy, by oddzielić od nich ziarno. Innym sposobem jest zaprążenie woła lub osła do kieratu i rzucenie mu pod nogi zboża. Zwierzę, chodząc w kółko, wykonuje tę samą pracę co cep.

Kiedy zboże jest już wymłcone, należy je jeszcze przesiąć, by oddzielić plewy od ziarna, koniecznie na otwartym powietrzu. Służą do tego duże sita, na które wysypuje się zboże, a następnie podrzucu się je, czekając, aż wiatr wywieje lekkie łuski zboża i inne zabrudzenia, zostawiając tylko ziarno. Tak oczyszczone zboże należy wysuszyć w specjalnie do tego przygotowanych, przewiewnych pomieszczeniach, aby nie zapleśniało. Składa się je później w drewnianych spichlerzach bądź też ziemnych jamach, wyłożonych wikliną, w których może przetrwać całą zimę, o ile nie zjedzą go myszy lub inne szkodniki.

Zboże służy do wyrobu kasz i mąki, z której następnie wypieka się chleb, podpłomyki, ciasta i placki lub też gotuje polewki. Kasza powstaje poprzez grubą zmienię zboża. Tak przygotowane ziarna następnie gotuje się w wodzie lub w zupie – stanowią one bardzo pożywne i smaczne jedzenie, bardzo popularne wśród Ludu Danu. Inną, często spożywaną potrawą jest owsianka - papka z płatków owsianych, rozmoczonych wodą, ceniona zwilaszczą przez pasterzy i wędrowców ze względu na łatwość przyrządzienia. Aby uzyskać mąkę, należy zetrzeć ziarno bardzo drobno, aż powstanie z niego biały proszek. Używa się do tego kamiennych żaren, czyli dwóch

leżących na sobie płaskich kamieni, które obracają się, ścierając między sobą ziarno. Górnym kamieniem posiada otwór, gdzie wsypuje się zboże, by mogło wpadać w szczelinę między kamieniami. W biedniejszych osadach w tym celu stosuje się po prostu dwa wygładzone kamienie bez mechanizmu obrotowego.

Nieco gorsze gatunki zbóż, takie jak proso i owsie, stanowią świetną paszę dla zwierząt, zwłaszcza koni, które wymagają wartościowego pożywienia oraz wołów, pracujących na roli. Łodygi, pozostałych po wymłoczeniu zboża, używa się jako słomy do ścielenia w oborach i stajniach, a także jako opału.

W Tir Na Danu poza zbożem uprawia się również warzywa i owoce. Dobrym miejscem na ogród są wszelkiego typu węglubienia terenu, osłonięte przed wiatrem, a ponadto wilgotne dzięki spływającej z góry wodzie. Najczęściej spotykanymi warzywami są cebula, kapusta, marchew, groch, fasola, soczewica i bób, zaś owocami jabłka i śliwki, a na południu również winogrona. Z jabłek, poza różnymi przetworami, wyrabia się znakomite wino, choć nie dorównuje ono oczywiście winu z winogron, a także ocet, używany między innymi do marynat. Ze śliwek Sulenowie robią też świetną wódkę, zwaną śliwowicą. Suszone śliwki nadają się także na kompoty, świeże owoce zaś na powidła i marynaty.

Bardzo ważną rośliną, uprawianą przez Lud Danu, jest len. Wygląda niepozornie, lecz po odpowiedniej obróbce można z jej włókien tkąć wytrzymałe, a przy tym bardziej miękkie niż zwierzęce skóry materiały oraz szyć z nich ubrania, worki, żagle i inne przydatne rzeczy. Z nasion lnu wyciska się także olej, używany do gotowania i jako paliwo do lampek olejnych. Podobnymi właściwościami charakteryzują się konopie, które są jednak mniej rozpowszechnione, a ich włókien używa się przede wszystkim do wyrobu niezwykle mocnych lin i sznurów. Uprawia się również najbardziej popularne rośliny, służące do barwienia tkanin.

Zastanawiając się nad tym, jak wygląda życie w przeciędnej osadzie Krainy Bogini, trzeba przede wszystkim wziąć pod uwagę, gdzie się ona znajduje. Należy pamiętać, że każdy rejon Tir Na Danu ma swoją specyfikę, różniąc się od innych zarówno pod względem temperatury i wilgotności, jak i ukształtowania terenu. Inne rodzaje żywności będą dostępne dla klanów, żyjących na rozległych stepach, inne dla górali, inne zaś dla mieszkańców brzegów mórz i rzek. Wyjątkiem są oczywiście Wielkie Grody, które leżą na drodze karawan kupieckich, dostarczających im dobra z różnorakich terenów. Po uwzględnieniu tych czynników musimy się zastanowić, z jakiego źródła mieszkańcy danej wioski czerpią żywność w pierwszej kolejności, czyli co jest najważniejsze dla ich przetrwania. Jeśli będzie to

zbieractwo, otrzymamy obraz społeczności koczowniczej, zapewne żyjącej w okolicy lasu, gdzie najłatwiej o jadalne rośliny, która musi nieustannie przemieszczać się z miejsca na miejsce, a zimę stara się przetrwać w jak najcieplejszych rejonach. Jeśli odpowiedzią będzie łowiectwo, wyobrażmy sobie zapewne osadę, położoną w głębokim lesie lub niedostępnych górach, gdzie trudno zaorać pole czy znaleźć pastwisko dla zwierząt, niezbyt rozwiniętą pod względem kulturowym, gdyż zdobywanie pożywienia zajmuje jej mieszkańcom zapewne większość czasu. Jeśli uznamy, że głównym źródłem utrzymania jakiegoś klanu jest hodowla, otrzymamy lud pół-koczowniczy, przemieszczający się ze swoim stadem w poszukiwaniu jak najlepszych pastwisk, latem udając się w góry, zimą zaś na niziny. Być może na obu tych terenach posiadają jakieś domy, nie należą one jednak na pewno do zbyt okazałych, są za to prawdopodobnie dobrze umocnione. Rybołówstwo to sposób zdobywania pożywienia, dostępny tylko w pobliżu wody – nad brzegami rzek, jezior i mórz. Jest to niemal niewyczerpane źródło żywności, choć z drugiej strony mniej wydajne niż rolnictwo, dlatego osady żyjące z rybołówstwa będą najprawdopodobniej dosyć małe. Na podwórzach dostrzeżemy zawsze suszące się sieci, a zapach ryb będzie nam towarzyszył w każdym zakątku. Ważne dla tej społeczności będą na pewno łodzie, które mieszkańcy potrafią wytwarzać i których używają przy połowach. Rytm życia w osadzie jest bardzo podobny przez cały rok, gdyż ryby można bez większych trudności łowić nawet w zimie. Na koniec doszliśmy do osad rolniczych. Ten sposób zdobywania żywności niesie za sobą najwięcej konsekwencji. Życie takiej społeczności uzależnione jest od cyklów pracy na polu – wymaga ono różnych zabiegów, w zależności od pory roku. Dlatego poza wieśniakami, pracującymi na roli, w osadzie istnieje również grupa wojowników, którzy zajmują się jej ochroną tudzież prowadzeniem wojen. W innych klanach nie ma zazwyczaj takiego podziału, jednak uprawa zboża wymaga dużej ilości pracy, która musi zostać wykonana w odpowiednim czasie, gdyż inaczej zbiory mogą się nie udać, dlatego wieśniacy nie mogą się od niej odrywać i iść na wojnę. Życie z uprawy roli ma jednak tę zaletę, że dzięki wydajności takiego sposobu zdobywania pożywienia można wyżywić znacznie większą ilość ludzi i osady rolnicze są zazwyczaj dosyć duże, ludzie budują także bardziej okazałe domy, gdyż zakładając osadę w jakimś miejscu zamierzają pozostać w nim przez pokolenia. Wyjątkiem oczywiście są bardziej prymitywne klany, które nie opanowały zbyt dobrze technik użyzniania pól i co kilka lat przenoszą się na inne tereny, wypalając łąki i karczując las.

Powysze przykłady nie są oczywiście regułą, a jedynie próbą ogólnego opisu – poszczególne osady różnią się od siebie znacząco i zazwyczaj utrzymują się ze wszystkich sposobów zdobywania pożywienia jednocześnie, mając kilka niewielkich pól, pięć krów i trzy

owce, latem zbierając w lesie jagody i grzyby, polując na zwierzęnę jako dodatkowe źródło mięsa (zwłaszcza zimą) i łowiąc ryby w pobliskim strumieniu. Mimo to należy pamiętać, że zapewnienie żywności jest dla każdej społeczności celem podstawowym, który zajmuje jej większość czasu. Wiąże się z tym nie tylko rodzaj narzędzi i budynków, które można zobaczyć w osadzie, typ czynności, wykonywanych przez jej członków na co dzień, ale również na przykład zwyczaje i rytuały, mające zapewnić obfitość pożywienia – dobre zbiory czy płodność bydła. Koczownicy różnią się też od rolników pod względem mentalności – nie przywiązuja zapewne tak dużej wagi do ziemi, miejsca pochówku przodków i dóbr materialnych, gdyż cały dobytek noszą ze sobą.

Rzemiosło



Istotną częścią codziennego życia w Tir Na Danu jest rzemiosło. Bez jego wyrobów trudno się obejść, dlatego w każdej osadzie znajdują się osoby, które trudnią się wytwarzaniem różnych przedmiotów na użytek całej społeczności. W pobliżu grodów i miast znajdują się również wioski, produkujące swoje wyroby na sprzedaż, gdyż bogaci mieszkańcy większych skupisk ludności mogą sobie pozwolić na ich zakup. Rzemieślnikom w pracy pomagają bardzo często niewolnicy, wykonując zajęcia wymagające siły fizycznej, nie zaś umiejętności.

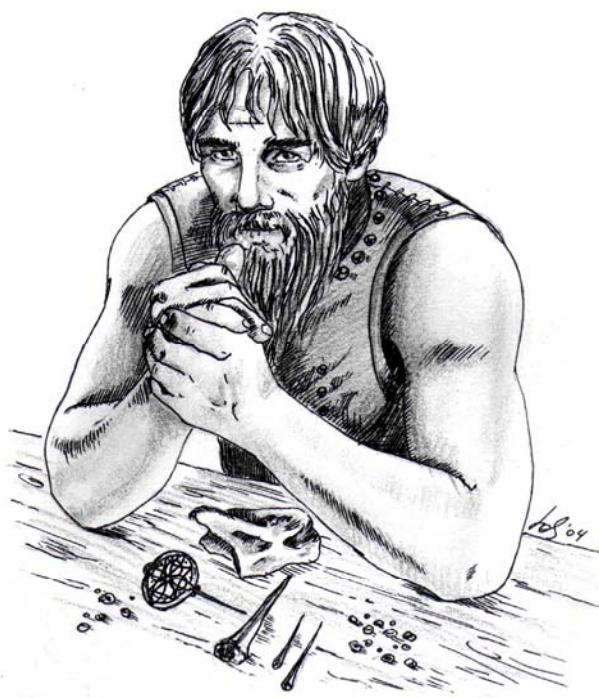
Ciesielstwo

W bardzo zalesionej Krainie Bogini jednym z najważniejszych rzemiosł jest obróbka drewna. Nie zalicza się do tej kategorii wyrob, które polega jedynie na ścięciu drzewa, zajęcie cieśli jest daleko bardziej skomplikowane. Musi on wiedzieć, jakiego gatunku i jak starego drewna użyć do wyrobu konkretnego przedmiotu, jak długo je suszyć tudzież moczyć, czy należy je ciąć wzduż czy w poprzek słojów, a na koniec – jak nadać mu pożądany kształt. Do obróbki drewna używa się siekiery, pily, dltu, noża, a także tokarki (będącej wynalazkiem Birdenów), służącej do wygładzania drewna i nadawania mu okrągłego kształtu. Do najczęstszych wyrobów ciesielskich należą oczywiście meble: stoły, ławy, zydle, krzesła i szafy, do których produkcji najlepszym surowcem jest buk, świerk oraz sosna. Równie ważne są inne przedmioty codziennego użytku, jak naczynia, wytwarzane z klonu i olchy: misy, kubki i łyżki, różnego rodzaju narzędzia, a także grzebienie, instrumenty muzyczne (przeważnie z lipy),

zabawki czy ofiarne figurki. Z leszczyny lub wierzbowych witek robi się oprócz tego miotły.

Drewna używa się również do wyrobu broni. Najlepsze luki powstają z cisu, jesionu i wiązu, strzały zaś z leszczyny i grabu – przy ich produkcji bardzo przydatna jest tokarka. Tarcze wytwarza się zazwyczaj z lipy, drzewce włóczni i oszczepów zaś z jesionu. Jako zamiennika bądź też dodatku do drewna używa się często kości i rogów. Aby zmiekczyć je lub nadać im odpowiedni kształt, rzemieślnicy mają zwyczaj moczyć je przez kilka tygodni w kwaśnym mleku.

Niezwykle ważnym zastosowaniem drewna jest budowa domów. Używa się w tym celu przeważnie dębu, gdyż jest on bardzo twardy i wytrzymały, ale również świerku i modrzewia. Lochinowie mają zwyczaj zatapiać wielkie, dębowe bale na wiele lat w jeziorach, gdyż dzięki temu uzyskują one jeszcze większą trwałość. Z okorowanych bali, ułożonych na siebie, wznosi się ściany i konstrukcję dachu, który pokrywa się następnie strzechą. Aby uszczelnić ściany, używa się mchu i wrzosu, zmieszanych często z gliną, które wpycha się w szczeliny między balami. W niektórych rejonach domy buduje się w inny sposób: okrągle dachy ze strzechy, wsparte na konstrukcji z lekkich tyczek, sięgają niemal ziemi, a niskie



ściany wyplata się z wikliny i gałązek wierzby oraz leszczyny, plecionkę taką wypełniając gliną. Z dębu i wiązu wytwarzają się także łodzie i statki.

Drewna używają również bednarze, przede wszystkim do produkcji beczek. Z różnych gatunków (przede wszystkim jednak z dębu i buku) robią oni klepki różnej długości, które następnie układają ściśle obok siebie w kształt beczki, ściskając je żelaznymi obręczami. Z mniejszych klepek (zwłaszcza lipowych i sosnowych) wyrabia się również misy, cebrzyki, skopki, konwie, wiadra, kufle, kobiałki i dzieże.

Wszelkie drewniane wyroby, począwszy od lyżek, poprzez beczki, misy i łuki, a skończywszy na łodziach i domach, są zawsze pięknie wykańczane i zdobione. Przy pomocy dłuta rzemieślnicy rzeźbią węzły bez końca, spirale, motywy roślinne i zwierzęce, a także malują przedmioty w różne wzory, czyniąc je



niepowtarzalnymi. Wyroby, przeznaczone dla bogatych kupców, przyozdabia się również złotymi i srebrnymi blaszkami.

Z gorszych gatunków drewna uzyskuje się węgiel drzewny – w jego produkcji przodują Edhanowie. Pocięte na niewielkie kawałki pieńki wkładają się do dużych pryzm, zrobionych z torfu, a następnie podpalają się. Wilgotny torf nie zajmuje się ogniem, a przy okazji odcina tlen – dzięki temu płomień pochłania gaz, który wydobywa się z drewna, pozostawiając jedynie węgiel, który służy jako świetny opał, przydatny zwłaszcza przy wytopie metalu i w kowalstwie, gdzie potrzebne są wysokie temperatury.

Garnkarstwo i wikliniarstwo

Odkąd Sulenowie wynaleźli koło garncarskie, również ta dziedzina rzemiosła zyskała bardzo na znaczeniu, zwłaszcza, że glina jest stosunkowo łatwo dostępnym materiałem w całej Tir Na Danu. Produkcja dzbanów, mis, garnków, kubków i innych tego typu naczyni nie jest łatwa i wymaga dużych zdolności.

Pierwszym etapem jest oczywiście znalezienie gliny, czyli wilgotnej, tłustej ziemi, która nie przepuszcza wody i jest bardzo plastyczna.

Należy następnie dodać do niej „utwardzacz”, czyli piasku, drobnego żwiru lub też skorup połuczonego garnka, aby naczynie nie pękło przy wypalaniu. Morranowie zwykli dodawać do gliny również sproszkowany węgiel, który nadaje wyrobom charakterystyczną, czarną barwę, a przy okazji czyni je bardziej wytrzymały. Z tak przygotowanego materiału można po prostu

ulepić garnek, jednak będzie on zapewne niezbyt foremny, a w dodatku nietrwały. W mniej rozwiniętych osadach ta metoda jest stosowana do dziś, jednak naprawdę dobre naczynia wyrabia się przy użyciu koła garncarskiego, na którym rzemieślnik kładzie się kawałek gliny, a następnie wprawia koło w ruch. Glina obraca się razem z kołem, a garncarz, przykładając do niej dłoń czy palec, formuje kształt dzbanu. Z początkowo grubego fragmentu gliny wylewają się cienkie ścianki, a zręczne dlonie rzemieślnika każdą im piąć się do góry. Jeśli trzeba, aby dzban był węższy w którymś miejscu, wystarczy bardziej zbliżyć do siebie dlonie, a koło, obracając powstające naczynie, nada mu pożądany kształt. Można też dolepić mu później uszko, a także ostrym patyczkiem wyżłobić różne wzory.

Naczynie na tym etapie jest już uformowane, jednak gdyby po prostu pozostawić je do wyschnięcia, nie nadawałoby się do użycia – przepuszczałoby wodę, a poza

tem bardziej szybko by pękło. Dlatego też garnki wypala się w paleniskach bądź też w płytowych dołach, wykopanych w ziemi, wypełnionych żarem – najważniejsza jest wysoka temperatura. Kolor garnka można kontrolować poprzez ilość tlenu, która dociera do niego podczas wypalania – im mniej powietrza, tym naczynie będzie ciemniejsze, bardziej brązowe. Po takiej obróbce garnek jest już gotowy do użycia, można tylko jeszcze pokryć go kolorowymi zdobieniami. Z gliny wyrabia się również figurki zwierząt i ludzi, które służą do ozdoby, zabawy lub też jako symbole do rytuałów; tym materiałem wykłada się również niewielkie ziemne doły (a następnie wypala, rozniecając w środku ogień), służące do codziennej kąpieli, znajdujące się w wielu domach w Tir Na Danu.

Innym sposobem wytwarzania wszelkiego typu pojemników jest wikliniarstwo. Z uwagi na to, że wiklina rośnie nad brzegami rzek i jezior, rzemiosło to uprawiane jest w okolicach obfitujących w wodę. Roślina ta cechuje się bardzo dużą giętkością, a przy tym trwałością, dlatego świetnie nadaje się do plecionia koszyków i koszy różnej wielkości, a także ścian domów czy ogrodzeń; Taleinowie wykładają podłogi swych domów plecionką z wikliny, używając jej też do chwytania ryb. Rzemiosło to wymaga nieco wprawy, jednak nie jest nazbyt skomplikowane, polega po prostu na gęstym przeplataniu ze sobą giętkich gałęzek wikliny. Tak powstały materiał jest bardzo wytrzymały, choć zdecydowanie mniej szczelny niż glina czy drewno, za to ze względu na swą lekkość pozwala na wytwarzanie nawet bardzo dużych pojemników. Najtrudniejsze jest zrobienie denka, dlatego prostsze koszyki mają po prostu półkolisty kształt; bardziej wprawni plecionkarze potrafią wyrabiać również pokrywy oraz uszka do pojemników. Jako surowiec zamiast wikliny używane są czasem wierzbowe witki.

Wyrób ubrań

Mówiąc o życiu codziennym nie można zapomnieć o tak ważnej dziedzinie, jaką jest wyrób ubrań. Lud Danu używa w tym celu trzech podstawowych materiałów, a mianowicie skór, roślin i wełny. Obróbką skór zajmują się garbarze. Ich zakłady mieszczą się zazwyczaj daleko od domów mieszkalnych, gdyż otacza je bardzo nieprzyjemny zapach. Dostarczone przez myśliwych skóry zabitych zwierząt muszą zostać poddane wielu zabiegom, zanim będzie można uszyć z nich ubrania. Przede wszystkim należy oczyścić je z resztek mięsa, żeby nie zgniliły, przy pomocy specjalnych noży bądź wyprofilowanych odpowiednio kamieni. Następnie naciera się skóry solą (używa się w tym celu niezbyt smacznej soli, uzyskiwanej przez osuszanie morskiej wody, nie zaś bardzo dobrej jakościowo soli, wydobywanej w kopalniach) i rozwiesza na drewnianych ramach, aby wyschły, co zabezpiecza je przed rozkładem i owadami. Tak przygotowana skóra nadaje się jednak tylko na obicie

kufrów czy bębnów lub też na podeszwy butów, gdyż jest bardzo sztywna. Najbardziej czasochłonna część pracy zaczyna się właśnie w tym miejscu. Garbarz musi zmiękczyć skórę poprzez cierpliwe jej ugniatanie, najpierw przy użyciu różnych narzędzi, a w końcowym etapie po prostu ręcznie. Caelowie używają sobie tylko znanych ziół, którymi nacierają skóry, czyniąc je dzięki temu znacznie łatwiejszymi w obróbce, dlatego ich wyroby cechuje zawsze duża delikatność i miękkość, którą trudno uzyskać innymi metodami. Rymarze zajmują się wytwarzaniem różnych rzeczy ze skóry: przede wszystkim ubrań, ale również butów, rzemieni, bukłaków, toreb, uprzęży, siodeł, namiotów, a nawet lekkich łodzi. Z delikatnej, ciełeczej lub jagnięcej skóry niektórzy rzemieślnicy potrafią robić również pergamin.

W robieniu ubrań z wełny mistrzyniami są Morranki, choć to Birdenowie wynaleźli kołowrotek. Po ostrzyżeniu owiec wełnę poddaje się starannej obróbce. Przy użyciu wielkich, drewnianych grzebieni „czesze się” ją, a później ubija drewnianymi deskami, aby z popłatanego klębu uzyskać zbitę i wygodny przy dalszej pracy materiał. Jeśli chce się uzyskać materiał inny niż biały, można gotować wełnę w wywarach z różnych roślin, które zabarwią ją na określony kolor. Następnie przedzie się ją przy użyciu kołowrotka. Jest to żmudna praca, wykonywana zazwyczaj przez kobiety; polega na starannym skręcaniu w palcach nici z wełny, którą następnie okręca się wokół wrzeciona, tworząc klębek. Z takiej nici można już robić ubrania i koce, które są bardzo grube i doskonale chronią przed zimnem.

Ostatnim sposobem na uzyskanie materiału do szycia okryć są rośliny, przede wszystkim len. Zebrane z pól łodygi moczy się w wodzie, a później miażdży przy użyciu bijaków, aby oddzielić twarde i długie włókna od zielonych części rośliny. Następnie suszy się je i obrabia, aby uzyskać wytrzymałe nici, które można farbować w ten sam sposób, co wełnę. Tak przygotowany len trafia do warsztatów tkackich, gdzie na krosnach tkane jest z niego płótno. W zależności od tego, jak gęsta jest osnowa, czyli jak blisko siebie rozpięte są pionowe nici, między którymi przeplata się nici poziome, zależy, jak gruby i wytrzymały będzie materiał. Birdenki potrafią tkać płótno z różnokolorowych nici, tworząc piękne desenie, przyozdabiają też swoje ubrania haftem. Taleinki słyną zaś z wyrobu niezwykle miękkiego i zwiewnego materiału, do którego wykorzystują ponoć włókna niektórych wodnych roślin. Lochinki i Sulenki sziąją również szmaciane lalki dla swoich dzieci.

Kowalstwo

Jednym z najcenniejszych skarbów dla Ludu Danu jest żelazo. Rudę tego metalu wydobywa się w górach, a następnie przetapia w kamiennych piecach na surówkę, ją zaś poddaje się długotrwałej obróbce, zanim w końcu



uzyska pożądane właściwości i staje się gotowa do przerobienia na różne przedmioty. Wykuwaniem ich zajmują się kowale. W ich warsztatach zawsze można znaleźć kamienne palenisko, w którym pali się węglem drzewnym, a żar podsycia się przy pomocy wielkich miechów. Włożony do paleniska kawałek żelaza rozgrzewa się do czerwoności i staje się plastyczny – wtedy można nadać mu pożądany kształt, kładąc na kowadle i uderzając z dużą siłą kowalskim młotem. Po tym, jak przedmiot został już wykuty, wkłada się go do zimnej wody, by zastygł w odpowiedniej formie; takie żelazo jest jednak niestety bardzo łamliwe, dlatego zazwyczaj rozgrzewa się je później do średniej temperatury i pozwala, by powoli wystygło – dzięki temu uzyskuje znacznie większą trwałość. Poszczególne plemiona i klany stosują różne stopy metali, aby podnieść jakość swych wyrobów, jest to jednak zazwyczaj pilnie strzeżona tajemnica.

Żelazo służy do wyrobu bardzo wielu produktów, lecz jednym z najważniejszych jest broń. Spod rąk wprawnych rzemieślników wychodzą topory, miecze, sztylety, groty strzał i włóczni, a także tarcze, hełmy i zbroje. Po wykuciu poddawane są one dalszej obróbce: aby nadać brzeszczotowi ostrość, kowale używają obracającego się kamienia w kształcie koła, na którym szlifują metalowe krawędzie; żeby ozdobić broń lub zbroję wkładając ornamentami, wkładają je do mocnego kwasu, pokrywając uprzednio pszczelim woskiem, pozostawiając jedynie te fragmenty, które mają pozostać mają zostać wyżłobione. Po kilku dniach kwas wytrawia żelazo na nieosłoniętych częściach, zostawiając piękne wzory. Jeśli rzemieślnik chce uzyskać wypukłe zdobienia, może pokryć woskiem miejsca, gdzie mają się znajdować, a wytrawić pozostałą część broni czy zbroi, lub też wykuć je ręcznie i przymocować do przedmiotu. Z wyrobu świetnych mieczy

słyną zwłaszcza Ragharrowie, choć to Lochinowie wiodą prym, jeśli chodzi o zdobienie swego oreża.

Do zadań kowala należy też wykuwanie podków, lemeszy do plugów, sierpów, okuć, garnków, kotłów, kubków, łańcuchów, sideł, krat i różnych tego typu przedmiotów. Do bardzo pożądanych, zwłaszcza przez kobiety, rzeczy należą również lustra, powstałe z niewielkich, dobrze wypolerowanych kawałków metalu.

Surowcem, który stosowano powszechnie przed wynalezieniem obróbki żelaza, jest brąz, powstały ze stopu miedzi i cyny. Obecnie przy jego użyciu wykonuje się głównie ozdoby i małe przedmioty, choć w niektórych rejonach służy również do wyrobu broni. Brąz nie nadaje się do przekuwania jak żelazo, gdyż jest od niego bardziej miękki, ponieważ jednak topi się w stosunkowo niskich temperaturach, pozwala na odlewanie określonych kształtów. W tym celu robi się wyrzeźbioną w kamieniu formę (płaską lub też składającą się z dwóch identycznych połówek) i wypełnia się ją płynnym brązem, a następnie pozostawia do ostygnięcia. Przy wykonywaniu bardziej dokładnych przedmiotów rzeźbi się ich kształt w wosku, a następnie oblepią go gliną; tak uzyskaną formę wypala się następnie w piecu, dzięki czemu wosk wytapia się, zostawiając jednak rowki, w które można wlać następnie brąz. Po ostygnięciu glinę się wykrusza, a przedmiot szlifuje i poleruje.

W tym miejscu należy wspomnieć o biżuterii, która jest bardzo ceniona zarówno przez kobiety, jak i mężczyzn, stanowiąc wyznacznik statusu, a także pełniąc rolę symboliczną, dzięki znakom plemion czy klanów, które mogą się na niej znajdować. W całej Krainie Bogini nosi się naszyjniki, wisiory, zapinki, bransolety, zausznice, brosze, kolczyki, pierścienie, diademki i torquesy, choć te ostatnie przysługują tylko Wybrańcom. Wyrób ozdób wymaga znacznie większych zdolności niż wykuwanie prostych przedmiotów, dlatego zajmują się nim tylko niektórzy kowale, mieszkający zazwyczaj w większych grodach oraz na terenach, gdzie wydobywa się i przetapia metale szlachetne, czyli złoto, srebro i miedź (z której powstaje później brąz). Nieliczni opanowali również sztukę obróbki kamieni szlachetnych (diamentów, rubinów, szmaragdów i szafirów, by wymienić tylko najcenniejsze), dlatego ich usługi są zazwyczaj bardzo drogie i na wyroby, inkrustowane klejnotami, pozwolić sobie mogą tylko nieliczni. Birdenowie opanowali niezwykle trudną technikę wytopu szkła z bardzo rozgrzanego piasku i nauczyli się wytwarzać z niego szklane paciorki i bransolety (w Wielkich Grodach szkło stosuje się także czasami zamiast rybich błon w oknach). Najwspanialsze ozdoby pochodzą jednak nie od zwykłych rzemieślników, a od Wysoko Urodzonych, którzy mają zwyczaj opłacać nimi niektórych kupców, z którymi handlują.

Kamieniarstwo

Ostatnim z rzemiosł, które mają znaczenie dla życia w Tir Na Danu, jest kamieniarstwo, którym zajmują się przede wszystkim Morranowie. Wydobywają oni surowiec w wielkich kamieniołomach, usytuowanych w górach. Ze skał wapiennych, piaskowca i marmuru stosunkowo łatwo odlupuje się kamienne bloki, jednak twardsze skały, jak na przykład granit, wymagają znacznie więcej wysiłku. Najszerzej stosowaną metodą wydobycia kamienia jest użycie drewnianych klinów, które biją się co kilka metrów w skałę, a następnie zalewa wodą, by napęczniały i rozsadziły twardy materiał. W ten sam sposób dzieli się wielkie bloki na mniejsze i łatwiejsze do transportu, który odbywa się przeważnie drogą wodną. Kamień służy do budowy domów, pieców, murów i posagów, a w Wielkich Grodach wykłada się nim niektóre ulice. Nie jest to jednak często używany surowiec, gdyż jego transport i obróbka nastręcza dużo trudności, a powszechnie dostępne drewno wystarcza na potrzeby Ludu Danu.

Grody, twierdze i osady

Tir Na Danu jest krainą niebezpieczną i niezbyt ludną, bardzo rzadko natrafić w niej można na większe społeczności. Poza nielicznymi Wielkimi Grodami, wokół których rozrzucone jest wiele mniejszych osad, a także miejscami, gdzie istnieją szlaki handlowe, większość siedzib ludzkich trwa w izolacji, zdana przede wszystkim na siebie. Osady, otoczone obwarowaniami, noszą nazwę grodów (kerów), niezależnie od swojej wielkości, mają one również wśród swoich mieszkańców wojowników. Jedynie wioski, korzystające z ochrony grodu, mogą sobie pozwolić na rezygnację z różnych środków obronnych. Zajmują się one zazwyczaj produkcją dóbr na potrzeby keru, który, choć pod wieloma względami samowystarczalny, stanowi główny rynek zbytu dla rzemieślników, myśliwych czy rybaków. W trudnych do zdobycia lub bardzo niebezpiecznych miejscach buduje się również twierdze lub nieco mniejsze warownie, otoczone grubymi murami i innymi umocnieniami, jak wieże strażnicze i fosy. Strzegą one często szlaków, brodów, a także ważnych ze względu na surowce miejsc i utrzymują zazwyczaj wielu wojowników. Bardzo specyficznym typem osad są także crannogi, czyli wioski, zbudowane na sztucznych wyspach na jeziorach.

W Krainie Danu istnieje tylko kilka Wielkich Grodów, powstałych niegdyś nad rzekami, u ich źródeł bądź ujścia do Bezkresnego Oceanu, dlatego zawsze słyszać w nich szmer wody i można często ujrzeć srebrzyste łososie, wyskakujące ponad fale. Poza nimi jednak w całej Tir Na Danu istnieje bardzo wiele mniejszych grodów, czyli otoczonych umocnieniami osad,

które różnią się od Wielkich Grodów przede wszystkim wielkością. Każde niemal miasto, a właściwie centralna jego część, położona jest na wzgórzu, aby móc strzec przyległych terenów i górować nad mniejszymi osadami. Kraina Danu nie jest miejscem bezpiecznym, w grodzie nie może więc zabraknąć obwarowań. Najczęściej składa się na nie palisada, otaczająca cały gród, a w niektórych miastach również wewnętrzny mur, który stanowi ostatnią, najmocniejszą linię obrony. Poza nim znajdują się domy najważniejszych osób w kerze. Mury (kamienne lub drewniane) są bardzo grube, wypełnione w środku ziemią, dzięki czemu trudniej je podpalić lub przebić. Od wewnętrz usypany jest wygodnywał, na którym stoją strażnicy, uzbrojeni w łuki, przepatrujący okolicę i pilnujący porządku. Niektóre grody otoczone są również fosami, zasilanymi wodą z rzeki. Ze wzgórza widać jak na dloni każdego zbliżającego się wroga, można więc odpowiednio wcześniej zwołać ludność podgrodzia do środka, zamknąć solidną bramę i podnieść most zwodzony. W takim wypadku ker zmienia się w niezdobyty twierdzę – aby dostać się do środka, wróg musi pokonać najpierw palisadę, a następnie mocny mur, którego nie sposób podpalić. Na ogół jednak przyjezdni są mile widziani.

Zanim jednak uda im się dotrzeć do miasta, muszą przejechać przez okoliczne wioski, zaopatrujące gród w żywność, drewno czy produkty rzemieślników. Wokół

niewielkich osad, które z powodu bliskości grodu nie są zazwyczaj otoczone palisadą, rozciągają się nieduże, niemal kwadratowe pola, na których wiosną, kiedy Bogini budzi świat do życia, dostrzec można chłopów, orających wołami ciemną ziemię. Na rozległych, zielonych pastwiskach pasą się całe stada tych zwierząt. Pilnują ich pasterze, którym pomagają potężne wilczarze, zdolne rozerwać człowieka na strzępy w mgnieniu oka. Na rzece podróżni zauważaliby niewielkie łódki, z których miejscowi odławiają łososie i pstrągi – przed chatami rybaków zawsze suszą się sieci. Dziewczęta noszą wodę z rzeki na nosidlach, bądź też wyciągają drewniane wiadra ze studni przy pomocy żurawi. Wioski składają się przeważnie z kolistych, drewnianych budynków, krytych strzechą. Przez otwór w dachu wydobywa się dym, a w środku jedyna, wspólna izba starcza za sypialnię, kuchnię i jadalnię. Przy jednej ze ścian znajduje się zazwyczaj wykopana w ziemi jama, wyłożona wikliną, w której przechowuje się zboże. W biedniejszych domach zwierzęta mieszkają pod jednym dachem z gospodarzami, najczęściej jednak mają osobną obórkę. Po obejściu kręcą się wszędobylskie kundle i koty. Niektórzy hodują także gęsi, które potrafią bronić domu prawie jak psy.

Zbliżając się do grodu podróżni będą mijać coraz więcej wozów i furmanek, zmierzających w jedną lub drugą stronę, wioząc mąkę, ryby, skórę czy drewno. Potem zaś dotrą do podgrodzia, na które składają się niewielkie, bezładnie umiejscowione chaty, szalały i namioty, w których mieszkają ludzie, obsługujący ker oraz ci, którym nie udało się osiedlić za murami. Składają się na nich drobni handlarze, oferujący dosyć kiepski towar po niskich cenach, złodziejaszki, ladacznice, lecz również najemnicy, czekający na okazję do zarobku, przedstawiciele ubogich klanów, pragnący pożywić się przy grodzie oraz awanturnicy wszelkiego rodzaju, cierpiący na brak złota. W podgrodziu trzeba bardzo uważać na sakiewki i nie zapuszczać się tam samotnie.

Przy bramie zewnętrznej palisady grodu przyjezdni natkną się zapewne na strażników, którzy każą im się opowiedzieć z imienia i celu podróży. Kiedy już dostaną się poza palisadę, przywitają ich rozrzucone dość przypadkowo okazałe domostwa, w dużej mierze drewniane, ale wśród nich wyróżniają się też murowane, należące zapewne do bogatszych klanów. Najważniejsze klany zamieszkują wewnętrzną część grodu, otoczoną murem. Budowle koliste przemieszane są z prostokątnymi, wszystkie jednak kryte solidną strzechą i pięknie zdobione. Największe otoczone są dodatkowym częstokołem, zamkającym główną siedzibę oraz kilka mniejszych budynków gospodarczych. W oknach widać rybie błony, które chronią przed zimnem i wpuszczają do przestronnych wnętrz nieco światła, w niektórych zaś również szyby. W przeciwieństwie do chłopskich chat w domach przeważają drewniane podłogi zamiast ubitego klepiska, a dym



znajduje ujście przez komin, dzięki czemu ściany nie są poczerniałe od sadzy.

W większych kerach niektóre ulice zostały wybrukowane, ale przeważnie zastępuje je zwykła, ubita ziemia, po której przechadzają się strażnicy, pilnujący porządku. Niedobrze im podpaść – na głównym placu, który mieści się mniej więcej w centrum grodu, odbywają się sądy nad rzezimieszkami, a w podziemiach domu przywódcy znajdują się niezbyt przyjemne lochy. Kara śmierci wymierzana jest jednak niezwykle rzadko. Najczęściej należy zapłacić grzywnę, wyznaczoną przez prawo za dany uczynek, może być to także chłosta, areszt, zniewolenie lub wypędzenie z grodu bez prawa powrotu. Dlatego na ulicach panuje raczej spokój, czasem dochodzi tylko do bójek między rywalizującymi klanami, należy więc bardzo uważać na to, co się mówi i do kogo, żeby nikogo nie obrazić. Na centralnym placu panuje zazwyczaj zgiełk i ruch, ponieważ przekupnie wystawiają swój towar na sprzedaż, targując się zażarcie. Wokół niego mieszkają się też warsztaty rzemieślników, wykonujących zlecenia od ręki.

Podróżni dosyć szybko mogą natknąć się na karczmę, która oferuje nocleg we wspólnej izbie oraz ciepły posiłek. Za niewielką opłatą można też przenocować w stajni na sianie. Gospoda to dobre miejsce, żeby porozmawiać z miejscowymi i wypytać się o najnowsze wieści, a także skosztować mocnego piwa. Wielu bywalcom karczem zdarza się przesadzić z ilością trunku, dlatego często dochodzi do bijatyk – Lud Danu ma w sobie gorącą krew.

Poza dobrymi dzielnicami, które zamieszkują porządní obywatele, w każdym grodzie znajdują się również mniej uczęszczane rejony, gdzie gnieżdżą się wszelkiego typu rzezimieszki, złodzieje, biedota i inne typy spod ciemnej gwiazdy. Mieszkają się tam także domy rozusty – nie istnieją one co prawda wbrew prawu, ale amatorzy tego typu rozkoszy wolą oddawać im się z dala od głównych dzielnic miasta. Zapuszczanie się w te rejony bywa bardzo niebezpieczne, gdyż rzadko napotyka się w nich strażników.

W obrębie jednego grodu żyje przeważnie kilka, kilkanaście lub nawet więcej klanów, zależy to między innymi od wielkości danej osady. Nie dzielą się one terytorium, a raczej funkcjami. Niektóre klany zajmują się wyrobem broni, inne handlem, jeszcze inne żyją z przestępcości, choć zazwyczaj oficjalnie parają się czymś zupełnie innym. Jeżeli dwa klany zajmują się w danym mieście tą samą dziedziną, zazwyczaj szybko dochodzi między nimi do bardzo ostrej konkurencji, która często kończy się walkami, dlatego też każda grupa dba, by część jej członków dobrze знаła się na bijatykach i posługiwaniu bronią. Każdy ker powoli się rozrasta, gdyż nowe klany i wyrzutkowie szukają w nich miejsca dla siebie.

Lud Danu na wojnie

Plemiona Bogini to lud bitny, skory do prowadzenia wszelkiego typu potyczek i wojen. Choć ludziom nie brakuje zewnętrznych wrogów, jak Zakon Wieczności czy Hordy Sluagh, znakomitą większość czasu poświęcają na walkę między sobą. Klany toczą nieustające boje; niektóre z nich wybuchają nagle, powodowane jakimś konkretnym wydarzeniem, jak obraza czy zazdrość, inne trwają od pokoleń, a zwaśnionym stronom wcale nie przeszkadzi, że nikt nie pamięta już, czemu w ogóle doszło do konfliktu. Mieszkańcy Tir Na Danu wiele czasu poświęcają prowadzeniu wojen i przygotowaniom do kolejnych kampanii, dlatego każde plemię wykazuje się sporą inwencją i zaawansowaniem we wszelkiej związanej z walką działalności.

Należy tu zaznaczyć, że żadne z plemion nigdy nie wystawiło regularnego wojska, które walczyłoby dla jakiejś większej sprawy. Nawet w chwilach zagrożenia nie powołuje się armii, a jedynie każdy klan przysyła swoich wojów, którzy starają się koordynować działania, choć nie wychodzi im to szczególnie dobrze. Co prawda, grody wyznaczają ludzi, którzy na stałe pełnią funkcję wojowników, jednak ich głównym zadaniem jest utrzymywanie porządku w obrębie murów, a nie ich obrona, czy tym bardziej wojenne eskapady.

Grupy wojowników można podzielić na kilka typów. Po pierwsze, wiele klanów wyznacza część swoich ludzi do prowadzenia wojen czy obrony przed zachłannością sąsiadów. Tacy wojownicy są często (choć wcale nie zawsze) tak samo wyposażeni, a przewodzący danemu klanowi dbają o to, by morale i umiejętności żołnierzy pozostawały na możliwie najwyższym poziomie. Tego typu ludzi można spotkać zarówno w niewielkich osadach, w których często stanowią jedyną obronę, ale także pośród grup koczowników, gdzie składają się na elitarną grupę wojowników, dowodzącą pozostałymi członkami klanu podczas walki, czy nawet pośród zamożnych klanów kupieckich z Wielkich Grodów, gdzie służą za prywatną gwardię ważniejszych osób lub zajmują się ochroną towarów. Jakość uzbrojenia i poziom umiejętności wojowników zależy przede wszystkim od zamożności klanu. Często stanowią oni swoistego rodzaju szlachtę pośród swych pobratymców, ciesząc się różnymi przywilejami. Ich funkcje mogą bardzo się różnić, w zależności od społeczności, do której należą. Zazwyczaj są przede wszystkim siłą defensywną, choć w niejednym klanie wyprawiają się latem na wojny z sąsiadami lub nawet bardziej odległymi nieprzyjaciółmi.

Kolejnym typem spotykanego w Tir Na Danu wojska są walczące klany. To społeczności, gdzie wszyscy

przechodzą przeszkolenie wojsenne i każdy w mniejszym lub większym stopniu pomaga w walce. Dokładne zwyczaje takiej grupy mogą się znacznie różnić: na przykład, w niektórych klanach w łupieżczych atakach uczestniczą tylko mężczyźni, podczas gdy kobiety są uczone obrony wiosek, w innych zaś walczy większość klanu (niezależnie od płci), część pozostaje jednak w warowni, by zająć się codziennymi zajęciami, jak rzemiosło czy uprawa roli. Z takiego trybu życia słyną przede wszystkim plemiona z północy, gdzie życie jest znacznie niebezpieczniejsze, a ziemia mniej urodzajna. Walczące klany wykorzystują zdobyte łupy, by zapewnić swoim wioskom dobrobyt, handlując z wędrownymi kupcami. Należy pamiętać, że tego typu społeczności nie mogą zajmować się tylko i wyłącznie wojną - trzeba przecież mieć skąd żywność czy zapasy na zimę, a nie każda wyprawa kończy się powodzeniem. Dlatego często w warowniach pojawiają się niewielkie poletka jęczmienia lub nieduże stada bydła, którymi opiekują się ci, którzy nie uczestniczą w wyprawie.

W Tir Na Danu napotkać można wreszcie klany najemne. To bardzo zróżnicowane społeczności, których cechą wspólną jest to, że rezygnują z jakiegokolwiek działalności poza prowadzeniem wojen. Właściwie nigdy nie posiadają własnych ziem i przemierzają Krainę Bogini w poszukiwaniu osób, gotowych opłacać ich usługi. Tego typu najemników rzadko zatrudnia się na krócej niż rok, a często pozostają w służbie nawet przez wiele lat. Najemne klany trudnią się najróżniejszą działalnością, od ochrony wydobywających cenne metale wiosek, poprzez prowadzenie wyczerpujących kampanii wojennych, aż po pełnienie straży u boku zamożnego człowieka. Najemnicy znajdują się tylko na wojnie; wszystkie potrzebne do życia

produkty muszą otrzymywać od wynajmujących ich osób (często takie usługi wykupuje nie pojedyncza osoba, ale cały klan czy gród). Większość grup najemnych pozostaje wierna swemu chlebodawcy tak długo, jak ten wywiązuje się ze swojej części umowy, jednak często dochodzi do różnego rodzaju tarów czy buntów i zdarza się, że trudno powiedzieć, czy dana wioska korzysta z usług najemnego klanu, czy też jest przez ów klan okupowana.

Ostatnią, stosunkowo najrzadszą grupą wojskową, są uzbrojeni niewolnicy. Choć niewolnictwo jest dosyć powszechnie na ziemiach Bogini, a częste wojny przyczynią się do zwiększenia liczebności pozbawionych praw ludzi, mało kto ufa swym niewolnikom na tyle, by pozwolić im chwycić za broń. Jeżeli jednak jakiś możny zadba o lojalność takich ludzi, może uformować oddział, złożony na przykład z doborowych wojowników, pojmanych podczas jakiejś kampanii. Często służba w takich oddziałach stanowi dla żołnierzy szansę na odzyskanie wolności w zamian za lojalność i odwagę. Dlatego też niewolnicze oddziały potrafią być świetnie wyszkolone i uzbrojone. Ich mankamentem jest liczbeność. O ile można jeszcze dbać o lojalność garstki zniewolonych, to szanse na utrzymanie w ryzach dużej ich grupy są bardzo niewielkie. Dlatego, nawet jeśli zdarzy się większy oddział niewolników, to jest on dowodzony przez wolnego człowieka, który dba o dyscyplinę, co negatywnie wpływa zarówno na morale, jak i skuteczność oddziału.

Tak samo, jak w innych dziedzinach życia, również w przypadku sztuki wojennej plemiona Bogini wypracowały własne strategie i techniki, czasem różniące się znacznie między sobą. Preferowana przez dane plemię taktyka czy typ uzbrojenia zależą w znacznej mierze od jego przeszłych losów i aktualnej sytuacji, jak na przykład pierwotne miejsce osiedlenia (inaczej walczy się w lasach, a inaczej w górach) lub zaawansowanie technologiczne.

Birdenowie

Sila birdeńskiej piechoty znana jest w całej Tir Na Danu. Piesze oddziały Ludu Jaskiń dzielą się na dwa typy. Dobijający wielkich toporów, ciężkozbrojni wojowie, chronieni dużymi tarczami i wzmacnianymi pancerzami, stają ze sobą ramię w ramię w kilku szeregach, tworząc żywy mur niemal nie do przebicia. Za nimi znajdują się kolejni ciężkozbrojni, gotowi uzupełniać ewentualne wyrwy w szeregu oraz znacznie lżej odziana, wyposażona przede wszystkim w krótkie topory lekka piechota, wypuszczana przed defensywnych ciężkozbrojnych w chwilach, gdy zniechęcony zaciękkim oporem wróg postanawia się wycofać. Birdenowie bardzo często korzystają z tej strategii, która zapewnia im zwycięstwo w niejednej bitwie. Tego typu taktyka wymaga żelaznej dyscypliny, dzięki której szereg obrońców nie rozпадa się nawet wobec przeważających sił przeciwnika. Birdenowie



najczęściej ustawiają swe wojska w długą linię, jednak wobec okrążenia formują chroniony tarczami ciężkozbrojnych czworobok, wewnątrz którego znajduje się lekka piechota. Lud Jaskiń rzadko używa broni zasięgowej, choć zdarza się, że tylnie szeregi ciskają w przeciwnika kamienie czy inne przedmioty, które mają spowolnić jego atak albo utrudnić odwrót. Lekkozbrojni niekiedy używają również toporków do rzucania, które ciskają w przeciwnika podczas ataku, nim wbiją się w jego szyki.

Caelowie

Caelowie w bitwie stawiają przede wszystkim na mobilność i wiedzę o przeciwniku, która pozwala uderzać w najbardziej witalne punkty. Dlatego właśnie tak ważną rolę pełnią w ich oddziałach zwiadowcy, którzy zakradają się możliwie najbliżej wroga i wyszukują słabych punktów jego armii. Następnie caelska jazda (oddział stosunkowo rzadki) lub szybcy, piesi w dokonują ataku na wskazany przez zwiadowców cel i czym prędzej się wycofują. Dopiero po rozbiciu szyku przeciwnika atakują pozostały wojownicy, z których znakomita większość wyposażona jest, poza lekką bronią ręczną (topory, miecze bądź lekkie włócznie), w łuki i oszczepy. Osłaniają ich łucznicy, dzierżący długie łuki, którzy zasypują przeciwnika gradem strzał, pozostając poza zasięgiem jego żołnierzy. Ci wojownicy stanowią również ważny element caelskiej defensywy. Podczas odpierania ataku w pierwszej linii znajdują się łucznicy, którzy oddają w kierunku przeciwnika kolejne salwy, by rozpieczętać się, gdy wrogie siły znajdą się blisko. Wtedy do kontraktu ruszają stłoczeni w drugiej linii wojownicy lub jazda. Aby utrzymać wysoką mobilność, Caelowie nie używają raczej ciężkich zbroi i dużych tarcz. Ta strategia bardzo dobrze sprawdza się na rozległych równinach czy stepach, jednak w bardziej zróżnicowanym terenie Caelom trudno jest trzymać się swojej taktyki.

Edhanowie

Edhanowie, w przeciwnieństwie do większości plemion, upodobali sobie taktyki podjazdowe. W głębokich lasach Tir Na Danu nauczyli się, że umiejętność krycia się w gąszczu i atakowania zniemacka okazuje się bardzo przydatna, tak w defensywne, jak i podczas ataku. Przy tego typu strategii przydatna okazuje się jakaś broń zasięgowa, dlatego niemal każdy edhański wojownik do walki używa oszczepu bądź krótkiego łuku. Bronie te nie zapewniają dużego zasięgu, jednak takowy nie jest w leśnych ostępach szczególnie potrzebny. Po fazie ostrzału przychodzi czas na atak. Tutaj najczęściej spotykana bronią jest krótki topór, którym stosunkowo łatwo manewrować, zachowując przy tym dużą siłę przebicia. Na wypadek

obrony żołnierze Edhanów noszą włócznie – broń zdecydowanie cięższą, której długość pozwala utrzymywać na dystans nawet konnego przeciwnika. Nawet poza lasami plemię to używa taktyk, które wypracowało podczas niezliczonych polowań. Na przykład, ciężko uzbrojonego wroga starają się wystraszyć i zagnać wprost na wyposażone w broń zasięgową oddziały, które zalewają ofiarę gradem pocisków oraz, jeśli sam ostrzał nie wystarczy, przyjmują impet wroga grotami włóczni. Nawet w dużych bitwach Edhanowie działają w rozproszeniu, starając się wprowadzić chaos w szeregi przeciwników, a następnie „odławiać” zdezorientowane oddziały.

Lochinowie

Wojowie Lochinów cechują się największą bodaj wszechstronnością. Każdy z nich nosi ze sobą topór lub krótki miecz, sztylet i kilka oszczepów. Przed wrogimi ciosami chronią go lekki pancerz i podłużna tarcza. Podczas ataku Lochinowie najpierw ciskają oszczepy w kierunku przeciwnika, poczem dokonują frontalnej szarży. Często zdarza się, że w pierwszym szeregu biegą elitarni, później wojownicy, uzbrojeni tylko w lekką broń, którzy nie tylko świetnie walczą, ale często wprowadzają popłoch w szeregach wroga dzięki dziwaczny rysunkom, którymi przyzdzabiają swe ciała. O ile Lochinowie dobrze radzą sobie w ataku, defensywa nie jest ich mocną stroną. Najczęściej starają się oni na wrogi szturm odpowiedzieć kontratakami, jedynie zaś w ostateczności biernie przyjmują uderzenie przeciwnika. Zdarza się, że lochińska piechota wspiera jazda lub wojownicy, powożąc rydwanami. Tego typu jednostki używanie są przede wszystkim do złamania linii wroga. Rydwan to jednostka wymagają bardzo konkretnego ukształtowania terenu, by w ogóle dało się jej użyć, dlatego często służy głównie za środek transportu dla co zamożniejszych żołnierzy.

Morranowie

Zupełnie inną taktykę stosują podczas walki klany Morranów. Ludzie Górz stanowią dobry materiał na żołnierzy dzięki niesłychanej sile, jednak ich szybkość pozostawia wiele do życzenia. Dlatego właśnie, ich taktyka opiera się przede wszystkim na odpieraniu wrogich ataków. Mówią, że nikt nie pokona Morranów w górach i jest w tym wiele prawdy. Są oni faktycznie świetnie przygotowani do obrony w takim terenie. Nie jeden już oddział, szтурmujący górskie osady Morranów, musiał wyczołać się pod naporem spadających nań głazów i kolejnych kontrataków, przeprowadzanych w najwęższych przejściach, gdzie nawet znaczna przewaga liczebna nie przeważała szali zwycięstwa na stronę napastników. Oddziały Ludu Górz noszą ciężką broń, zdarza im się również przywdzieć mocne zbroje, choć nie jest to

regulą, gdyż wielu z nich woli nieco lżejszą ochroną, otrzymując w zamian większą mobilność. Najczęstszym orężem, spotykanym między nimi, są wielkie młoty bojowe, stanowczo zbyt ciężkie dla pozostałych plemion. Rzadko tworzą większe grupy, preferując walkę w niewielkich oddziałach (szczególnie, że w górach duże armie nie mają racji bytu).

Ragharowie

Żadne z plemion nie poświęca walce tyle czasu, co Ragharowie. Lud Mieczu od zawsze doskonalił swe umiejętności prowadzenia wojen, co odbija się na zróżnicowaniu używanego przez nich oręza, jak i wielości stosowanych strategii. W ragharskich wojskach spotkać można bodaj wszystkie typy jednostek. Lekkozbrojni wojownicy najczęściej używają krótkich mieczy i skórzanych zbroi, zaś ciężka piechota używa dodatkowo dużych, unika jednak bardzo ciężkich osłon, stawiając na mobilność ponad dodatkową ochronę. Ciężkozbrojni przywdziewają kolczugi lub mocne skórzane zbroje z przymocowanymi doń sztabkami żelaza. Pośród Ragharów, wyposażonych w broń zasięgową, można spotkać zarówno formacje piechoty, dla których krótki łuk stanowi jedynie uzupełnienie oręza, lekko uzbrojonych łuczników o dużym zasięgu strzału, czy wreszcie szybką konnicę, ustępującą caelskiej pod względem zwrotności, przewyższającą ją jednak jeśli chodzi o siłę uderzenia. Lud Mieczu używa również ciężkiej kawalerii, gdzie odziane w proste końskie zbroje wierzchowce dosiadane są przez dobywających długich włóczni jeźdźców.

Sulenowie

Sulenowie to lud, który nad walkę przedkłada ciepło domowego ogniska. Historia nauczyła ich jednak, że niezależnie od własnych zapatrwań, należy umieć obronić swoje domy przed zapędami innych, bardziej wojowniczych klanów. Dlatego plemię to skupiło się przede wszystkim na taktykach defensywnych i znacznie przyłożyło się do rozwoju budowli obronnych w całej Tir Na Danu. Lud Łąk nie rozwinał sztuki wyrobu broni czy zbroi, a klany bardzo rzadko wyznaczają część społeczności jako regularnych wojowników. W razie napadu na wioskę broni jej każdy mężczyzna. Niektórzy na wypadek walki trzymają w domostwach topory lub nawet tarcze, większość jednak staje do boju z siekierą lub cepem w ręku. Zbroja pośród takich wojowników to już prawdziwa rzadkość, niewiele lepiej jest z bronią zasięgową, którą posługują się najczęściej tylko myśliwi, choć oczywiście w grodzie może zdarzyć się kilku łuczników, ćwiczących w czasie wolnym od innej pracy.

Taleinowie

Taleińskie klany bardzo rzadko biorą udział w wojnach. Lud, czerpiący gros swych zysków z kupiectwa, rzadko ma interes w osobistym uczestnictwie w wojennych zmaganiach. Istnieją jednak powody, dla których wojownicy będą im zawsze potrzebni, jeżeli nie niezbędni. Ktoś musi bronić karawan, szczególnie, jeżeli przewożą one cenne dobra, ktoś musi dbać o bezpieczeństwo magazynów z towarami, czy wreszcie zaprowadzać porządek w grodach, należących do najbogatszych klanów Taleinów. Plemię to nigdy nie pałało wyjątkową chęcią do zajmowania się wyrobem broni czy zbroi, polegając raczej na słono opłacanych dostawcach. Z karawaną nie można wysłać wielkiej armii zbrojnych, ponieważ byłoby to po pierwsze niewygodne, po drugie oznaczałoby dodatkowe wozy z zaopatrzeniem, po trzecie zaś budziłoby niepożądanie zainteresowanie innych. Dlatego Lud Rzek stawia na dobrze wyszkolonych i świetnie wyposażonych wojowników. Wśród ich oręza z pewnością znajdzie się przedniej jakości topór czy miecz, niewielka tarcza i lekka zbroja. Wielu strażników karawan dosiada wierzchowców (o ile oczywiście stać ich na to bądź dostań konia od zleceniodawcy), by zachować dużą mobilność i szybkość reakcji.

W tym miejscu należy jeszcze zaznaczyć, że opisane powyżej strategie to jedynie najczęściej spotykany sposób prowadzenia bitew przez dane plemię, więc w praktyce kańca napotkana grupa może walczyć zupełnie inaczej. W obecnych czasach wielu możliwych wystawia do walki większe grupy, złożone z oddziałów różnych plemion, tak by wykorzystać możliwie najlepiej ich atuty. Często spotyka się najemną caelską jazdę, birdeńską ciężką piechotę i edhańskich zwiadowców, wspierających regularne oddziały klanu innego plemienia. Stosunkowo najrzadziej zdarzają się grupy mieszane, gdzie przedstawiciele różnych plemion walczą w jednej formacji. Dzieje się tak bardzo rzadko, gdyż najczęściej jeden oddział werbuje się z członków tego samego klanu, zaś w obrębie klanu nie sposób spotkać przedstawicieli dwóch plemion. Właściwie jedynymi grupami, w których można natknąć się na taki niecodzienny widok, są wszelkie typu szajki banitów i innej maści wyrzutków.



Religia

Bogini i inni bogowie



Danu

Nowo narodzone dziecko płacze tak długo, aż usłyszy bicie serca swej matki. Kiedy dorasta, nieustannie szuka jej wzrokiem i czuje się spokojne jedynie w jej obecności. Matka uczy je, jak stawiać pierwsze kroki, jak wymawiać słowa, jak kochać i nienawidzić. Pokazuje mu zasady rządzące światem, jest domem, do którego dziecko zawsze wraca, ciepłem, którego pragnie, jego ostateczną pocieszycielką. To ją każdy człowiek darzy pierwszą i najbardziej pierwotną miłością, której nie jest w stanie zniszczyć nawet śmierć. Bogini zaś jest matką wszystkich matek.

Ludzie nazwali swą Boginię imieniem Danu, co oznacza we wspólnej mowie Dar. Jest Ona bowiem najcenniejszym skarbem, który posiadają. Oddając Jej cześć, odprawiając uświęcone tradycją rytuały, strzegąc świętych gajów i przestrzegając odwiecznych praw, Lud

Danu zapewnia przetrwanie nie tylko sobie, ale również całej Tir Na Danu. Życiodajne tchnienie Bogini sprawia, że drzewa rosną, zwierzęta porastają na zimę grubym futrem, rzeki toczą swój bieg do oceanów, słońce wschodzi rankiem, a zachodzi wieczorem. To Jej ręka przynosi śmierć starym, zmęczonym wilkom i sarnom, pozwala odejść spróchniałym, prastarym dębom, by na ich ciałach wyrosło nowe życie, każe liściom na jesieni zwijać się i żółknąć, by w końcu znalazły odpoczynek, butwując w leśnej ściółce, a w końcu wzywa też do siebie ludzi, kiedy nadchodzi ich czas. To Ona wyznacza cykl pór roku, a może raczej przedwiośnie, wiosna, lato, jesień, slotu i zima następują po sobie w tej kolejności, co pory Jej życia. Bogini rodzi się bowiem, dojrzewa i starzeje co roku na nowo, w odwiecznym i niezmennym cyklu życia i śmierci, a razem z Nią Jej Lud, który wiosną cieszy się z narodzin dzieci, a w slotę żegna swych zmarłych przodków.

Jaka jest Danu? Na to pytanie nie sposób odpowiedzieć, gdyż Bogini ma wiele twarzy, tak, że nie można przewidzieć, z którą z nich ma się w danej chwili do czynienia. Jedna z nich to twarz młodej, niewinnej dziewczyny, pełnej radości życia, niewyczerpanej energii i pomysłów, figlarnej, nieco uwodzicielskiej, a także nieśmiałej, czerwieniącej się pod męskim spojrzeniem. Taka Bogini nosi na włosach wianek z kwiatów, tańczy na łańcuchach bosymi stopami, jest niepohamowana, nieprzewidywalna, czasem życzliwa i wesoła, czasem zaś



okrutna jak dziecko, które bawi się cudzym bólem.

Drugą twarzą Bogini jest dojrzała kobieta o zmysłowych kształtach, kuszącym spojrzeniu i lekko kpiącym uśmiechu pełnych warg. To najwspanialsza i najniebezpieczniejsza z kochanek, ciepła, miłąca i drapieżna zarazem, dająca z siebie wszystko i biorąca wszystko, wzbudzająca pragnienie, pożądanie, rozniecająca ogień w sercach – do miłości bądź walki. To Bogini żądna krwi i brutalności, spragniona zmysłowych doznań, gorących nocy i życia wojowników, ginących z Jej imieniem na ustach. Kobieta, obejmująca kochanka kształtnymi udami po to, by dać mu rozkosz, bądź zdusić dla własnej przyjemności. Lecz jest to również łagodna matka i dzika wilczyca, broniąca swych młodych, uosobienie płodności, życia w jego najmroczniejszej formie, która każe zabijać, by przetrwać. To matka rodząca w bólech i krwi, nieokielznana kobiecość, tak straszna, a jednocześnie tak pożądana przez mężczyzn.

Trzecią twarzą Danu jest szalona starucha, pełna destrukcji i nienawiści. Potrafi zabić to, co przed chwilą ukochała, zniszczyć to, co z wysiłkiem tworzyła. Jest stara, brzydka i odpychająca, przeraża błyskiem szaleństwa w wyblakłych i zapadłych oczach. Szarpie zakrzywionymi pazurami swoje wyschlłe, jałowe ciało, nie potrafi dawać już życia, niesie więc śmierć. Taka Bogini napełnia serca ludzi trwogą i chłodem, to matka pożerająca własne dzieci



z opętańczym chichotem. Pod jej dotykiem marzenia i nadzieje obracają się w zwątpienie, bujnie rozwijająca łąka zmienia się w zgniłe bagno, a małe drzewo w prochno. To Bogini rozkładu, pleśni, cuchnącego mroku i entropii. Jak jednak mogłyby istnieć życie bez śmierci? Zbutwiałe liście i zgniłe szczątki zwierząt zmieniają się z czasem w żyzną glebę, z której wyrastają nowe rośliny, zdolne wykarmić nowe zwierzęta. Takie jest odwieczne prawo natury i Bogini strzeże wszystkich elementów cyklu, uosabiając każdą z twarzy życia.

Bogini jest kobietą i tak, jak każda kobieta, pragnie mężczyzny u swego boku. Od dawien dawna spośród wszystkich swych synów Danu obiera jednego, który na dziewięć lat stanie się Rogatym Bogiem, symbolem męskiego pierwiastka, siły i dumy, noszącym na skroniach koronę z jelenich rogów. Oblubieniec Bogini jest jej łącznikiem ze światem ludzi, wykonawcą Jej woli i zbrojnym ramieniem. Rogaty Bóg ma za zadanie chronić swą kochankę, przynosząc śmierć Jej wrogom, a także zapładniać Jej łono, by mogło z niego wychodzić nowe życie. Tak, jak Bogini jest nieopanowaniem i żywiołówczą, tak on przynosi ze sobą spokój i równowagę. Po dziewięciu latach rządów na jelenim tronie nadchodzi czas pełnego zjednoczenia z Boginią. Rogaty Bóg przyjmuje z ust swej kochanki śmiertelny pocałunek, kto bowiem obcuję z Boginią, nie może już nigdy stać się zwykłym śmiertelnikiem. Kiedy stary Rogaty Bóg odchodzi, Danu wybiera nowego, który przez kolejne dziewięć lat trwa u Jej boku. Przez wieki ten uświęcony tradycją cykl powtarzał się bez zakłóceń, jednak od wielu już lat Bogini nie wybrała nowego Rogatego Boga. Być może nikt nie okazał się godnym tego zaszczytu, a być może Danu przepełniona jest bólem i smutkiem, powodowanym przez złe wydarzenia w Jej Krainie i nie chce więcej obcować z mężczyzną. Odpowiedzi na to pytanie nie znają nawet najstarsi spośród druidów, jednak ciągle starają się odnaleźć kogoś, kto mógłby zostać nowym Rogatym Bogiem.

Zarówno za życia, jak i po śmierci ludzie związani są niemal nierozerwalną pepwiną ze swą Matką. Zdarzają się jednak tacy, którzy sprzeciwiają się tradycji, zapominając o wdzięczności i miłości, które są Jej winni i wybierają ścieżkę zepsucia, podążając za wypaczonym demonem Sluagh. Nic nie sprawia Bogini więcej bólu, niż Jej błądzące dzieci, a ból Bogini stanowi nieopisaną radość dla parsywego demona. Dlatego Lud Danu z całego serca nienawidzi Sluagh i, pomimo, że jego hordy budzą w nim strach i obrzydzenie, stara się walczyć z wszelkimi jego przejawami. Prócz najmędrzzych druidów nikt nie wie, skąd wziął się Sluagh i dlaczego wystąpił przeciw Bogini. Niektórzy powiadają, że to ostatni z Rogatych Bogów, który po swym czasie, spędzonym u boku Bogini, nie zgodził się na śmierć i całkowite z nią zjednoczenie, wybierając drogę władzy, lecz i wygnania. Inni twierdzą,

że Sluagh to choroba, która toczy ciało Danu, lecz nie należy się jej bać, gdyż odwiecznym prawem stworzenia jest chorować i umierać, by móc odrodzić się na nowo i tak samo stanie się z Boginią. Niektórzy mówią zaś, że demony przybyły zza oceanu i są obcą rasą, którą należy wytępić za wszelką cenę, by nie zajęła odwiecznych ziem Ludu Danu. Są to jednak tylko opowieści, jak jest naprawdę, nikt nie wie.

Istnieją jeszcze inne marnotrawne dzieci Danu, zwane Wysoko Urodzonymi. W dawnych czasach spośród nich wywodzili się Rogaci Bogowie. Bogini darzyła ich swą łaską, pozwalając, aby przewodzili Jej ludowi, a także, by najlepsi spośród nich dzielili z Nią łożę. Miłość Danu nie wystarczała jednak dumnym i pysznym panom, którzy powoli zapominali o Tej, która dała im życie, o Matce swego ludu i wszelkiego stworzenia. W końcu zaś uznali, że są ponad Boginią, że to oni stanowią prawo, decydują o życiu i śmierci. Wtedy Danu, cierpiąc niepomiernie, odwróciła się od najbardziej umiłowanych spośród swoich dzieci, które nie potrafiły przez tak wiele czasu dostrzec Jej łożę. Odebrała im swoje łaski i miłość, lecz w Jej sercu pozostało poczucie straty, którego dotychczas nikt nie wypełnił. Nie ma już więcej mężczyzn u Jej boku, który dawałaby Jej miłość i ukojenie, z którym mogłyby stanowić pełnię.

Istota Bogini nie jest jasna i zrozumiała dla wszystkich ludzi, dlatego wybrała Ona spośród swych dzieci druidów, aby zajmowali się wypełnianiem Jej woli. Mają oni za zadanie opiekować się Ludem, wskazywać mu ścieżkę, którą ma podążać, uczą przestrzegać tradycji i praw. Druidzi stanowią nie tylko łącznik między Danu i Jej dziećmi, lecz są również elementem spajającym odległe od siebie społeczności, gdyż głoszą te same nauki i prawdy w każdym zakątku Tir Na Danu. Wśród druidów spotkać można zarówno mężczyzn, jak i kobiety, gdyż każda płeć rozumie inną twarz Bogini i niesie nieco inne posłanie. Czasem zdarza się, że Danu ukazuje się zwykłemu człowiekowi, we śnie lub w świętym miejscu i przekazuje mu swą wolę. Częściej czyni to jednak za pośrednictwem druidów lub Wyroczni, a Jej słowa są zawsze bardzo tajemnicze. Dlatego ci, którzy chcą poprosić o coś Danu, podziękować Jej lub poskarżyć się na zły los, odprawiają odpowiednie rytuały bądź zanoszą dar druidowi i proszą go o wstawiennictwo.

Pomniejsze bóstwa

Związek z Rogatym Bogiem czyni zawsze Boginię matką. Wydała ona na świat bardzo wiele dzieci, poczynając od ludzi, zwierząt i roślin, a kończąc na istotach, obdarzonych częstką Jej mocy i woli, które pełnią rolę pomniejszych bóstw. Niektóre z nich opiekują się strumieniami i jeziorami, inne drzewami, niektóre zaś patronują miłości, nienawiści, honorowi czy też zdradzie.

Dzieci Bogini uosabiają zawsze jakąś Jej myśl, pragnienie, kaprys czy uczucie. Ludzie często proszą swych Starszych Braci o pomoc w codziennym życiu, składają im ofiary, by ustrzec się przed ich gniewem lub ich przekupić.

Spośród wszystkich bóstw Danu wybrała ośmioro ulubionych i powierzyła im pieczę nad Ścieżkami Magii. Powiadają, że kiedyś było ich dziewięcioro, jedno z dzieci Bogini sprzeniewierzyło się Jej jednak i zostało przez Nią odrzucone, jego imię zaś brzmi Sluagh – nikt jednak nie wie, ile jest prawdy w takich opowieściach. Cztery kobiece bóstwa to Ailla, Pani uzdrawiania i płodności, Tressa, uosobienie idei władzy, Derowen, Pani energii i sił oraz Blaanid, bogini chaosu i przemian. Cztery męskie bóstwa zaś to Madron, władający czasem i entropią, Cadan, panujący nad naturą i żywiołami, Golvan, patron rzemiosła i precyzji, a na koniec Arranz, uosabiający stałość i porządek. Pośród ich kapłanów najważniejsi są Wybrańcy, którzy obdarzani są mocą zmieniania rzeczywistości.

Obce bogowie

Danu jest wszystkim, całym światem i matką wszelkiego stworzenia (nawet Sluagh), jednak w Jej krainie zagnieździły się dwie obce, nienawistne Jej siły, wraz ze swymi wyznawcami. Zza mórz przybył Zakon Wieczności, czczący nieumarłego boga. Niewiele wiadomo na temat tej wiary, krążą jednak opowieści o tym, że ich bóg został zabity, a po śmierci ożywiony. Jako, że w nim samym nie ma już iskry życia, rycerze Zakonu również są jej pozbawieni, zaprzeczając odwiecznemu porządkowi, wypływającemu z istoty Bogini. Śmierć, zamiast rodzić życie, rodzi na powrót śmierć. Zdaje się, że dla zakonników bardzo ważna jest krew, esencja, a może raczej substytut życia, którą uważają za świętą. Swych kapłanów nazywają Błogosławionymi, a wiele opowieści mówi o ich potężnej mocy, która potrafi powoływać zmarłych do życia, a także wpływać na ludzi poprzez ich krew.

Drugą obcą Danu siłą są Przedwieczni. Wiara w te potężne, tajemnicze byty została do Tir Na Danu przywieziona przez czarne demony, zwane Firbolgami, przybyłe zza morza. To dla Przedwiecznych właśnie Wysoko Urodzeni zdradzili Boginię, zafascynowani ich mocą. Czarne demony, zniewolone przez Wysoko Urodzonych, nauczyły swych panów, jak pętać mrocznymi rytualami Przedwiecznych i zmuszać ich do posłuszeństwa. Potęga, która nagle znalazła się w zasięgu ich rąk, podziałała niczym narkotyk - Wysoko Urodzeni odwrócili się od Danu i zamknęli w swych twierdzach, by móc w spokoju praktykować swą nową, demoniczną magię.

Zwyczaje i wierzenia



Chociaż Tuatha De Danna rozrzucony jest po całym świecie w większych bądź mniejszych skupiskach i utrzymuje ze sobą jedynie luźne kontakty, jest coś, co jednoczy plemiona i klany – wiara w Boginię, matkę wszelkiego życia i wszystkich ludzi. Kapłanami Danu są druidzi, wędrujący po lasach i osadach, przypominający o odwiecznych tradycjach i rytuałach, utrzymujący łączność między żyjącymi na wielkim terenie Tir Na Danu społecznościami. Lud Danu nie buduje świątyń, miejscami kultu są zazwyczaj święte gaje, kamienne kręgi, kurhany (stanowiące często miejsce pochówku zmarłych) lub wzgórza, gdzie oddaje się cześć Bogini. Do zwyczaju należy również składanie ofiar (np. broni, ozdób) poprzez wrzucenie ich do wody. Tradycje, związane z odprawianiem poszczególnych rytuałów różnią się bardzo w zależności od plemienia i klanu – społeczności rolnicze poświęcają Danu zazwyczaj jakieś płody ziemi, pasterze najczęściej byki, bardziej dzikie społeczności zaś składają w ofierze również ludzi.

Święty cykl

Lud Danu wierzy, że czas podobny jest do wielkiego koła, które obraca się, tak, jak słońce, co roku powtarzając swój bieg, wyznaczając cykle życia ludzi oraz Bogini. Kiedy zaczyna się przedwiośnie - Onn, Danu budzi się do nowego życia; na wiosnę, czyli Ur, rozwita niczym młoda dziewczyna; latem, zwanym Edad, jest brzemienią kobietą; na jesieni, czyli Dair, dojrzałą matką; podczas słońca, Ailme, Bogini wkracza w starość, zaś zimą, Iur, staje się oszałałą, niszczycielską staruchą. Pory roku wpływają również na ludzi, wyznaczając sezonowe zajęcia, rytm pracy i odpoczynku, życia i śmierci. Druidzi dbają, aby nie zapomiano o przemianach cyklu, dlatego celebrują dni, kiedy jedna pora roku przechodzi w drugą. Takie graniczne momenty obchodzi się jako wielkie święta w całej Tir Na Danu, trwające zawsze trzy dni: zaczynają się one w wigilię właściwego dnia, a kończą się dzień po nim. (Dokładny opis świąt i pór roku znajdzicie w rozdziale *Witajcie w Tir Na Danu*). Jest to czas magiczny, czas poza czasem, gdyż nie należy ani do pory, która właśnie odchodzi, ani do tej, która nadchodzi. Lud Bogini uważa za magiczne wszelkie granice, jak na przykład strumień, świat czy zmierzch, wierząc, że w takich miejscach i momentach granica między światem ludzi a Zaświatami staje się bardzo cienka. W Zaświatach, zwanych Annwyn, żyją dusze zmarłych przodków, a także tajemnicze istoty, służące Bogini. Ludzie wierzą, że Danu przyjmuje do siebie po śmierci swoich wyznawców, największym zaś

spośród nich pozwala czasem powrócić do świata żywych, powierzając im zazwyczaj jakąś misję do wykonania.

Symbolika

Do świętych symboli Tuatha De Danna należą spirala, węzeł bez końca i liczba trzy. Spirala symbolizuje rozwój, życie, nieustanną zmienność świata; węzeł bez końca oznacza zaś drogę ludzkiego życia, która nie ma początku i końca, tak, jak i nieskończona jest Bogini, z której to życie się wywodzi i do której powraca. Do świętych zwierząt zaliczany jest przede wszystkim biały koń, uosabiający piękno, wytrwałość, poświęcenie i czystość, a także byk, symbol siły, potencji i płodności, jeleń, kojarzony z męską energią, przewodnik między światami oraz kruk, zwiastun śmierci, wojny i gniewu Bogini, strażnik świętych miejsc. Poza tym każde ze zwierząt symbolizuje jakieś cechy charakteru i ducha. Najbardziej czezionym przez Lud Danu drzewem jest natomiast dąb, a jego gałęzi i żołędzi druidzi używają przy wielu rytuałach.



Tir Na Danu: Kraina Bogini

Od wypaczonych Ziemi Sluagh na północy, po sięgające niebios Góry Dwóch Rzek na południu, rozciąga się Tir Na Danu, Kraina Bogini. Bujna i dzika przyroda nie oddała ludziom w posiadanie zbyt dużej części tego olbrzymiego lądu. Poza skrawkami wyrwanyimi naturze przez miasta, grody i niewielkie wioski, znakomita większość świata pozostała właściwie całkowicie dziewicza. Ogromne bory pełne są najróżniejszej zwierzyny, nikt nie ujarzmił nigdy nurtów potężnych rzek, a większość kolosalnych, górskich szczytów nie gościała jeszcze podróżników.

W tym właśnie świecie przyjdzie wam toczyć wszystkie przygody, jakie tylko potraficie sobie wyobrazić. Cała akcja gry *Poza Czasem* rozgrywa się właśnie w Tir Na



Danu. To naprawdę ogromny świat. Gdyby chcieć przejść go pieszo, od południowych wybrzeży do Ziem Sluagh, musiałoby to zająć niemal cały rok, zakładając jednak, że można by iść po równym trakcie, których w całej Krainie Bogini jest ledwie kilka. Biorąc więc pod uwagę góry, które trzeba by po drodze zdobyć, gęste lasy i wartkie rzeki, szybko można dojść do wniosku, że taką podróż należałoby zaplanować na wiele lat. Oto opis Tir Na Danu, Krainy Bogini.

Wieczny Las

ziemia zjednoczona była pod berłem króla Ardagh, jednak dawno już temu królestwo upadło i dziś mało kto zna jeszcze opowieści o dawnej chwale południowych krain. Los bardzo różnie obszedł się z poszczególnymi ziemiami Wiecznego Lasu, dlatego trudno dziś uwierzyć, że kiedyś stanowiły mogły jeden kraj.

Sam Wielki Gród, Ardagh, zdołał jakoś przetrzymać kolejne zawieruchy, które spadały na Tir Na Danu. Wielu, którym dane było odwiedzić dawną stolicę południowego królestwa, przyznaje, że jej architektura i panujący wszędzie przepych, nawet, jeśli stanowią jedynie cień wspomnienia po dawnych dniach, pozostawiają w pamięci niezatarte wrażenie. Obecnie Ardagh zawdzięcza swoje bogactwo przede wszystkim Wysoko Urodzonym, którzy utrzymują tam kilka siedzib czy raczej przedstawicielstw handlowych. Dzięki temu statki, pełne świetnego wina i doskonałych, wyrafinowanych wyrobów, wypływają z Ardagh na północ, ku pozostałym Wielkim Grodom. W mieście nadal stoi dawny pałac królewski, wspaniała budowla z drewna i kamienia, w której obecnie rezydują kolejni książęta-namieśnicy. Ardagh leży w delcie rzeki Ard i zostało ulokowane po obu jej brzegach oraz na niezliczonej liczbie małych wysepek. Część z nich

Trzy wielkie rzeki, Medb, Aen i Ard, wyznaczają granice olbrzymiej krainy, zwanej Wiecznym Lasem. Istotnie, znaczna jej część pokryta jest borami i puszczaami i tylko na północnych krańcach, a także bliżej wybrzeża, znajdują się rozległe równiny. To ziemie wielkich dębów, niebotycznych sosen i potężnych buków, których rozłożyste korony przesłaniają niebo. Niegdyś cała ta

połączono mostami, część zaś drewnianymi platformami, na których wybudowano domy. Tak bogate miasto musi dbać o obronę, dlatego strzeżone jest przez dwie linie umocnień, a dodatkowo wokół niego powstało wiele warownych grodów, które nie tylko dostarczają mieszkańców Ardagh żywności i drewna, ale również stanowią zewnętrzną linię obrony, na której połamała swój orąż już niejedna zbójcka grupa.

Niestety, Ardagh stanowi jedynie cień dawnej potęgi i nie ma środków, by utrzymywać spokój w całym Wiecznym Lesie. O ile ziemie wokół Wielkiego Grodu, zwane Południowym Księstwem, zostały zjednoczone przez księżyca-namiestników i dobrze prosperują, reszta krainy wymknęła się spod kontroli dawnych protektorów. Północny Trakt, nigdyś pełen karawan, zmierzających do Tary i dalej do Tuan, a nawet Raymore, stał się ulubionym celem banitów i wszelkiej maści zbójeczkich band. Z czasem podróż nim stała się tak niebezpieczna, że zupełnie przestała się opłacać. Kupcy wolą nadłożyć drogi i z Tary płynąć rzeką do Heruin, by stamtąd szukać statku do Ardagh, niż ryzykować pełną niebezpieczeństw podróź lądem. Grody wokół traktu, pozbawione zatrzymujących się w nich karawan i ciągle napadane przez żądne łupów bandy, zupełnie zbiedniały, a wiele z nich w ogóle przestało istnieć. Sami banici, niemogący już ląpić przyjezdnych, zaczęli w końcu walczyć między sobą. Co i rusz wyłania się tam nowy wielki herszt, obwołujący się lokalnym władcą, jednak żaden nie panuje wystarczająco długo, by zaprowadzić na swoich ziemiach porządek.

Również tereny dalekiego południa, za rzeką Ard, pozostają właściwie poza czyjkolwiek kontrolą. Nigdyś znajdowały się tam grody i siedziby najznamienitszych spośród Wysokich Rodów, jednak cały rejon bardzo ucierpiał podczas licznych buntów przeciwko władców, którzy odwróciłi się od Danu. Dawni właściciele zostali przegnani bądź zabici, jednak nie znalazły się nikt, kto zająłby ich miejsce. Po dziś dzień na Południowych Rubieżach (gdyż tak nazywa się ową krainę) toczą się walki o władzę, a armie poszczególnych klanów ścierają się w rozlicznych bitwach. Na owych niezbyt zalesionych ziemiach, które Bogini obdarza gorącymi latami i lekkimi zimami, pozostało bardzo wiele śladów bytowania Wysoko Urodzonych. Niektóre ich dwory istnieją niemal nietknięte po dziś dzień. Puste, czasem znajdują nowych panów w postaci przywódców klanów, rzezimieszków albo dziwacznych istot, które postanowiły obrać je sobie za legowiska. Setki lat temu uciekające rodziny dawnych władców tej ziemi pozostawiły za sobą większą część dobytku; inni zaś, wierząc, że kiedyś dane im będzie jeszcze powrócić, ukryli tylko dobrze swój majątek, by móc z niego korzystać w przyszłości.

W głębi Wiecznego Lasu trudno o spokój czy bezpieczeństwo i rzadko można tam na trafić na normalny gród lub osadę, za to łatwo o spotkanie z banitami, dzikimi

stworzeniami czy niesamowitymi istotami, jak Mały Lud i Sidhe. Nie cała jednak kraina wygląda w ten sposób; bliżej jej granic sytuacja przedstawia się zupełnie inaczej. Na północy, blisko samej Tary, na ziemiach, gdzie las ustępuje miejsca wrzosowiskom i trawiastym równinom, swe wioski i grody wybudowali Ludzie Łąk. Żyją głównie z uprawy roli, hodowli bydła i zaopatrywania Tary w żywność. Bliskość Wielkiego Grodu zapewnia im względne bezpieczeństwo, choć w razie potrzeby gotowi są bronić się sami i nie muszą polegać na Tarze. To raczej pokojowa kraina, nie nękana przez łupieżcze bandy. W tamtejszych grodach łatwo o gościnę i posiłek, choć trudno liczyć na urozmaiconą rozrywkę. Oczywiście, na owych ziemiach nie mieszkały wyłącznie Sulenowie, jednak stanowią oni istotną większość, nadającą charakter całej społeczności.

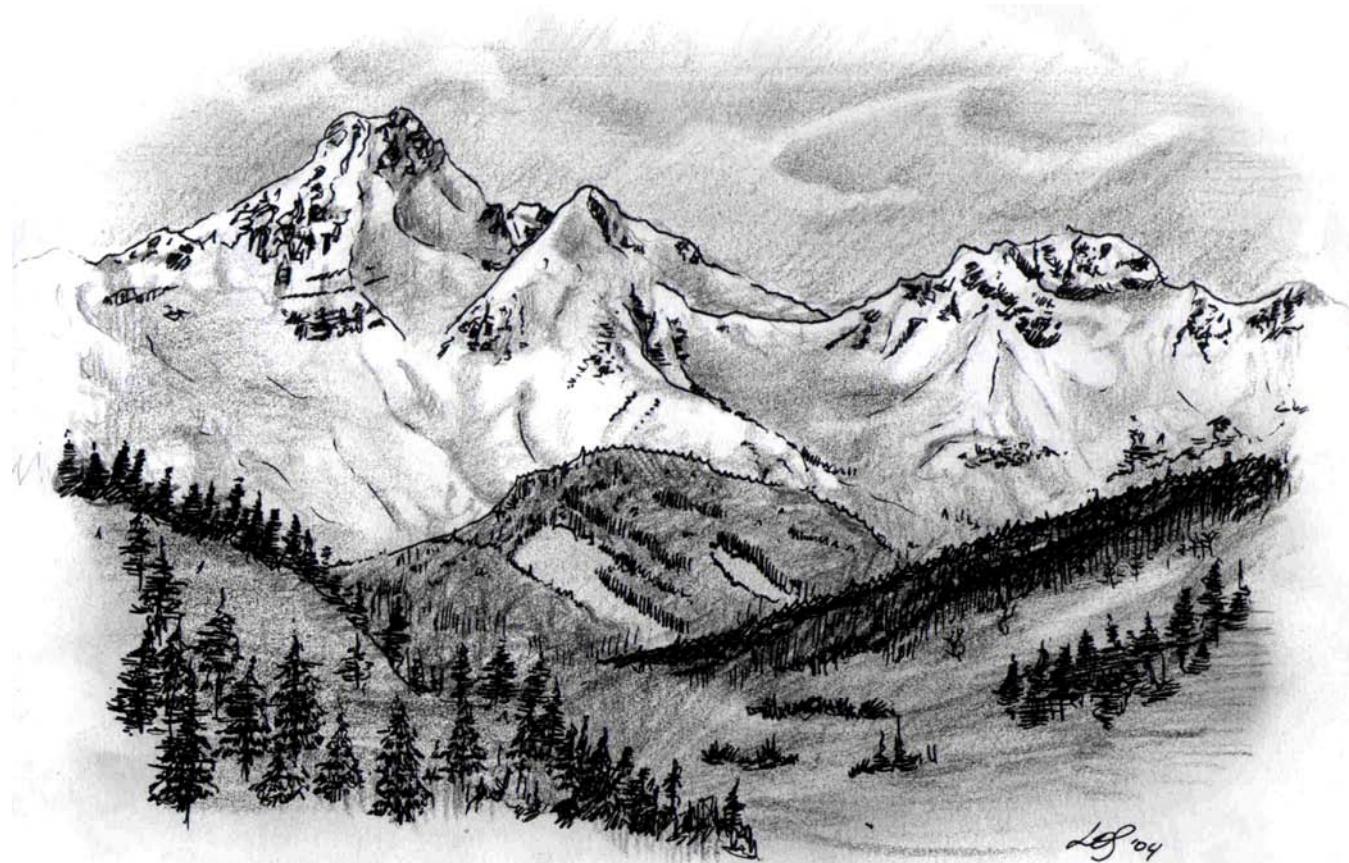
Wiele dobrze prosperujących osad powstało na zachodzie, na brzegu rzeki Aen. Mieszkający tam ludzie zarabiają dzięki kupcom i flisakom, handlującym wszelkiej maści towarami między Tarą a Kilmore. Na całej tej trasie bardzo łatwo natkać się na dobrze bronione grody, które oferują podróżnym strawę i wypoczynek. Często można się tam też zaopatrzyć w nieco bardziej wyszukane towary, gdyż spławiający najróżniejsze towary kupcy często część z nich sprzedają po drodze. Łatwo tam wreszcie o bardzo różnorodne towarzystwo, gdyż nadrzeczne grody i osady stanowią jedyne dobre miejsce postoju dla wszelkich grup podróżujących między dwoma Wielkimi Grodami. Czasem można się tam nawet natkać na poczty Wysokich Rodów, zmierzające na północ bądź powracające do ich wielkiej twierdzy, znajdującej się w górach na południe od Kilmore. Dzięki najemnym klanom tamtejsze społeczności nie obawiają się banitów, a w samych kerach jest bezpiecznie i raczej spokojnie. Każdy z grodów ma własnego księcia, jednak żaden z nich nigdy nie próbował podporządkować sobie sąsiadów. Wszystkie prosperują dosyć dobrze i nie widzą potrzeby wzbogacania się na podbojach.

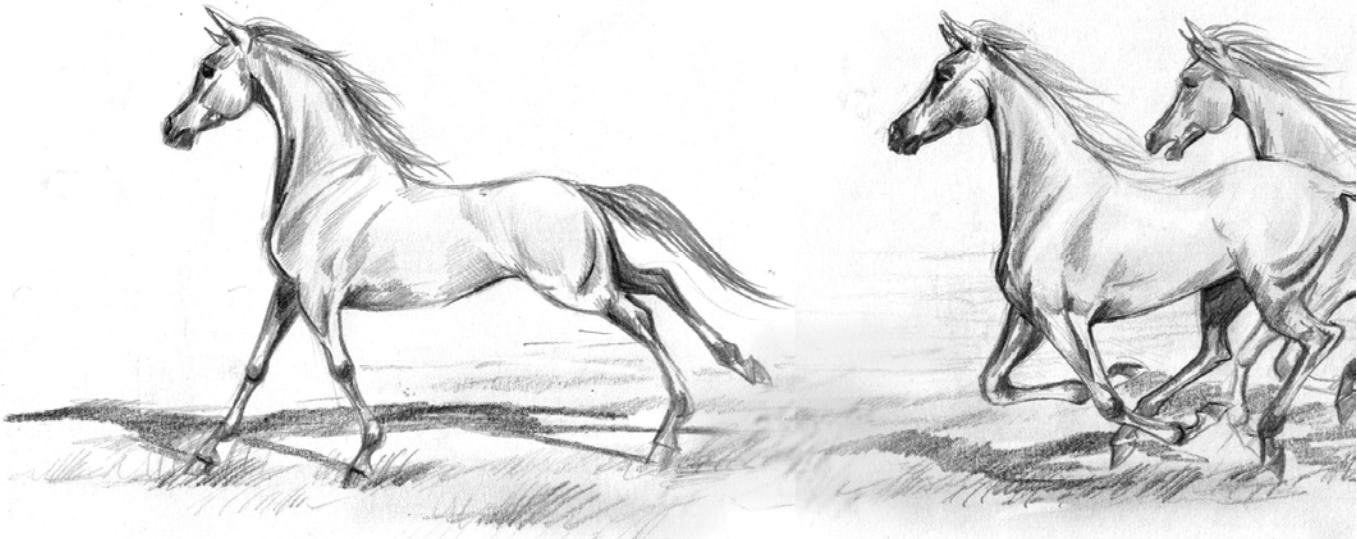
Jeszcze inaczej ma się sytuacja w przypadku wschodniej części Wiecznego Lasu, w pobliżu wybrzeża. Tamtejsze dosyć żyzne ziemie nie są zbyt gęsto porośnięte lasem, zaś osiedlający się w owych okolicach ludzie dodatkowo wykarczowali spore polacie puszczy. W przeciwnieństwie do niezorganizowanych i w większości raczej niewielkich społeczności zamieszujących Wieczny Las, powstały tam dwa księstwa o dosyć rozległych ziemiach. Ich znaczenie jednak nie jest zbyt duże, przede wszystkim dlatego, że na ich terenach nie wydobywa się żadnego cennego surowca, a kupcy, którzy mogliby przez tereny owych księstw transportować dobra z Heruin do Ardagh, wolą korzystać ze statków. Obaj księże zbyt są skupieni na wojnie między sobą, żeby móc zająć się zwiększeniem rangi swych ziem. Spór między nimi ciągnie się od dziesiątek lat i z pewnością szybko się nie zakończy. Żeby zrozumieć jego istotę, należy przyjrzeć się dokładniej położeniu obu protektoratów. Księstwo Zachodnich

Wrzosowisk znajdujące się na północnym-wschodzie Wiecznego Lasu, od zawsze powiązane było z Heruin, zaś jego południowy sąsiad, Księstwo Starej Puszczy, to zwyczajowy sojusznik Ardagħ. Co prawda te dwa Wielkie Grody nie prowadzą ze sobą wojny, jednak od zawsze istnieje między nimi silna konkurencja. Przewaga któregoś ze wschodnich księstw oznaczałaby dla jego protektora znaczny prestiż. Dlatego oba miasta ślu po cichu złoto i zaopatrzenie swym podopiecznym, by nie dopuścić do triumfu rywala. Wojna między księstwami nie zawsze ma charakter otwartej walki. Przez większość czasu obie krainy pozostają po prostu w napiętych stosunkach i tylko sporadycznie dochodzi do przelewu krwi. Poza sobą nawzajem muszą one jeszcze uważać na swe zachodnie granice. Bardzo często większe grupy banitów z głębi Wiecznego Lasu urządzają łupieżcze wypady na grody któregoś z dwóch księstw. Ziemie obu protektoratów, z powodu wiecznego konfliktu, rozwijają się bardzo powoli. Grody są nieźle przygotowane do obrony, jednak należą do raczej małych i trudno tam o dobrych rzemieślników. Drogi, z kilkoma wyjątkami, znajdują się w opłakany stanie, a brak jakichkolwiek cennych surowców i problemy z sąsiadami sprawiają, że jeszcze długo żadne z dwóch księstw nie będzie odgrywać w Tir Na Danu znaczącej roli.

Na samym wschodzie, już na wybrzeżu, znajduje się jeszcze jedna warta wspomnienia ciekawostka. Na

wysokich brzegach i niewielkich, kamiennych wysepkach za dawnych czasów wybudowano kilkanaście twierdz, które miały bronić Tir Na Danu przez nieznany zagrożeniem zza morza. Trudno powiedzieć, czy budowniczy obawiali się jakichś konkretnych, nieprzychylnych Bogini sił, czy też postawili zamki ze strachu przed nieznanym. Historia pokazała, że faktycznie, na ziemie Danu nadciągnął nieprzyjaciel. Wielkie statki Zakonu Wieczności nie dotarły jednak na kontynent od wschodu, a od drugiej strony, gdzie po krótkich walkach nieumarli rycerze założyli swe państwo. Tymczasem wschodnie twierdze obronne trwają nadal, czekając na wroga, który wciąż nie nadciąga. Część z tych imponujących, choć raczej mało wyrafinowanych budowli z kamienia jest zamieszkała przez możnych, którzy dbają o ich kondycję. Pozostałe albo zupełnie popadły w ruinę, albo stały się schronieniem dla band rzezimieszków czy najróżniejszych dziwacznych istot.





Góry Dwóch Rzek

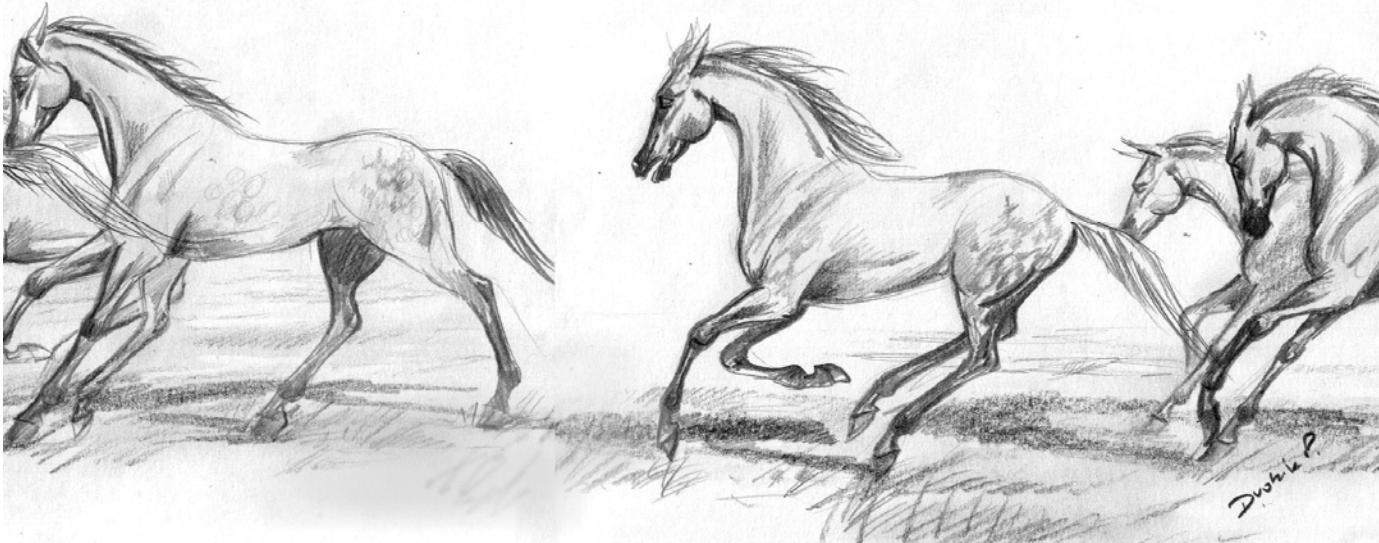


Na samym południu Krainy Bogini wznoszą się Góry Dwóch Rzek, z których biorą swój początek rzeki Ard i Aen. W rejonie tym lata bywają bardzo gorące, zimy zaś umiarkowane, jednak mimo ciepłego klimatu na szczytach zalegają białe czapy nigdy nie topniejącego śniegu. Stoki Górz Dwóch Rzek porośnięte są przeważnie sosnowym lasem, dopiero w wyższych partiach znaleźć można nagie turnie i skaliste granie, zamieszkane przez kozice, muflony i orły. Niższe tereny to wymarzone miejsce dla niedźwiedzi, gdyż liczne strumienie zapewniają obfitość ryb, a skalne groty i jaskinie stanowią doskonałe schronienie. W lasach spotkać można również takie drapieżniki jak wielkie koty, rysie, żbiki oraz brunatno umaszczone wilki. Źródła obu wielkich rzek otoczone są przez Lud Danu czcią, a druidzi utworzyli tam sanktuaria, aby móc dbać o ich czystość. Również najwyższy szczyt, będący przy okazji najwyższą górą całej Krainy Bogini, uważany jest za świętą – dotyka on nieba, stając się łącznikiem z Zaświatami. Wielu druidów i Wybrańców Danu wybiera się w to miejsce, szukając odpowiedzi na dręczące ich pytania i ponoć wielu doświadcza tam niezwykłych wizji i snów.

Zachodnia część gór została najbardziej chyba oblaskawiona przez człowieka, a to z powodu mieszczącej się tam twierdzy Wysoko Urodzonych. Dzięki naturalnemu ukształtowaniu terenu, które pomogło przy budowie umocnień, twierdza ta zajmuje niezwykle duży teren i

otoczona jest bardzo wysokimi murami. Poza tym u podnóża gór, nad rzeką Aen, leży Kilmore – jeden z Wielkich Grodów Tir Na Danu. Między tymi dwoma miastami istnieje dobrze utrzymany trakt, wykorzystywany przez niezliczone rzesze kupców, zwożących swoje towary dla Wysoko Urodzonych. Dość często można się na nim natknąć na rogatek, w których trzeba uiścić opłatę za prawo korzystania z drogi. W okolicach szlaku rozrzucone są też mniejsze i większe osady, zapewniające nocleg i wyżywienie karawanom, a także wytwarzające różne dobra na handel. Powiadają, że na tych terenach można kupić i sprzedać wszystko, należy jednak uważać na naciągaczy i oszustów, których tam nie brakuje.

Kilmore zwane jest przez Lud Bogini Miastem Kupców i Złodziei, a nazwa ta niezwykle do niego pasuje. Władzę w grodzie wiele lat temu przejęły bogate, kupieckie klany, zrzeszając się w coś na kształt gildii. Kontrolują one handel z Wysoko Urodzonymi, a także spławianie dóbr drogą wodną, nakładając wysokie myta na kupców nie należących do gildii. Kilmore to gród tężniący życiem, codziennie zjeżdżają do niego dziesiątki karawan, wiozące swoje towary. Razem z nimi ściągają do niego wszelkiej maści awanturnicy, zwabieni opowieściami o złocie, które znaleźć można w górskich strumieniach, wyrzutkowie, banici i zbiegli niewolnicy, pragnący stopić się w wielorakim tłumem, a także rzemieślnicy, najemnicy i złodzieje, liczący na łatwy zarobek. Dlatego właśnie Kilmore nie należy do bezpiecznych miejsc. Kupieckie klany pilnują swoich składów i targowisk, uzbrajają również swoje karawany w silną ochronę, jednak nie zajmują się losem innych ludzi, dopóki wywiązują się oni z należnych opłat. Niezwykle rzadko zdarza się, aby jakiś nowy klan został przyjęty do gildii, jednak niektórzy ludzie dostają pozwolenie na osiedlenie się w grodzie (oczywiście



za sowitą opłataj). Niestety, trudne warunki sprawiają, że wielu handlarzy i rzemieślników bankrutuje bądź też rozstaje się z życiem, na ich miejsce zaś przychodzą inni (dla rządzących klanów oznacza to zaś kolejny, brzeczący pieniądz w sakiewce). Te częste zmiany, a także potrzeby rzeszy kupców i podróżnych sprawiają, że Kilmore wyglądkiem różni się od innych grodów Tir Na Danu. Poza zwykłymi budynkami spotkać tu można przedziwne, piętrowe konstrukcje, przebudowywane kilkakrotnie, pokraczne domy, przycupnięte pod murem lepianki, ale także okazałe rezydencje z szybami w oknach. Podgrodzie rozciąga się na bardzo dużym terenie, stanowiąc niemalże miasto samo w sobie. Panują tu odrębne, brutalne prawa, co i rusz jakiś silny klan obejmuje przywództwo i zaczyna ściągać haracz ze słabszych. Bójki i prawdziwe walki są tam na porządku dziennym, mówi się także, że łotrowskie bandy założyły tam własną, złodziejską gildię.

Środkowa część gór to miejsce znacznie spokojniejsze niż okolice Kilmore. Łagodne, zalesione zbocza i malownicze doliny kryją w sobie wiele osad i niewielkich grodów, które utrzymują się przeważnie z hodowlą owiec i bydła oraz połowu ryb. Na odkrytych stokach pasą się duże stada zwierząt, strzeżone przez pasterzy i ich psy przed zakusami dzikich kotów, wilkowczy też banitów, ukrywających się w lasach i jaskiniach. Niemalże plagą na tym terenie są cythrawle, których wielkie watahy zagrażają nierzadko nawet dobrze bronionym grodom. Część wiosek współpracuje z różnymi bandami, mającymi kryjówki w ich pobliżu, dostarczając im żywność i niezbędne przedmioty w zamian za ochronę. Krążą także wieści o dużym kerze, założonym przez awanturników, wyrzutków i Wybrańców, który służy różnym dziwnym typom jako schronienie i baza wypadowa do wypraw po złoto i przygodę; jednak nawet, jeśli plotki

te nie mijają się z prawdą, gród taki musi być dobrze ukryty i nikt nie wie, gdzie się znajduje.

Wschód Górz Dwóch Rzek należy w dużej mierze do górników, wydobywających z wnętrza ziemi rudę żelaza oraz niezwykle cenną sól, które transportowane są następnie do Kilmore. Kopalni nie ma zbyt dużo, gdyż surowce skupione są w kilku tylko miejscach, wiele z nich zostało również opuszczonych całym latem temu, ponieważ nikogo nie było stać na ich utrzymywanie. Kopalnia zamieszkała jest najczęściej przez jeden klan, który nie dopuszcza nikogo poza jej próg i nieczęściej odnosi się do obcych. Rejon ten utrzymuje bardzo sporadyczny kontakt z Ardagham dzięki rzece Ard, jest ona jednak kapryśna niczym Bogini, dlatego kupcy rzadko odważają się na wysyłanie przy jej pomocy swych towarów.

Wielkie Równiny



Znakomita większość Tir Na Danu porośnięta jest mniej lub bardziej gęstymi lasami. Istnieje jednak część kontynentu, gdzie drzewa ustępują miejsca wysokim trawom i wrzosom. Wielkie Równiny to ziemia na południowym zachodzie, poniżej rzeki Brienn, sięgające Górz Dwóch Rzek i Południowych Rubieży. Wbrew nazwie ich środkową i, można rzec, najważniejszą część stanowią Wrzosowe Wzgórza, kraina dosyć pofałdowana, usiana liliowymi kwiatami wrzosu. Wielkie Równiny to ziemia bezkresnych przestrzeni, sięgających po horyzont stepów i



ludów, które nad wszystko ukochały wolność i wędrówkę pośród traw. O dziwo to właśnie w tej części Tir Na Danu udało się zachować największy porządek jeśli idzie o ustalenie domen i stref wpływów poszczególnych władców. Tutejsze prawa i podział ziemi nie zmieniły się od stuleci, co mieszkańcy Wielkich Równin zawdzięczają bardzo liberalnym zasadom rządów, pozostawiającym wiele autonomii książętom poszczególnych obszarów.

Cała ziemia tej krainy została podzielona niegdyś na księstwa, różniące się od siebie nieco pod względem obszaru, wszystkie jednak da się przejechać konno wszerz w kilkanaście dni. Na takim, dosyć dużym terenie znajduje się zazwyczaj jeden lub dwa grody (bardzo lekkiej budowy w tej części kontynentu) oraz niewielka ilość osad. Na czele każdego księstwa stoi książę, który ma prawo prowadzić wojny z sąsiadami, choć nie wolno mu zabierać im ziemi czy grodów. Wyjątkiem od tej zasady jest sytuacja, gdy pokona on wrogiego władcę w rytmalnym, konnym pojedynku (do którego tenże wcale nie musi zechcieć się stawić). W takim wypadku musi wskazać nowego księcia (może to być na przykład jego krewny czy jeden z dowódców). Tak czy owak, ilość księstw i książąt jest na Wielkich Równinach niezmienna, wynosi zaś trzydzieści trzy. Wszyscy władcy podlegają Księciu na

Wrzosowych Wzgórzach, który osobiście rozporządza ziemiami znacznie większymi niż księstewka pozostałych oraz sprawuje pieczę nad całymi równinami. Poza niewielką grupą ludzi osiadłych na stałe, znakomitą większość mieszkańców tych ziem stanowią klany koczownicze. Książę ziem, na których się aktualnie znajdują, może wymagać od nich opłaty za przebywanie na terenie jego protektoratu, wypłacaną najczęściej w formie koni czy innych dóbr, pod warunkiem oczywiście, że straż książęca w ogóle dowie się o pojawienniu się przybyszów i znajdzie ich na stepach, aby pobrać daninę.

Wielkie Równiny to kraina zdominowana zupełnie niemal przez Caelów. Na Wrzosowych Wzgórzach stosunkowo łatwo trafić na przedstawicieli pozostałych plemion, jednak na równinach poza Ludem Stepów czasem tylko natknąć można się na wędrowne grupy Taleinów czy niewielkie społeczności Lochinów i Sulenów. Najcenniejszym dobrem tych ziem są konie. Każdy niemal klan ma własną hodowlę, ale tylko niektóre zajmują się chowem świętych białych koni – naheli. Za te wspaniałe rumaki otrzymuje się niebotyczne ceny, ale trzeba o nie bardzo dbać, gdyż są darem od samej Bogini i nie można pozwolić, by cokolwiek im się stało. Jeżeli ktoś uśmierci takie zwierze albo pozwoli, by zginęło przez jego

niedopatrzenie, karą może być tylko śmierć, by zadośćuczynić Danu stratę. Podobno kiedyś nahelami zajmowały się centaury, jednak od wielu lat nikt nie widział ich na Wielkich Równinach i nie wiadomo, czy te stworzenia można jeszcze w ogóle spotkać na stepach.

Teren Wielkich Równin jest zróżnicowany, jeśli idzie o klimat. Na jego północnych granicach noce nawet latem bywają bardzo chłodne, zwłaszcza gdy wieje Shenn, zimny wiatr od strony Górz Orlich. Dalej ku południu robi się coraz cieplej, aż po upały na wybrzeżu. W północnych partiach dominującą roślinnością są wysokie trawy, centrum to domena wrzosów, zaś na południu rośnie znacznie krótsza trawa, która w dodatku niemal zupełnie wysycha latem, zmieniając kolor na brudnożółty. Na całym obszarze tej krainy można trafić na drzewa, jednak lasy to prawdziwa rzadkość. Najczęściej znaleźć można niewielkie grupy klonów, skarłowaciających sosen, wierzb i topoli albo kępy cisów czy ostrokrzewu. Z racji szczególnej dosyć roślinności drewno jest tutaj w cenie. Szczególnie na Wrzosowych Wzgórzach, gdzie spławia się je z Płaczących Górz rzeką Rhea. Dalej drewno transportowane jest do grodów na terenie całego księstwa. Z powodu szczególnego podziału władzy w krainie tej rzadko dochodzi do walk o ziemie (choć zdarzają się oczywiście łupieżce wypady na grody sąsiadów). Najcenniejszym dobrem są konie, dlatego to właśnie z nich powodu odbywa się najwięcej wojen. Grody podkрадają sobie wzajemnie stada i najlepsze sztuki, koczownicze klany walczą ze sobą o najlepsze pastwiska, wreszcie niejeden Cael podniósł broń na innego, który źle wyraził się o jego hodowli. Dzięki wierzchowcom te tereny cieszą się przy okazji wyjątkowo szybkim przepływem informacji; książęcy gońcy galopują przez rówiny niosąc najróżniejsze wieści.

Szczególną granicę tych ziem stanowi rzeka Brienn. Książęta północnych ziem czujnie spoglądają na jej drugi brzeg. Gdzieś tam Zakon Wieczności szukuje się do dalszej ofensywy. Na razie rycerze swe miecze skierowali na północ, jednak już niedługo mogą uderzyć również w kierunku Wielkich Równin. Niektórzy władcy w obawie przed najeźdźcą poczeli stawiać umocnienia, inni liczą na chyłość swych jeźdźców i zasięg strzał łuczników, jeszcze inni starają się nie zauważać zagrożenia, licząc chyba, że wróg zapomni o nich podczas ataku, albo też, że zakonnicy w ogóle nie zdecydują się ruszyć na południe. W okolicy pojawia się też coraz więcej najemnych klanów, opłacanych przez możnych, by w razie czego bronić ich dobytku, osłonić odwrót czy powstrzymywać najazd wroga. Zdaje się, że spokój na wiele lat opuścił te tereny.

Na dalekim południu znajduje się z kolei bardzo szczególna kraina, znana jako Las Kruków. To pokaźnych rozmiarów księstwo, należące w całości do wyjątkowo tradycyjnie nastawionych Edhanów. W przeciwieństwie do pozostałych przedstawicieli tego plemienia, uważają oni, że nie można wprowadzać do idealnego, edhańskiego sposobu

życia żadnych zmian. Na swych ziemiach nie pozwalają osiedlać się nikomu z zewnątrz, zaś mieszkańcy tych terenów od wieków postępują zgodnie ze wszystkimi, czasem nieco już archaicznymi tradycjami, których korzenie siegają podobno samego początku świata. Nominalnie owo księstwo znajduje się pod opieką Księcia na Wrzosowych Wzgórzach, jednak w praktyce ich poddaństwo ogranicza się do sporadycznych dostaw drewna i skór do położonych na północ od nich sąsiadów.

Pisząc o Wrzosowych Wzgórzach nie sposób nie wspomnieć o stolicy księstwa, Ceilean. To Wielki Gród, który zajmuje największy bodaj ze wszystkich obszar, mimo, iż nie ma nawet w połowie tak wielu mieszkańców, co inne miasta. Po prostu poza dobrymi murami i pokaźnym drewnianym dworem, przed którym lopoczą proporce wszystkich książąt na terenie Wielkich Równin, zabudowa jest tam niska, a budynki znajdują się w dużych odległościach od siebie. Ceilean położone jest nad rzeką Rhea i stanowi centrum handlowe i administracyjne całej krainy. Znajduje się tam również największy targ koni w całym Tir Na Danu.

Szkarłatna Puszcza



Każdy, kto choć raz widział jesienią rozległe bory po zachodniej stronie rzeki Aen, z łatwością zrozumie skąd pochodzi nazwa owej krainy. Poruszane wiatrem czerwone liście dębów sprawiają, że cała okolica zdaje się być usiana żywym szkarłatem. Po opadnięciu zaś okrywają one ziemię dywanem o barwie, która niejednemu przywodzi na myśl krew. Pieśni mówią, że specyficzny odcień, jakim okrywa się jesienią Szkarłatna Puszcza, to pamiątka po złych czasach, gdy tymi ziemiami władali okrutni książęta z zapomnianego dziś rodu. Ponoć za ich panowania przelano tyle krwi, że po dziś dzień barwi ona liście drzew. Cała kraina to rozległe lasy, bardzo rzadko można tu trafić na większe polany czy otwarte rówiny. Dominują tu drzewa liściaste, szczególnie zaś szkarłatne dęby, choć łatwo też natrafić na lasy o przewadze drzew iglastych, szczególnie w zachodniej części puszczy.

Krainę tę zawsze cechowała spora doza niezależności czy wręcz izolacji od reszty Tir Na Danu. W dawnych czasach ziemiami tymi rządzili despotyczni władcy, którzy najmniejsze uchybienia karali śmiercią, a skarbiec wypełniali zgrabionym majątkiem innych. Choć od tamtych czasów minęły setki lat, duch dawnych książąt nigdy nie opuścił Szkarłatej Puszczy. Todziwna kraina, którą upodobali sobie nie tylko ludzie (w szczególności

Edhanowie i Lochinowie, choć sporo tu również Ragharów), ale i inne, nieco tylko ludziom podobne istoty. To właśnie tutaj mieści się najwięcej osad Sidhów, tutaj natkać się można na całe wioski trolli i gigantów, tu wreszcie o tereny łowieckie walczą ze sobą tajemnicze keraan. Z czasem odmienni od siebie sąsiedzi nieco przywykli do swojej obecności i zdarza się, że w ludzkim grodzie zagości sprzedający swe wyroby gigant lub podróznik ludu Sidhe. Jednak gościowi w tych stronach może zdarzyć się spotkanie nie tylko z przedstawicielami którejś z niesamowitych ras, zamieszujących okolice. W dawnych czasach wielu padło tu od topora i miecza, wielu wyzionęło ducha podczas tortur, a niejeden oddał życie, broniąc resztek dobytku przed ludźmi władczy. Niektórzy, czy to z powodu wielkiego cierpienia, czy z chęci odwetu, pozostali w Szkarłatnej Puszczy i przemykają się teraz bezszelestnie między drzewami, niczym cienie. Niespokojne duchy mogą nawiedzić podróznika we śnie, mogą zwieść go na niebezpieczną drogę, czasem zaś mogą wesprzeć go radą – wszystko zależy od ich usposobienia. Niezależnie od intencji kontakt z duszą, która nie zaznała spokoju, nie należy do przyjemnych.

Południowo-zachodnią granicę krainy stanowią masyw, nazywany Płaczącymi Górami. To niewysokie, w znacznej części zalesione szczyty, które słyną z częstych opadów deszczu, zmieniają tamtejszą glinę w straszliwe błoto, bardzo utrudniając wszelkie podróże. W rejonie Płaczących Górz znajduje się kilka większych grodów, które handlują z Księstwem Wrzosowych Wzgórz. Władcy Wielkich Równin są w stanie wiele płacić za jakże dla nich cenne drewno, którego w Szkarłatnej Puszczy jest pod dostatkiem. Te kilka osad, wraz z grupą mniejszych wiosek, tworzy Księstwo Płaczących Górz, ziemie nieszczególnie bogate i o niewielkim znaczeniu, które cieszą się jednak niezależnością od wielkich możnych, posiadając lokalnego władcę. Księstwo to staje się również często azylem dla osób, które z różnych powodów postanawiają opuścić tereny, polozone bliżej serca puszczy. Zasilają oni najczęściej szeregi drwali albo przewoźników, dla których nie brakuje tutaj zajęcia.

Szkarłatna Puszcza po dziś dzień żyje w cieniu swej przeszłości. Władają nią książęta i wodzowie, którzy, choć nie są spokrewnieni z dawnymi przywódcami, hołdują podobnym co oni wartościom. W zamian za ochronę swych wojowników oczekują od poddanych oddania i wysokich trybutów. Kiedy ktoś nie jest w stanie zapłacić poborcom, zabiera się mu inwentarz, czasem turbuje ku przestrodze, w skrajnych przypadkach zaś zdarza się nawet, że odbiera mu się dziecko lub żonę, by sprzedać je w niewolę. Niezależnie od tego, czy mieszkańcom Szkarłatnej Puszczy podobażą się panujące zwyczaje, siła leży po stronie władców, którzy słono opłacają lojalność żołnierzy. Po cichu opowiada się o wyjątkowych ekscesach, jakich dopuszczają się książęta, jednak trudno odróżnić plotki od rzeczywistości. Prawdą

jest, że wojsko jest w tej niebezpiecznej krainie potrzebne i niejeden człowiek zawdzięcza życie pomocy książęcych wojowników. Równie prawdziwy jest fakt, że lokalni władcy bardzo wiele czasu, energii i majątku poświęcają na toczenie między sobą wojen, a sojusz między nimi z pewnością oznaczał dla krainy czas spokoju i prosperity.

W Szkarłatnej Puszczy znajduje się niewiele grodów, a i mniejsze osady nie występują nagminnie. Jedynym wyróżniającym się skupiskiem ludności jest Ard Clogher, wybudowana wieki temu twierdza, która obecnie służy za stolicę jednego z lokalnych księstw. Mieszkańcy już dawno przestali się mieścić w obrębie kamiennych murów i wybudowali zewnętrzną palisadę. Do grodu jechażają kupcy z różnych części Tir Na Danu, gdyż tam właśnie najłatwiej jest zakupić wyroby Sidhów i gigantów, które bardzo wysoko się ceni z racji ich jakości i niejakiej egzotyczności. Tutaj właśnie przybywają również wszelkiego rodzaju spod ciemnej gwiazdy w nadziei na zarobek u księcia, który potrzebuje coraz to nowych ludzi do swych oddziałów. Ostatnią wreszcie grupą, często nawiedzającą Ard Clogher, są handlarze niewolników, którzy na tych ziemiach zakupują ludzi po stosunkowo niskich cenach, w dodatku mogą liczyć na szeroki wybór, gdyż dla wielu rodzin oddanie dziecka w niewolę stanowi jedyny sposób na utrzymanie pozostałych jej członków przy życiu, inni zaś zostają dożywotnio pozbawieni wolności z rozkazu sprawującego władzę absolutną władcy.

Na obrzeżach puszczy sytuacja nie wygląda już tak źle dla mieszkańców. Znajdujące się znacznie bliżej siedzibujących z lasem krainy grody, pozostające jednocześnie w dużej odległości od stolic despotycznych władców, cieszą się sporą dozą niezależności. Nikt jednak nigdy nie wyznaczył jasnej granicy obszaru, nad którym władze sprawują książęta ze Szkarłatnej Puszczy, dlatego często poborcy pojawiają się również na samej granicy lasu. W zależności od siły osady, dostają żądany trybut albo szczuże się ich psami, co często prowadzi do długotrwałych konfliktów, kończących się czasami wysłaniem przeciw zbuntowanym poddanym większych oddziałów, które w zamian za służbę mają przyobiecane wszelkie dobra, jakie uda im się znaleźć w grodzie, nim puszcza go z dymem. Tego typu akcje łamią często ducha pozostałych kerów, sprawiają jednak, że powoli rośnie w siłę opozycja, która z czasem być może zjednoczy się przeciwko aktualnie panującym i dokona zemsty za lata krwawych rządów.

Okolice Tary



Tereny po północnej stronie rzeki Medb, między Nieskalaną Puszczą a Lasem Dziwów, to protektorat największego z Wielkich Grodów Tir Na Danu – Tary. Obszary te to w przeważającej części trawiaste równiny, które zostały zaorane pod uprawy. Wokół grodu istnieje całe mnóstwo wiosek korzystających z jego ochrony, w zamian zaś dostarczających do Tary wozy pełne zboża, drewna i wyrobów rzemieślniczych. Niegdyś na całym tym terenie rósł potężny, dębowy bór, jednak drzewa zostały ścięte i posłużyły za budulec dla okolicznych osad i grodów. Obecnie tylko gdzieniegdzie w tych okolicach można natknąć się jeszcze na niewielkie, dębowe lasy. Tara i sąsiadujące z nią ziemie to najczęściej zaludniony teren w całej Tir Na Danu. Na północ od grodu znajdują się bogate w żelazo Mgliste Szczty, które nazwę swą zawdzięczają wiecznie utrzymującą się na ich terenie mgle, na południu zaś połączone rzeki Aen i Medb tworzą sporych rozmiarów jezioro, na obrzeżach którego powstało wiele mniejszych grodów.

Więcej szczegółów

Zamieszczony w tym rozdziale opis ma oczywiście charakter bardzo ogólny. Tir Na Danu to olbrzymia kraina i na jej szczegółowy opis nie starczyoby miejsca. Dokładniejszy opis Tary i jej okolic znajduje się w dalszej części podręcznika, zaś podobne opisy pozostałych krajów znajdują się w przygotowywanych dodatkach do Poza Czasem. Oczywiście nawet dokładny opis nie uwzględnia każdej wioski i każdego człowieka na danych ziemiach, dlatego przygotowanie dokładnych szczegółów leży w rękach Mistrza Gry.

Nieskalana Puszcza



Nieskalana Puszcza to kraina rozległa, której granice trudno bardzo jasno określić. Z pewnością rozciąga się na północ od rzeki Medb, na wschód od Tary i na południe od rozlewisk rzeki Feir, niemniej jednak nie sposób powiedzieć, które dokładnie ziemie wchodzą w jej skład, gdyż ani względny polityczne, ani geograficzne nie stanowią tu jasnych wytycznych. Przede wszystkim, święta dla ludu Danu puszcza, od której nazwę bierze cała kraina, to tylko niewielki fragment tych okolic, znajdujący się w dodatku bardziej na północy niż w centrum obszaru. W

Nieskalanej Puszczy znajduje się faktycznie wiele lasów i borów, w znakomitej większości liściastych bądź mieszanych, jednak bez trudu można tu trafić również na całe połacie nie zalesionej ziemi. Nieskalana Puszcza to na równi kraina wielkich puszczy, jak i bagien, torfowisk, porośniętych wysoką trawą polan, wreszcie niewielkich jeziorek o mętnej wodzie i mulistych rzek, które przecinają okolicę, płynąc do Bezkrzesnego Oceanu, ku rzece Medb albo w przeciwnym kierunku, ku rozlewiskom Feir.

Za zachodni krańec obszaru najczęściej przyjmuje się Bukowe Księstwa, gdyż leżą one w ogromnej, choć niezbyt gęsto zalesionej puszczy, która wyraźnie kontrastuje z sąsiadującymi z nią dalej na zachodzie równinami wokół Tary. Wieki temu na tym obszarze istniało silne i przenie się rozwijające Księstwo Bukowej Puszczy, które było bodaj najcenniejszym sojusznikiem Dębowego Grodu, jednak czasy wielkich władców ziemie te mają już dawno za sobą. Liczni potomkowie i krewni dawnych książąt podzielili krainę na kilkanaście mniejszych księstw, które prowadzą ze sobą zażartą walkę o dominację nad całym terytorium. Niektórzy władcy noszą tytuły książęce, przysługujące im z racji urodzenia lub nadane za życia, reszta zaś rządzi bez poparcia druidów. Grody i osady znajdują się w pewnym oddaleniu od siebie, połączone są jednak często drogami. Wiele szlaków prowadzi również bardziej na wschód, skąd sprowadza się torf. Obu znajdującym się w pobliżu Wielkim Grodom zależy na utrzymaniu przynajmniej względnego porządku w tych okolicach, by zapewnić bezpieczeństwo wyruszającym ku Bursztynowej Zatoce karawanom, dlatego niektórzy z książąt cieszą się wsparciem Heruin bądź Tary, żadnemu jednak nie wystarcza to, by podporządkować sobie pozostałych. Bukowe Księstwa to teren niespokojny, gdzie co i rusz zmieniają się alianse i wybuchają wojny. Niejeden już kupiec przeklinał swój brak rozwagi, gdy wojsko, z zarządzenia lokalnego władcy, rekwirowało wiezione przez niego dobra, by zasilić nadwątlony w trakcie wojen skarbiec. Niektóre księstwa gwarantują co prawda nietykalność handlarzy, inne jednak, nastawione bardziej łupieżczo, żyją często z napadanie na przyjezdnych, najlepiej poza własnymi granicami. Dobrze przygotowany podróżny musi zaopatryć się w dokładne i aktualne informacje o sytuacji na tym terenie, jeżeli pragnie przebyć go bez przeskódek.

Dalej na wschód lasy ustępują miejsca rozległym bagnom i torfowiskom. Oczywiście gdzieniegdzie można natknąć się na kępy drzew czy nawet niewielkie, brzozowe i świerkowe lasy, jednak większość tego terenu to podmokłe równiny. Torf to cenny materiał, używany jako nawóz i opał, więc wiele tutejszych osad żyje z jego wydobycia. Istnieją nawet biedne i raczej niezbyt liczne klany wędrownych kopaczy torfu. Wioska znajduje się tu stosunkowo niewiele, a znakomita ich większość

ulokowana jest przy drogach, prowadzących z odległej Tary na zachód, do Bursztynowej Zatoki albo bardziej na południe, do Heruin, dzięki czemu mieszkańcy utrzymują się ze sprzedaży torfu handlarzom. Położone z dala od szlaków osady pozostają praktycznie w zupełnej izolacji, gdyż mało kto zaryzykowałby przemierzanie na własną rękę zdradliwych bagien. Grody spotyka się tu bardzo rzadko. Oferują nocleg i bezpieczeństwo podróżnym, jednak z racji dużych odległości między nimi większość nocy karawany i tak spędżają muszą pod gołym niebem, narażone na ataki dzikich zwierząt czy rzeźmieszków. Podobno pośród bagien można dostrzec czasem dziwne światła, czy nawet natknąć się na różne tajemnicze istoty, jednak spotkania z nimi rzadko należą do przyjemnych i niejeden postradał życie, próbując zaspokoić ciekawość. Wielkie Moczary to kraina bardzo niebezpieczna, gdzie pośród gęstych mgieł karawany z trudem przedzierają się na wschód, ku pełnym cennych bursztynów wybrzeżom.

Najbardziej wysunięte na wschód ziemie Nieskalanej Puszczy tworzą szeroki półwysep. Teren ten pozostaje od zawsze praktycznie niezamieszkały, a to z racji kaprysów Bezkresnego Oceanu, który często zalewa te ziemie. To kraina niemal pozbawiona drzew, pełna za to bagien i słonych rozlewisk, gdyż tylko niektóre kępy traw znajdują się na tyle wysoko, by nigdy nie być zalewane. Na tym, olbrzymim przecież, terenie znajduje się zaledwie kilka odciętych od świata, rybackich wiosek i nie ma ani jednego grodu. To kraina nieprzychylna człowiekowi, w której trudno natknąć się na łowną zwierzynę, a podstawę jadłospisu stanowią morskie ryby, uwięzione w sezonowych jeziorach. Próżno tam szukać dróg i traktów. Nawet, gdyby ktoś zechciał takowe wybudować, zdradziecki, zalewany przez może teren nigdy nie będzie nadawał się to takiego przedsięwzięcia.

Nieco dalej na północ wybrzeże ma już zupełnie inny charakter. Zalewany przez morza cypel stanowi południową granicę Bursztynowej Zatoki, docelowego punktu wypraw wielu karawan z Tary, które aby tam dotrzeć muszą pokonać niebezpieczną drogę przez bagna i torfowiska na zachodzie. Na tamtejszych piaszczystych plażach odnaleźć można wyrzucone przez morze bursztyny, wysoko cenione w większych skupiskach ludności. Dlatego mieszkańcy tych okolic, poza innymi zajęciami, trudnią się również zbieraniem oddanych im przez wody skarbów i odsprzedawaniem ich karawanom, często nie za złoto, a na zasadzie handlu wymiennego. Istnieje tu kilka grodów, które spełniają dwa zasadnicze zadania. Po pierwsze, dają nocleg i schronienie przyjezdnym, z czego ciągną niezły profit. Po drugie zaś stanowią świetne miejsce do handlu bursztynami, co przynosi im jeszcze większe zyski - znacznie lepiej dokonuje się transakcji wewnątrz bezpiecznych murów, niż gdzieś na odludziu, będąc narażonym na atak łupieżczych klanów czy banitów. Rozbójnicy rzadko napadają na grody,

za główny cel obierając sobie raczej znacznie gorzej chronione wioski zbieraczy. Ci z kolei muszą albo umieć opierać się najazdom, albo dobrze ukrywać większą część zapasów bursztynu. Mogą wreszcie zdać się na „opiekę” któregoś z większych wojowniczych klanów, mieszkających na tych terenach, który, w zamian za niewielki udział w zyskach wioski (wypłacany w dobrach, bursztynie albo pieniądzu), dba o spokój w jej okolicach.

Na północy kraina gęściej porośnięta jest lasem. To tamtejsze tereny stanowią właściwą Nieskalaną Puszcę. Potężne dębowe i sosnowe bory budzą szacunek dla wielkości Bogini, a druidzi dbają, by zamieszkujący ten obszar ludzie nie wyrabywali zbyt dużej części lasu i sadzili w jego miejscu nowe drzewa. Dlatego obszar tego boru nie zmienił się zasadniczo od setek lat. Ludzie żyją tylko na jego obrzeżach oraz w samym centrum, wokół pnącego się ku niebu Samotnego Szczycu, którego naga turnia służy druidom do odprawiania potężnych rytuałów. Puszcza należy do sług Danu, to oni sprawują tutaj władzę, bez udziału książąt. Wszystko zależy od ich zdania i ludzie często po cichu narzekają na zbyt rygorystyczne prawa, nie śmiej jednak wypowiadać głośno swych skarg, w obawie przed gniewem samej Bogini. Poza obrzeżami i samym centrum lasu niewiele jest ludzkich osad. To tajemnicze ziemie, gdzie niewiele zmieniło się od prastarych czasów i można tam spotkać istoty, które opuściły pozostałe krainy Tir Na Danu, jak choćby dumne centaury, niegdyjszych opiekunów świętych koni.

Po przeciwniej stronie krainy, nad samą rzeką Medb, znajduje się największe miasto portowe Tir Na Danu, Heruin. Prawda, że konkurencję do tego tytułu ma niewielką, bo po upadku Raymore jedynym pretendentem pozostała dawna stolica południowych ziem, czyli Ardagh, nie umniejsza to jednak w żaden sposób imponujących rozmiarów portu i samego Wielkiego Grodu. W zasadzie położony jest on na obu brzegach rzeki, u samego jej ujścia, choć znaczna część miasta znajduje się po stronie północnej. Heruin to gród stosunkowo młody, szczególnie, jeśli porównać go z innymi Wielkimi Grodami. Swój rozwój zawdzięcza poniekąd plugawemu Sluagh, choć z pewnością nie słyszy się takich opinii na ulicach. Gdy wypaczone armie najechały ziemie na dalekiej północy i puściły z dykiem Raymore, znajdująca się bliżej wybrzeża miasto-twierdza Wysoko Urodzonych straciła główne źródło zaopatrzenia. Potężne mury uchroniły ją przed najeźdźcą, jednak Wysokim Rodom groził głód i niedostatek wszelkich materiałów. Okolice stały się bardzo niebezpieczne i transport dóbr drogą lądową nie wchodził w rachubę, zresztą Północny Trakt już wtedy był dosyć zaniedbany. Przepiękne, smukłe statki wypływały więc na południe, ku rozwijającemu się dopiero Heruin, który dzięki swemu położeniu mógł zaopatrywać je nie tylko we własne towary, ale również w wyroby z Tary czy Ardagh. Twierdze Wysoko Urodzonych są wiecznie głodne, dlatego

po dziś dzień wypływają z Heruin statki pełne żywności, surowców i gotowych wyrobów, za które mieszkańcy północnego miasta-twierdzy płacą szczerym złotem. Jest wreszcie Heruin największym targiem niewolników w Tir Na Danu. Dostojni mieszkańcy północnych twierdz skupują wszelkie ilości żywego towaru, pod warunkiem, że zniewoleni spełniają dosyć wygórowane wymagania (różne w zależności od ich przyszłego przeznaczenia). Ludzie, których nie udało się sprzedać w ten sposób, zakupywani są po zaniżonych cenach przez mieszkańców miasta, co czyni Heruin grodem o największej bodaj ilości niewolników na świecie. O ciągłość i jakość dostaw dbają w grodzie sami Wysoko Urodzeni, wysłani na południe specjalnie w tym celu; rzadko schodzą oni jednak na ląd, wszelkimi interesami zarządzając z pokładów swych wspaniałych okrętów, zacumowanych w porcie.

Las Dziwów



Ziemie między Górami Orlimi a Mglistymi Szczytami noszą nazwę Lasu Dziwów. Faktycznie, znaczna ich część porośnięta jest przez niezbyt gęste, głównie iglaste bory. Mimo przewagi sosen i świerków, nietrudno natknąć się na mniejsze lasy mieszane czy liściaste, zresztą w krainie tej znajdują się również całe połacie nie zalesionej ziemi, z której część uprawiana jest przez tutejszą ludność, część zaś stanowią dzikie polany i trawiaste pagórki. Las Dziwów to duża kraina, nic więc dziwnego, że daleko jej do jednorodności; na jej terenie wyróżnić można kilka mniejszych, znacznie się od siebie różniących, krain, jednak nawet taki podział nie oddaje dobrze rzeczywistości, stanowiąc jedynie pewne uproszczenie.

Na południowym-wschodzie, od strony Mglistych Szczytów, ziemia jest bardzo pofałdowana, a drzewa co i rusz ustępują miejsca porośniętym wysokimi trawami lub wrzosem wzgórzom. Niejedno z nich zajęte zostało przez warowny gród. Takie miejsca stanowią centra handlowe i społeczne dla mniejszych, zakładanych w leśnych gęstwinach wiosek. Ich mieszkańcy często zjeżdżają do grodów, by wymienić zwierzęce skóry, miód czy drewno na inne towary; te z kolei utrzymują stałe kontakty z Tarą, dzięki czemu nie są zamknięte na obcych i stosunkowo łatwo w nich o nocleg i wieści, czy nawet bardziej luksusowe dobra. Zdarza się, że goszczą w nich wędrowne klany, oferujące wszelkiego rodzaju rozrywkę, zaś prawie zawsze natknąć się w nich można na kupców i handlarzy z Tary albo jakichś bardziej odległych krain. Lokalnym władcom nigdy nie udało się tu stworzyć jednolitego państwa. Każdy gród ma swojego księcia, który, z pomocą



klanu, sprawuje władzę nad jego mieszkańcami oraz okolicznymi osadami. Księstewka rzadko walczą ze sobą o ziemię, sporadycznie dochodzi jednak do konfliktów o większe mosty czy trakty, gdzie pobiera się myto. Osobnym problemem są wyprawy łupieżcze. Zdarza się, że oddział jednego grodu, ścigający banitów czy rabusiów, odkrywa, iż rzekome opryszki stanowią regularne wojsko innego kuru, który dzięki grabieniu sąsiadów napełnia własną kiesę. Bywa, że taki proceder prowadzi do wojny między książętami.

Im bliżej centrum krainy, tym las staje się gęstszy, a osady i grody rzadsze. Ze wchodu na zachód prowadzi zaledwie jeden duży trakt, który w dodatku w głębi Lasu Dziwów jest dosyć zaniedbany i łatwo natknąć się tam na liczne niespodzianki, jak zwalone drzewa, uniemożliwiające przejazd czy powstałe po obfitych opadach strumienie, płynące w poprzek drogi. Znajduje się tam kilka większych skupisk ludności, które jednak z racji dużych odległości utrzymują bardzo sporadyczne kontakty z ludźmi spoza Lasu, zadawalając się wymianą towarów i wieści we własnym gronie. Tamtejsze grody i osady zamieszkują ludzie twardzi i nieufni wobec obcych. Przyjazd kogoś z zewnątrz jest zawsze wydarzeniem, w dodatku wcale niekoniecznie pożdanym, bo nigdy nie wiadomo, czego spodziewać się po przybyszu. To właśnie tajemniczym gęstwinom i leśnym ostępom w tych rejonach

Lasu Dziwów zawdzięcza nazwę cała kraina. Nikt nie zbadał dokładnie tamtejszych borów. Powiadają, że można się tam natknąć na siedliska magicznych istot Sidhe, ale podobno to nie jedyne z wrażeń, jakich można tam zaznać. Prastarymi drzewami opiekują się ponoć tajemniczy Zieloni Ludzie, zaś pośród mrocznych gęstwin wybudowały sobie siedziby rodziny trolli i zamieszkały najróżniejsze dziwaczne stworzenia. Niewiele wiadomo o tamtych terenach, gdyż miejscowi ludzie nie należą do zbyt rozmownych i z pewnością daleko im do miana gościnnych. W ich grodach nie ma miejsca na karczmy i podróżnik może czuć się szczęśliwcem, jeżeli któryś z gospodarzy zaprosi go do obejścia. W przeciwnym wypadku pozostaje już tylko nocowanie w niewielkiej stodole czy oborze. Niewiele wiadomo również o tym, czym ktoś sprawuje władzę nad tamtejszymi terenami, co pewien czas pojawiają się jednak pogłoski o rzekomym księciu Czarnej Puszczy (choć nikt w Tarze o takim księstwie nigdy nie słyszał), który opiekuje się całym centrum Lasu Dziwów, ale nawet sama nazwa jego rzekomego protektoratu nie została nigdy umieszczone na żadnej z map Tir Na Danu. Trudno powiedzieć, czy taka osoba faktycznie istnieje, czy też jest to raczej tylko legenda, symbol silnego pana i obrońcy. Faktem jest, że wszelkie poselstwa słane do owego władczy pozostają bez odpowiedzi, a żadnemu z gońców nie pozwolono na rozmowę z domniemanym księciem ani nawet nie udzielono wskazówek, jak znaleźć tajemniczego opiekuna.

W części północno-zachodniej kraina znowu staje się nierówna i coraz częściej z ziemi wystają nagie skały. Mimo tego drzewa nie ustępują i nawet większość pagórków pozostaje zalesiona. Ziemie te często nazywa się Krainą Tysiąca Strumieni, z racji niezliczonej ilości potoków i niewielkich rzek, które przecinają cały ten fragment lądu. Im dalej na zachód, tym teren staje się wyższy i bardziej skalisty, coraz lepiej widać też zarysy szczytów Górz Orlich. Nietrudno znaleźć tu osadę, choć większych grodów jest bardzo niewiele. Lokalna ludność utrzymuje się z lasu i rzek, sporadycznie tylko wymieniając towary z pobliskimi groduami. Większość wiosek w tym rejonie jest samowystarczalna i dobrze broniona. Kilka osad uważa zwierzchnictwo pana któregoś z grodów, pozostałe jednak pozostają niezależne. Oczywiście nie jest to w smak tutejszym książętom, którzy różnymi sposobami starają się pozyskać kolejne wioski. Liczne rzeki stanowią idealne granice dla małych księstewek, są też podstawą do wytyczania granic terenów łownych danej społeczności. W okolicy nie brakuje żywności, a w niektórych strumieniach można znaleźć złoto, które stanowi podstawę bogactwa tutejszych możnych. Lokalni władcy, z racji umiejscowienia ich domen, czują się nieco odsunięci od biegu wydarzeń, starają się jednak udowodnić swe niepośrednie znaczenie, wystawiając pokaźne drewniane siedziby, dbając o rozwój i utrzymanie dróg oraz sprowadzając co pewien czas karawany pełne towarów

wprost z Tary albo Tuan, mimo, że wiąże się to z olbrzymimi kosztami. Nie niepokojeni przez żadne większe zewnętrzne zagrożenie, skupiają się na walce i intrygach, prowadzonych między sobą. Od lat nie znalazły się pośród nich żaden mąż na tyle silny i przebiegły, by zjednoczyć pozostałych.

Sam zachodni krańec Lasu Dziwów wytycza rzeka Medb, płynąca głębokim wąwozem. Jego stoki i najbliższe okolice pozostają niezalesione. Pośród wrzosów i traw powstało kilka dużych grodów i wiele wiosek. Skupią one towary z gór, by sprzedawać je ze znacznym zyskiem w Tuan, do którego prowadzi dobrze utrzymany i niezłe chroniony szlak, z którego korzystać można jedynie za słoną opłatą, pobieraną na licznych rogatkach. Część dóbr spławiana jest zaś rzeką aż do samej Tary. Wszystkie nadrzecze grody znajdują się pod protektoratem taleińskich kupców i często nazywa się je Księstwem Wielkiej Rzeki.

Kraina Jezior



Wypływająca z Górz Orlich rzeka Feir tworzy na północ od Mglistych Szczytów olbrzymie rozlewiska, zasilając przy tym setki mniejszych i większych jezior, od których kraina wywodzi swą nazwę. W części tylko zalesiona i niezbyt podobna do innych części kontynentu, Kraina Jezior rządzi się specyficznymi prawami i obyczajami, które potrzebował nieco czasu, by przyzwyczać się do panujących tu zasad. Weźmy choćby transport. W przeciwieństwie do większej części Tir Na Danu, tutaj podstawową drogą komunikacji i transportu jest woda. Co prawda istnieje jeszcze, nieco już zaniedbany, Północny Trakt, który łączy Tuan z Tarą, jednak podróżujący nim mogą natknąć się na wiele przykrych niespodzianek. Droga w tym rejonie wybudowana została wieki temu na specjalnie przygotowanych groblach, którymi nikt się obecnie nie zajmuje. W wielu miejscowościach groble zostały podmyte przez wodę, tak że przejście całej trasy suchą nogą jest niemożliwe. Sam trakt zrobił się dosyć grząski i niejeden już kupiec stracił całe godziny na wyciąganie wozów z błota. Należy do tego pamiętać, że w czasie wylewu rzek (który na tych terenach przypada na koniec przedwiośnia i wiosnę, a czasem nawet lato) niektóre części traktu mogą się okazać w ogóle nieprzejezdne. Powyżej Wielkiego Grodu właściwie nie ma już dróg lądowych. Kiedyś Trakt Północny prowadził aż do Raymore, ale po upadku miasta nikt już go nie używa i droga zwyczajnie zarosła. Jest jeszcze jeden duży trakt, który dociera do Krainy Jezior - to droga utrzymywana przez taleińskich kupców, wiodąca od Księstwa Wielkiej



2004

Rzeki, leżącego na brzegach Medb, aż do jednego z grodów, położonych nad rzeką Feir. Tam dobra przeładowywane są na łodzie i tratwy, którymi płyną aż do Tuan. Poza tymi dwoma traktami, w Krainie Jezior nie ma żadnych większych szlaków lądowych.

Na obszarze tej krainy można się natknąć na jeziora najróżniejszej wielkości, od niewielkich sadzawek, aż po olbrzymie akweny, gdzie z trudem wypatryzyć można drugi brzeg. Rzeka Feir, przez większość czasu rozlana na olbrzymim obszarze, dopiero w końcowym biegu płynie pojedynczym korytem, by ostatecznie wpaść do Bezkresnego Oceanu. Wiele jezior jest ze sobą połączonych i ma wyczuwalny nurt, choć nie zawsze prowadzi on w kierunku morza, gdyż wiele zależy tu chociażby od niewielkich nierówności terenu. Dzięki temu wprawny pilot może zaoszczędzić sporo wysiłku, wybierając właściwą trasę, gdzie prąd będzie go wiódł do wybranego przezeń wcześniej celu. Wielu mieszkańców tej części kontynentu więcej czasu spędza na wodzie niż na lądrze. Podstawowym środkiem transportu są łodzie, barki i tratwy. Wielu ludzi utrzymuje się z rybołówstwa, które zapewnia im większość pożywienia. Uzupełnia się je

miejsem ptactwa, zwierząt leśnych i wodnych oraz zbożem, uprawianym na niewielkich poletkach wokół grodów. W Krainie Jezior prawie nie ma małych osad. Czasami zdarza się jakaś niewielka rybacka wioska na brzegu jeziora, ale to rzadkość. Znakomitą większość stanowią grody. Okoliczne tereny są bardzo bezpieczne i ludzie wolą żyć w większych, lepiej bronionych skupiskach. Wobec przewagi wody nad lądem, wiele grodów buduje się na sztucznych wyspach, tworzonych z drewnianych bali (nazywa się je wtedy crannogami), zaś jeżeli ludzie osiedlają się na lądrze, najczęściej stawiają budynki na wysokich palach, by uniknąć powodzi podczas wylewów rzek. Znakomitą większość stanowią tu Lochinowie, zwani nie bez powodu Ludem Jezior, jednak sporo jest również taleińskich kupców, podróżujących na zgrabnych łodziach, a łatwo można spotkać również przedstawicieli każdego z pozostałych plemion.

W Krainie Jezior ludzie nie osiedlają się bardzo gęsto, jednak jest ich na tyle dużo, by powstało wiele księstewek, obejmujących po kilka grodów i wiosek. Ich siła i wpływy nie są bardzo duże i w żadnym wypadku nie mogą równać się z Królestwem Tuan, które znajduje się

dokładnie niemal w centrum Krainy Jezior. Kolejni władcy tego obszaru pozostają wierni starym tradycjom i, w przeciwnieństwie do pozostałych królów, nie zrzekli się korony w czasie upadku Wysokich Rodów. Nie oznacza to wcale, że darzą Wysoko Urodzonych szczególną sympatią, wręcz przeciwnie – w Tuan uznano, że władza królewskiego bardziej pochodzi od Danu niżli z nadania protektorów Kilmore i Raymore. Dlatego po dziś dzień na tronie Tuan zasiadają kolejni potomkowie królewskiej linii, wywodzącej się jeszcze z czasu Rogatych Bogów. Prawda jest taka, że znaczenie Tuan na przestrzeni wieków ogromnie zmalało. Właściwie mało kto na południu i w centrum kontynentu przejmuje się poczynaniami władców Krainy Jezior. Tylko Taleinowie z podnóża Górz Orlich utrzymują z nimi ożywione kontakty gospodarcze, bo Wielki Gród, niezależnie od jego znaczenia w Tir Na Danu, pozostaje świetnym rynkiem zbytu. Sam gród położony jest na sztucznej wyspie, pośrodku jednego z największych jezior krainy.

Życie w Krainie Jezior niemal w całości odbywa się na wodzie. W czasie wylewów praktycznie cała ziemia znajduje się pod wodą, wyjątek stanowią tylko niewielkie, trawiaste wzniesienia, które często służą za pastwiska na czas powodzi. Dlatego właśnie łódź jest nieodzownym środkiem transportu. Małe, rybackie łodzie dbają o pozywienie, tratwy i promy przeprawiają ludzi między grodami, na większych barkach handlują kupcy, rezygnując z kłopotliwego przeładowywania towarów, zaś na niedużych łodziach dopływają do nich zainteresowani. Szybkimi łodziami posługują się również rzeczní piraci, napadający na statki handlarzy i mieszczące się na sztucznych wyspach grody. Na łodziach i tratwach toczy się wojny między księstwami, co często możliwe jest tylko o określonej porze roku, gdy wysoki poziom wód pozwala przepływać między zazwyczaj odseparowanymi jeziorami. Czasem używa się wyjątkowo zwrotnych i nisko zanurzonych czółen, które zdolne są do pływania na bardzo płytka wodach zalanych terenów i da się nimi manewrować nawet między drzewami w zatopionych lasach.

Wszelki ruch zamiera zimą, gdy wodę skuwa lód. Co prawda można by wtedy pokusić się o zaatakowanie sąsiada bez użycia łodzi, ale zimy w tym rejonie są dosyć mroźne, a silne śnieżyce i lodowaty wiatr skutecznie zniechęcają do dalekich wypraw. Ludzie łowią wtedy ryby w przerębłach oraz polują na zwierzęta, które przybywają na skute lodem jeziora. Grody są wtedy znacznie mniej bezpieczne, gdyż zostają pozbawione naturalnej wodnej bariery i tylko palisady bronią je przed atakami wygólniałych wilczych watach. Dla mieszkańców Krainy Jezior bardzo niebezpieczny jest czas przedwiośnia, kiedy lód pęka i na wodzie unosi się kra, która może spowodować wiele zniszczeń. W związku z tym, w przeciwnieństwie do reszty Tir Na Danu, największa

aktywność ludzka przypada tu na wiosnę, gdy tylko lód stopnieje i poziom wody znacznie wzrośnie. Wtedy to w zasięgu łodzi znajduje się największy możliwy teren, wtedy prowadzone są wojny i najdalsze wyprawy. Latem, gdy poziom wody opada, grody stają się od siebie częściowo odcięte i wojny, jak i wymiana handlowa, stają się znacznie rzadsze, a z niektórymi grodami kontakt urywa się aż do kolejnej wiosny.

Większość jezior jest ze sobą połączona, tworząc jeden wielki akwen, jednak nie na wszystkie wody należy się zapuszczać. Mieszkaniec tej krainy po kolorze wody i roślinności szybko może rozpoznać, czy bezpiecznie jest wpływając na dane jezioro. Spokojna toń może kryć wiele niespodzianek, jak kryjące się w głębinach potwory, trujące wyziewy, czy ukryte w przybrzeżnych zaroślach chmary owadów o niebezpiecznym jadzie. Dlatego obcy powinni raczej zadbać o przewodnika, niż samotnie zapuszczać się na te tereny. Zresztą, również ludzie mogą stanowić poważne zagrożenie. Wiele klanów żyje z rzecznego piractwa, a poza nimi spotkać jeszcze można poszukiwaczy skarbów, którzy wyławiają kosztowności z zatopionych przed laty łodzi lub też cenne ofiary, wrzucone do wody ku czci Bogini, czy nawet pładrują grody, które z jakichś powodów częściowo lub całkowicie zatonęły. To często świetni nurkowie, ale zazwyczaj traktują samotnych obcych jako dodatkową szansę na łatwy zarobek.

Góry Orle



Na zachód od rzeki Medb wznosi się najdłuższy masyw górski Tir Na Danu. Góry Orle siegają od Martwej Puszczy na północy, aż po Szkarłatną Puszczę na południu. Choć nie zasługują na miano najwyższych w Krainie Bogini, niektóre ze szczytów pną się tak wysoko, a droga do nich nastręcza tyle trudności, że żaden człowiek nie postawił na nich stopy. Kraina, nosząca miano Orlich Górz, jest dosyć zróżnicowana. Po pierwsze, samemu masywowi, wypiętrzonemu na olbrzymiej przestrzeni, daleko do jednorodności. Po drugie zaś, w cieniu potężnych górz znajduje się wiele trawiastych wyżyn, ukrytych dolin oraz iglastych lasów.

Dla mieszkańców Tary, czy nawet znajdującego się bliżej Tuan, każdy przybysz z tych terenów to po prostu człowiek z Orlich Górz, jednak zamieszkujący ów masyw dzieli go na wiele mniejszych krain. Czynnikiem wyróżniającym dany obszar jest zazwyczaj ukształtowanie i klimat, nie zaś panujący nad nią władca. Wynika to z tego, że Góry Orle, choć dość zaludnione, nigdy nie doczekały się powstania dużych społeczności. Ludzie żyją tam w niewielkich skupiskach, często znacznie od siebie

oddalonych, między którymi sporadyczny kontakt możliwy jest tylko przez wiosnę, lato i jesień, gdy pogoda jest dobra, na szlakach nie zalega śnieg, a górskie potoki trzymają się swych koryt. Choć pośród przywódców owych niedużych grup spotkać można kilku książąt (nawet, jeśli część sięgnęła po tytuł samozwańczo, bez poparcia druidów), protektorat żadnego z nich nie rozciąga się poza kilka osad i może jakiś górski gród.

Choć mogłoby to dziwić osobę patrzącą na mapę, dla kogoś, kto choć raz znalazł się w Górzach Orlich jasne jest, że przede wszystkim dzielą się one na część wschodnią i zachodnią, różniące się pod względem wysokości i ukształtowania, dopiero zaś w drugiej kolejności na północną i południową. Ludzie zamieszkują przy tym jedynie południe Górz Orlich, północ zaś pozostała dzika i nieujarzmiona.

Wschodnia część masywu, bliższa centrum krainy, ma znacznie łagodniejszy charakter. Szczyty nie osiągają tu zawrotniej wysokości, wiele z nich porasta trawa i tylko gdzieniegdzie z ziemi wystają większe i mniejsze fragmenty skał. Niższe partie tej części gór pozostają zalesione, płynie tam wiele potoków i strumieni, które wpadają w końcu do wielkiej rzeki Medb. Obszar ten nie ma ludziom wiele do zaoferowania poza drewnem, gliną i pewną ilością zwierzyny w lasach. Jednak to nie naturalne zasoby, ale sąsiedztwo wysokich gór stanowi o wartości tego terenu. Ze skalistej części Górz Orlich sprowadza się tu złoto, srebro i inne metale, a do tego kamienie szlachetne i sól. W zachodniej części masywu nie ma możliwości przetapiania cennego kruszcu, dlatego wielu rzemieślników można spotkać właśnie w bardziej dostępnych, niższych górnach na wschodzie. W dobrze strzeżonych grodach na granicy lasu albo nawet w warsztatach, usytuowanych na turniach, metale poddaje się koniecznej obróbce, a nawet wykonuje się z nich gotowe przedmioty, które następnie transportowane są dalej, w głąb kontynentu. Poza rzemieślniczymi grodami można tu też napotkać sporą ilość osad, zaopatrujących większe skupiska w żywność, drewno i węgiel drzewny.

Transport cennego towaru w niższe partie gór to poważny problem. Trudne warunki panujące w wysokich górnach nie pozwalają na wybudowanie tam sieci grodów obronnych, które mogłyby strzec kupców przed wszelkimi niebezpieczeństwami. Nierówny teren rzadko daje nawet możliwość stosowania wozów i większość dóbr przewozi się na ciężko objuczonych osłach, które nieźle radzą sobie na wąskich, górskich ścieżkach. Takie karawany to łatwy łup dla wszelkiej maści rozbójników, dlatego najczęściej przemieszczają się one pod silną eskortą najemnych klanów. Nawet takie środki ostrożności nie zawsze jednak wystarczają i wiele z przewożących cenne towary grup nigdy nie dociera do celu podrózny. Zdarza się nawet, że duże, najśmieszne grupy banitów napadają na grody, licząc nie tylko na sprowadzane z gór skarby, ale również

pokaźny majątek przemieszczających w nich kupców i rzemieślników. Te łupy, które łatwo sprzedać, zostają rozdzielone między członków bandy, reszta zaś trafia w ręce herszta, który ukrywa zdobycz w jakimś bezpiecznym miejscu, jak na przykład nieznane nikomu pieczary czy opuszczone kopalnie, by z czasem znaleźć na nie kupców. Jedną z niewielu metod ostrzegania przed zbliżającymi się łupieżcami są wielkie rogi, umiejscowione w położonych wyżej osadach, a rzadziej w niewielkich placówkach straży (utrzymywanych z pieniędzy najbliższego grodu). Gdy mieszkańców zauważają banitów, jeden z nich dmie w róg, by powiadomić znajdującej się poniżej wioski, te zaś z kolei przekazują wiadomość dalej, aż dociera ona do grodu. Oczywiście, alarmujący wykazuje się sporą odwagą, gdyż zawsze istnieje szansa, że rozjuszeni banici ruszą na poszukiwanie osady, która próbuje pokrzyżować im szyki.

Zachodnia część masywu to góry zdecydowanie wyższe. Znajdują się tu niemal wyłącznie nagie, skalne szczyty. Co prawda można gdzieniegdzie trafić na pojedyncze, niemal zupełnie ukryte przed światem doliny, na których dnie często znajdują się zimne, górskego jeziora, jednak poza tego typu wyjątkami dominującym kolorem jest szarość kamieni. Same szczyty nie interesują ludzi zbytnio, gdyż nie można tam znaleźć nic poza słiskimi skałami i zimnym wiatrem, jednak poniżej, na wschodnich stokach, Bogini ukryła najróżniejsze bogactwa. W kopalniach wydobywa się złoto, srebro i miedź, jak również kamienie szlachetne czy rudę żelaza. Z powodu wypadów banitów wszystkie kopalnie są obsadzone przez klany, których zadaniem jest bronić pracujących w nich ludzi i gromadzonych zapasów. Między kopalniami a rzemieślniczymi grodami w niskich górnach trwa ciągły ruch. W dół znoszone są wydarte skałom skarby, zaś z powrotem wędrują karawany z żywnością i sprzętem górniczym. W niektórych kopalniach pracują niewolnicy, wiele jednak obsadzonych jest przez morrańskie i birdeńskie klany górnicze. Powyżej kopalń właściwie nie osiedlają się już ludzie i można tylko z rzadka natknąć się na sadyby, dające odpłatnie schronienie banitom i



mniejsze, prywatne kryjówki grup rzezimieszków. Tutaj królują kozice i niebezpieczne górskie lwy.

Zachodnie stoki Góra Orlich należą do wyjątkowo nieprzystępnych. Skaliste góry stromo pną się ku niebu i wejście od tej strony jest niemal niemożliwe. Zapewne jest to jeden z powodów, dla których ofensywa Zakonu Wieczności straciła tempo w ostatnich latach, gdyż rycerzom pozostały jedynie drogi na północ i południe. O ile przy olbrzymim nakładzie sił można by się pokusić o próbę sforsowaną masywu od zachodu, nie da się przecenić obronnych możliwości kilkunastu morrańskich warowni oraz umocnionych grodów Birdenów. Wobec takich przeciwności, zakonnicy z pewnością muszą szukać innej drogi w głęb kontynentu. Broniące tych terenów klany utrzymują łączność z krewnymi po drugiej stronie wysokich gór dzięki wiedzy o przełęczach i systemowi naturalnych pieczar i jaskiń. Obeznany przewodnik może nimi bezpiecznie przeprowadzić niewielkie grupki ludzi, bez potrzeby zdobywania szczytów, jednak zapuszczanie się w nie samotnie może być ostatnim wyzwaniem, jakiego podejmą się śmiałkowie; całe legendy krążą o niebezpieczeństwach, czyniących w jaskiniach na nieproszonych gości.

Południowa część Góra Orlich to domena ludzi. W niskich górach znajdują się osady i rzemieślnicze grody, w których łatwo o nocleg (czasem nawet w wystawnych karczmach) i prowiant, w wysokich zaś napotkać można liczne kopalnie, w których wydobywa się cenne surowce, zaś wszechobecni banici zagrażają podróznym i kupcom na każdym niemal szlaku. Inaczej rzecz ma się na północy masywu, szczególnie zaś w wysokich i nieprzystępnych partiach północno-zachodnich. W dawnych czasach musieli tam żyć ludzie, o czym świadczą opuszczone kopalnie i tajemnicze kamienne kręgi, podobne do wnoszonych dziś przez Morranów, którzy uważają się za spadkobierców starej kultury. Obecnie jednak we władanie wzięły tę krainę niebezpieczne stworzenia rodem z pieśni bardów. Wielkie orły, którym góry zawdzięczają nazwę, budują tam swoje gniazda i wychowują młode, polując na kozice, z rzadka tylko wypuszczając się na południe, by porwać pasterzom na turniach owcę albo kozę. Pośród grot i pieczar w wysokich górach można natknąć się na legowiska gryfów i spokrewnionych z nimi hipogryfów, a w głębokich jaskiniach śpią najpotężniejsze bodaj istoty Tir Na Danu – smoki. Sam cień wielkiego gada nad grodem czy osadą jest dla jej mieszkańców wydarzeniem przerażającym. Wprawdzie prastare istoty bardzo rzadko budzą się ze snu, jednak gdy wylatują ze swych legowisk, ich głód jest wielki. Tylko na dalekiej północy, w zasadzie bardziej u podnóża gór, natknąć się można na warownie Ragharonów, którzy wyprawiają się z nich na położone niżej grody. Poza nimi próżno szukać ludzi w północnej części Orlich Góra.

Martwa Puszcza



Na dalekiej północy, w krainach zbyt dzikich, by większość mieszkańców Tir Na Danu chciała się tam osiedlić, na ogromnej przestrzeni wielkich puszczy, borów i na wpół zmarzłej ziemi, od lat trwa wojna. Wojna, w której odrzucone dziecko Bogini powoli, acz nieubłaganie przesuwa swe wypaczone armie ku południu, by kiedyś położyć kres wszystkiemu, co piękne i dobre, by zastąpić wszelkie dzieła Danu ich plugawymi odpowiednikami, by wypaczyć każdy jej twór. Na darmo by jednak szukać zwartej armii, idącej do walki z imieniem Matki na ustach, która wspólnymi siłami próbowałaby wyprzeć chorobę ze świata, a przynajmniej stawić jej zacięty opór. Choć kolejne hordy Sluagh od setek lat najeżdżają północne ziemie, tamtejszym ludziom nigdy nie udało się pokonać wzajemnych niechęci i zakusów na skarby sąsiadów. W rozciągającej się na większości tamtejszych terenów Martwej Puszczy, klany Bogini toczą zacięty bój ze Sluagh, ale przede wszystkim wykrwawiają się w walkach ze sobą na wzajem.

Gdyby trzeba było wskazać najbardziej nieprzyjemną i odpychającą krainę Tir Na Danu, Martwa Puszcza wydaje się wyborem oczywistym. Te rozległe, rozciągające się na olbrzymim obszarze połacie lasu to ziemie, gdzie mrozy zaczynają się zaraz po Samhain, a śnieg potrafi utrzymać się do późnej wiosny. Jednak to nie trudny klimat czyni ten obszar tak mało przyjelnym. Martwa Puszcza nie tylko jest domem najbardziej wojowniczych i okrutnych klanów Danu, ale stała się również wielkim polem bitwy, gdzie poza łupieżczymi armiami ścierają się z ludźmi hordy Sluagh, a nawet forpoczyt Zakonu Wieczności. Trzeba tedy wiele zaparcia i wyjątkowego hartu ducha, by móc żyć w tak nieprzyjaznych ostępach. Dlatego właśnie trudno w tamtejszych grodach i warowniach spotkać przyjelne dusze, które łaskawym okiem spojrzą na obcego, ochoczo pomogą potrzebującemu czy wesprą sąsiada w chwili słabości. Zamieszujące te tereny klany, w większości ragharskie, choć również morrańskie, birdeńskie, rzadziej lochińskie i edhańskie to wojownicze ludy, które żyją po części z tego, co same zbiorą i upolują, większość dobr pozyskując jednak przede wszystkim z rajdów na inne grody. Taleinów i Sulenów bardzo trudno spotkać na dalekiej północy, zaś Caelowie żyją tam właściwie tylko w niewielkich, wędrownych grupach. Granice Martwej Puszczy wyznaczają na południu rozlewiska Feir, na wschodzie trująca rzeka Eilen, zaś na północy posepny masyw Szarych Grani. Na zachodzie bory sięgają aż po Bezkrzesny Ocean. Pod wspólną nazwą kryje się w rzeczywistości kilka wielkich, iglastych lasów oraz

mniejsze połacie trawiastych łąk oraz zamarzniętych przez pół roku niewielkich jezior i mokradeł.

Na tych terenach nigdy nie powstały wielkie księstwa i nawet dawni królowie Raymore mieli niewielki wpływ na poczynania lokalnych władców, niepodzielnie rządzących w swych warowniach i obronnych grodach. Kilku z przywódców klanów posiada tytuły książęce, a ich ziemie są może nieco bardziej rozległe od pozostałych, jednak nie sposób mówić tu o dominacji nad całym obszarem. W Martwej Puszczy każdy rządzi się sam. Na tak niebezpiecznym terenie praktycznie nie ma małych osad, a ludzie obudowują swe siedziby potężnymi palisadami i murami. Tutejsze budownictwo zostało całkowicie podporządkowane wzgledom obronnym. Wszystkie domostwa budowane są z grubych bali, co dodatkowo zapewnia lepszą ochronę przed zimnem. Małe okna służą za punkty strzelnicze, jeżeli wrogom uda przedrzeć się do wnętrza grodu, zaś osada może być ogrodzona nie jedną, ale kilkoma liniami palisady. Tutejsze klany nie łączą się w większe społeczności przede wszystkim dlatego, że silni nie mają w tym żadnego interesu (gdyby połączyli się z innymi, nie mieliby kogo łupić), zaś słabszym brakuje woli i siły na tak poważne przedsięwzięcie.

O ile rozdrobienie nie przeszkadzałoby w normalnych warunkach, stało się ono czynnikiem wielce znaczącym, gdy przyszło do walki ze Sluagh, którzy na te ziemie przybyli zza znajdujących się na północy Szarych Grani. Wypaczone dziecko Danu rzadko posyła do walki regularne armie, znacznie częściej posługując się mniejszymi i na wpół tylko zorganizowanymi grupami tak Fomorian, jak i najróżniejszej maści stworów. Praktycznie nie dochodzi do wielkich bitew, zresztą naprzeciw najjeźdźcom nigdy nie stanęła armia, gotowa wydać im normalną wojnę. Twardy lud północy zna się jednak na walce i Sluagh okupują zdobycie każdego grodu ciężkimi stratami. Przywódcy klanów Martwej Puszczy to nie głupcy i nawet, jeżeli nie potrafią wspólnie działać przeciwko znienawidzonemu wrogowi, zadają mu ciosy dzięki taktyce wojny podjazdowej. Być może kiedyś Sluagh zdoła zebrać wielką armię i odrzuci ludzi dalej na południe, jednak nigdy dotąd wystarczająco wielka grupa najjeźdźców nie przekroczyła gór. Niektórzy sądzą, że plugawi dowódcy szykują dopiero zaplecze, podbijając pojedyncze grodu i obsadzając je Fomorianami. Takie warownie bardzo rzadko udaje się odbić. Marsz wypaczonej armii przez Szare Granie to pomysł bardzo karkołomny, jednak gdyby po drugiej stronie czekały grody z zaopatrzeniem, stalby się znacznie łatwiejszy do zrealizowania. Większość stworzeń Sluagh nie jest pozbawiona rozumu. Istoty te przemierzają pojedynczo lub całymi gromadami północne ziemie, pałając chęcią mordu i nienawiścią do wszystkiego, co wyszło z łona Bogini.

Plugawiec przysiął je tutaj, by siały jeszcze większy zamęt i spustoszenie.

Na samym południu puszczy znajduje się samotna, kamienna twierdza, której władca stara się koordynować obronę przed plugawymi hordami zza gór. Ard Branor powstało jeszcze przed upadkiem Wysokich Rodów, aby bronić ziemie Tir Na Danu przed rosnącą powoli w siłę plagą z północy. Planowano wybudowanie całej linii warownych twierdz, jednak odejście Wysoko Urodzonych od Matki położyło kres ambitnym zamierzeniom. Samotna twierdza, nawet jeśli świetnie zaprojektowana i zdolna do przetrzymania bardzo długiego oblężenia, nie ma najmniejszych szans w starciu z większą armią nieprzyjaciela. Dlatego jej władcy od pokoleń starają się zebrać północne klany przeciwko wspólnemu wrogowi, a w przypadku niepowodzenia dążą do tego, by przynajmniej częściowo wspierały się zamiast wzajemnie sobie przeszkadać. Wielu powiada, że to właśnie dzięki talentom strategicznym kolejnych dowódców Ard Branor oraz jej świetnie wyszkolonej załodze, która nie raz wyprawiała się na północ, Sluagh nadal nie zajął ziem, o które od pokoleń walczy.

O bodaj największym nieszczerściu mogą mówić mieszkańców Przeklętego Lasu, który leży na południowym krańcu Martwej Puszczy, poniżej rzeki Raogh, na dalekim zachodzie, za Górami Orlimi. Na jego terenach panoszy się



nie tylko Sluagh, ale również pojawiły się nieumarli zakonnicy. Dochodzi nawet do sporadycznych kontaktów między Zakonem Wieczności a wypaczonymi, na szczeście Martwy Bóg zdaje się pałać do odrzuconego dziecka Bogini taką samą niechęcią, jak do wszystkiego innego, co rycerze napotkali w Tir Na Danu. Osiadli tam ludzie muszą bardzo ciężko walczyć o prawo do dalszej egzystencji i, niestety, wojnę tą przegrywają. Upadają kolejne grody, a wszystko, co nie zostało wypaczone, powoli umiera.

Na wschodnim wybrzeżu nigdy znajdował się Wielki Gród, Raymore. Obecnie jego nazwy używa się odniesieniu do miasta-twierdzy Wysoko Urodzonych, która znajduje się w jego okolicy. Po upadku Wysokich Rodów gród świetnie prosperował, sprzedając im wszelkie wyroby, surowce i niewolników. Obecnie jedynym świadectwem jego istnienia są zgliszczka. Armie Sluagh najechały te okolice i objęły w posiadanie ziemie na wschód od rzeki Eilen, a miasto puściły z dymem. Krążą pogłoski, że to sami mieszkańców podpalili domostwa, nie chcąc, by wpadły w ręce plugawych hord. Mimo kilku prób Sluagh nie udało się zdobyć twierdzy Wysoko Urodzonych, która stoi po dziś dzień. Jej mieszkańcy nie ruszyli na pomoc znajdującej się w pobliżu grodowi. Był może, gdyby wsparli obrońców, potężne nigdy Raymore istniałoby do dziś. Tymczasem okoliczne ziemie stały się tak niebezpieczne, że Wysoko Urodzeni muszą pożywość i wszelkie zaopatrzenie wyprawiać się statkami daleko na południe. Pieśni niektórych bardów mówią o księstwie na wschodnim wybrzeżu, które po dziś dzień broni się samotnie przed kolejnym najazdami Sluagh, ale nikomu nigdy nie udało się tam dotrzeć. Prawda, że niewielu próbowało, a nieprzychylne prądy na morzu powyżej Raymore i niebezpieczne ziemie na północy czynią to zadanie niemal niemożliwym.

Szare Granie



Na samej północy Krainy Bogini wznoszą się niebosiężne szczyty Szarych Grani, strzegąc pozostałe ziemie przed inwazją hord Sluagh. Rzeka Eilen dzieli je na część zachodnią, bardziej niedostępna i wschodnią, nieustannie najeżdzaną przez Sluagh ze względu na liczne przełęcze i łagodniejsze stoki, które dają szansę na przejście większych oddziałów wojska. Góry te w znacznej mierze porośnięte są bukowymi lasami, bliżej szczytów przechodzącymi w niskie, iglaste zagajniki, jednak znaleźć można także wiele miejsc, gdzie nagie, ostre skały wystawione są na działanie częstych w tym rejonie deszczy i srogich mrozów. Między pniami drzew snuje się zazwyczaj gęsta, brudnoszara mgła, która grozi zgubieniem

drogi, a także przenika chłodem do szpiku kości. Teren jest tu bardzo zróżnicowany, napotkać można zarówno rozległe płaskowyże i turnie, głębokie wąwozy, kotły i jary, jak i wąskie rozpadliny, ukryte jeziora i doliny, a także niezdobyte szczyty. Krążą opowieści, że we wschodniej części Szarych Grani znajduje się nawet wielka góra, która czasem pluje ogniem i dymem, niszcząc wszystko wokół siebie.

Szare Granie od wieków zamieszkiwane są przez birdeńskie i morrańskie klany, które uważają je za ziemie swych przodków i zaciekle bronią przed najeźdźcami. Ludzie te nie utrzymują zbyt ożywionych kontaktów z pozostałą częścią Tir Na Danu, dlatego pozostały dzikie i barbarzyńskie, ich dialect jest także trudno zrozumiałym nawet dla ich kuzynów z innych ziem. Słyną ze swego okrucieństwa dla schwytanych na swym terenie intruzów, których ponoć składają w ofierze Bogini, a także z niezwykłych malunków, którymi przyozdabiają ciała. Nie są nastawieni przychylnie do nikogo, kto wkracza na ich ziemie, nie tylko z wrodzonej niechęci do obcych, ale również z obawy przed szpiegami Sluagh. Mieszkańcy gór od wielu pokoleń żyją przede wszystkim wojną z wypaczonymi istotami, których szczerze nienawidzą. Mimo znacznie mniejszej liczebności zdolali oni utrzymać to jakże ważne przejście, prowadzące do krain, leżących na południu, gdyż po ich stronie leży doskonała znajomość górskich szlaków. Co prawda pojedyncze oddziały Sluagh przedostają się przez Szare Granie, jednak nigdy żadna prawdziwa armia nie zdążyła przemaszerować tedy bez znaczących strat, nie powstał również w górach żaden gród, czy nawet przyczółek Sluagh. W Szarych Graniach nie istnieje żaden większy ker, a ludzkie osady, których nie ma zbyt wiele, przypominają bardziej warowne twierdze niż wioski. Wiele z nich znajduje się zresztą w jaskiniach i grotach, są również dobrze zamaskowane, tak że trudno je znaleźć nawet znajdująąc się w ich pobliżu. Góralskie klany, po latach samotnych walk, wypracowały system luźnych sojuszy, który zakłada przekazywanie sobie wiadomości o oddziałach wrogów i koordynowanie w niewielkim stopniu działań wojennych. Wprowadzono nawet system porozumiewania się za pomocą ognisk sygnałowych, umieszczonejnych na najwyższych szczytach.

Mimo wielu niebezpieczeństw, czujących na podróżnych, którzy zapuszczają się do Szarych Grani, co jakiś czas podążają tam dobrze uzbrojone wyprawy lub też grupy awanturników. Powodem są obfite złożą srebra, zalegające pod skałami w całych górach, a także wieści o skrytych pod ziemią diamentach i innych drogocennych klejnotach. Niektórzy zakładają kopalnie (bądź też wykorzystując stare, opuszczone szyby), inni zaś próbują szczęścia, szukając kruszcu w strumieniach. Niewielu z nich wraca z życiem, ci zaś, którym się to udaje, rozpalają wyobraźnię kolejnych śmiałów opowieściami o niezmierzonych bogactwach.

Warto wspomnieć o sposobie, w jaki Lud Danu ustala wiek danej osoby. Otóż liczy się go w oparciu o tę porę roku, w której człowiekowi przyszło się urodzić. Tak więc ktoś narodzony wiosną może mówić, że ma np. czternaście wiosen (czyli po prostu czternaście lat), urodzony zimą może wspominać, że od jego urodzenia minęło już pięćdziesiąt zim, a młody chłopiec, zrodzony podczas słońca może twierdzić, że minęła mu już siódma stola. Za najstarszych w obrębie jednego roku uważa się tych, którym przyszło urodzić się podczas przedwiośnia. Nikt nie zaprzata sobie głowy takimi szczegółami, jak dokładna data czegoś narodzin (zresztą Lud Danu nie posiada tak szczególnego kalendarza). Plemiona Bogini nie obchodzą w związku z tym żadnych rocznic (takich jak urodziny, rocznica ślubu, itp.).

Dla Ludu Danu bardzo ważną tradycją jest obyczaj gościnności. Każdy, kto przekroczy próg jakiegoś domu, dostanie jadło i napitek bez zadawania żadnych pytań. Gościom oferuje się również odświeżającą kąpiel i mydło, gdyż dbanie o czystość i wygląd zewnętrzny bardzo jest w Krainie Bogini cenione. W niektórych klanach do zwyczaju należy również oddawanie gościowi na noc córki lub żony gospodarza, zaś nie przyjęcie takiej propozycji może być potraktowane jako zniewaga.

Należy pamiętać, że w Tir Na Danu obowiązuje inna obyczajowość niż w naszym świecie. Lud Danu nie zna pruderiei, a wstyd przed nagością czy intymnością odczuwa w znacznie mniejszym stopniu niż my. Zdrada małżeńska traktowana jest poważnie, jednak małżonkowie nie mają zazwyczaj wiele przeciwko przelotnym romansom tego drugiego, nie mówiąc już o tym, że wielu mężczyzn posiada po kilka żon. Kobieta, która ma wielu kochanków, nie jest zazwyczaj piętnowana jako „puszczalską”, gdyż Lud Danu uważa namiętość za coś naturalnego i pięknego. Bogini nauczyła swoje dzieci miłości i cieszenia się sobą nawzajem, dlatego nie istnieje zbyt wiele zakazów czy ograniczeń, związanych z tą sferą.

Lud Danu należy do dosyć porywczych, dlatego do ważnych umiejętności należy używanie obelg (jest to często sposób toczenia pojedynków). Zniewagi bywają zazwyczaj niezwykle kwieciste, zawierając obrazowe porównania do różnych niechlubnych obiektów lub zwierząt. Za obraźliwe uważane jest przyrównanie do wieprza, psa, osła, czy na przykład cythrawla. Należy pamiętać, że wśród Ludu Bogini takie stworzenia, jak jeleń czy dzik cieszą się powszechnym szacunkiem, gdyż odzwierciedlają pozytywne cechy charakteru.





- Poza Czasem -

Tworzenie postaci



Tworzenie postaci

Krok pierwszy: Pomysł i imię

Krok drugi: Wybór Drogi ku Bogini

Krok trzeci: Wybór plemienia, klanu i czasu narodzin

Krok czwarty: Wybór Atrybutów

Krok piąty: Wybór Umiejętności

Krok szósty: Wybór Wad i Zalet

Krok siódmy: Wybór Błogosławieństwa

Krok ósmy: Ostatnie szczegóły

Jedna tylko łza spłynęła po policzku Deidren, gdy o świcie wymykała się z wioski. Odchodziła, by nigdy nie wrócić. Nie chciała długich pożegnań, uroczystych słów, rozpaczy w oczach matki, która w głębi duszy zawsze miała nadzieję, że ten dzień nigdy nie nadjejdzie. Bała się, że nie postąpi tak, jak przystało Wybrance Bogini, dumnej i nieugiętej Wojownicze. Wołała zostać zapamiętana jako dzika i piękna tancerka z wczorajszej zabawy, kiedy to pokazała wszystkim, jak Lochinki kochają Boginię. Dlatego nikt nie wiedział o jej odejściu, nawet Medred, który zeszłą Ur poprosił, by została jego żoną. Odmówiła, choć jej serce należało do niego. Była Wybranką i jej droga prowadziła przez niebezpieczeństwa i tajemne ścieżki ku Danu, nie zaś ku objęciom ukochanego mężczyzny. Deidren pozwoliła sobie na tę jedną łzę, by pożegnać swój świat, wszystko, co dotychczas знаła i co było jej bliskie. „Oto jestem, Pani. Cała Twoja. Przyjmij mnie, Bogini, gdyż jestem sierotą...”

Postać to jakby alter ego gracza, czyli osoba, której poczynaniami kieruje on w trakcie sesji. To od Was zależy, czy przyjdzie Wam odgrywać rolę dzielnego męża, walczącego o przywrócenie dawnego porządku, leniwego wojownika, bardziej niż wojaczkę ceniącego sobie dobry trunek w karczmie, pięknej niewiasty, której urok niejednego rzucił już na kolana, czy też może rubaszej złodziejki, umilającej sobie czas podspiewywaniem niedwuznacznych piosenek. Pamiętajcie jednak, że jakakolwiek by nie była, Wasza postać jest bohaterem opowieści, którą już niedługo stworzy dla Was Mistrz Gry. Weźmy na przykład dowolną powieść. Jej bohater wcale niekoniecznie jest najwspanialszą z opisanych postaci. Może mieć wady, może nie być tak silny, jak inne przedstawione osoby, może nawet zginąć w finale książki. Ale faktem pozostaje, że to on jest jej bohaterem. Wasze postacie (od teraz nazywane przez nas właśnie Bohaterami) już niedługą rozpoczną swoje przygody pośród tajemniczych ziem Tir Na Danu. Na początku nie będą potrafić zbyt wiele, nie zmienia to jednak faktu, że od początku będą kimś wyjątkowym. Dla Was ich wyjątkowość polegać będzie na tym, że staną się oni bohaterami nowej historii. Historii tym różniącej się od filmu czy powieści, że nikt nie ustalił jeszcze jej wszystkich scen ani zakończenia. Mistrz Gry przygotuje dla Was świat, w którym przyjdzie żyć Waszym Bohaterom, ale ich poczynania zależą już od Was. Dla Ludu Danu Wasze postacie to również ktoś wyjątkowy. Zrodzili się jako Wybrańcy Danu, herosi wskazani przez Boginię, by w jej imieniu dokonali rzeczy wielkich. To od Was zależy, czy ruszą wytyczoną przez Nią ścieżką, czy też zechcą realizować jakiekolwiek inne cele.

Do tworzenia postaci przyda Wam się karta postaci, którą zamieściliśmy na końcu podręcznika. Możecie ją wyrwać i użyć, choć radzimy raczej pozostać przy przepisaniu albo skopiowaniu na ksero, gdyż w przyszłości możecie zechcieć tworzyć nowych Bohaterów. Karta postaci dostępna jest również w formacie PDF na stronie internetowej Wydawnictwa Menhir.

Przez cały ten rozdział, w czasie, gdy Wy będziecie tworzyć swego Bohatera, my zajmiemy się tworzeniem własnego. Taki przykład powinien ułatwić Wam zrozumienie zawiłości, które mogą się gdzieś pojawić.

Płeć Bohatera

Theoretycznie nic nie stoi na przeszkodzie, byście wybrali swojemu Bohaterowi dowolną płeć, z doświadczenia wiemy jednak, że odgrywanie osoby innej płci jest bardzo trudne (by nie powiedzieć niemożliwe), dlatego polecamy Wam tworzyć postacie, o tej samej płci, co Wasza.

Krok pierwszy: Pomysł i imię



Zanim weźmecie się za wybieranie konkretnych współczynników czy ustalanie szczegółów, dotyczących Waszego Bohatera, przyda Wam się ogólny pomysł na postać. Oczywiście, możecie uznać, że chcecie zagrać „wojownikiem z wielkim mieczem”, albo „piękną młodą dziewczyną”. W gruncie rzeczy takie pomysły nie są złe, jednak sesje wiele zyskują, jeśli ubarwicie Waszych Bohaterów jakimiś ciekawymi pomysłami. Jeżeli zupełnie nie macie pomysłu, jaka powinna być Wasza postać, możecie szybko znaleźć rozwiązanie: każdy niemal film czy książka mają swojego Bohatera albo Bohaterkę. Zastanówcie się, co sprawia, że niektórych z nich lubicie bardziej niż innych? A może jest jakaś książka, której bohatera od zawsze chcieliście poznać bliżej, poczuć, jak to jest „być nim”? Poza Czasem daje Wam taką możliwość, choć oczywiście postać nie będzie zupełnie identyczna z pierwowzorem. Pierwsze ograniczenie wynika z faktu, że w naszym systemie gra się przede wszystkim ludźmi. Jeżeli Wasz Mistrz Gry prowadzi Poza Czasem od dawna i

naprawdę dobrze czuje już świat oraz świetnie opanowała zasady, być może zgodzi się, byście zagrali przedstawicielem którejś z dziwacznych ras, zamieszkujących Tir Na Danu. My jednak nie polecamy takiego rozwiązania, w szczególności zaś odradzamy je początkującym graczom. Uwierzcie, ludzie mogą bardzo różnić się między sobą i nie trzeba od razu mieć dwóch głów i kozich rogów, by być kimś oryginalnym.

Powiedzmy, że Waszym ulubionym bohaterem jest wiedźmin Geralt z powieści A. Sapkowskiego. U nas nie ma ani wiedźminów, ani Praw Niespodzianki, ani wielu innych rzeczy, które czyniły świat stworzony przez tego autora ciekawym i oryginalnym, niemniej jednak samą postać białowłosego pogromcy bestii możemy z powodzeniem przenieść w realia Poza Czasem. Zastanówmy się, co stanowiło o wyjątkowości tej postaci. Po pierwsze był on mutantem, wyrzutkiem – poprzez dobór odpowiednich Wad (patrz *Krok szósty*) możemy z powodzeniem stworzyć postać odrzuconą przez społeczeństwo i zaznaczyć niechęć zwierząt. Jego wyjątkowe zdolności walki odwzorujemy wybierając odpowiednie Umiejętności (*Krok piąty*). Jesteśmy pewni, że dalej poradzicie już sobie sami. Tu jeszcze jedna uwaga. Pamiętajcie, że tworzycie Bohatera, który dopiero wyrusza na szlak przygód. Błogosławieństwo Bogini wybija go wysoko ponad przeciętność, nie zmienia to jednak faktu, że daleko mu jeszcze do miana niezwyciężonego. Nie próbujcie tworzyć Bohatera, który wszystko już umie i na wszystkim się zna. Z czasem przyjdzie mu się bardzo wiele nauczyć i zwiększyć umiejętności walki czy jakiekolwiek inne. Na razie jednak jest to postać początkująca, nie obeznana zbytnio w świecie. W tym miejscu warto również wymyślić naszej postaci jakieś imię. Jeżeli nie macie żadnego pomysłu, możecie skorzystać z przykładowych imion Ludu Danu, zamieszczonych pod koniec podręcznika, w *Dodatku*. Pamiętajcie, by wybrane przez Was imiona dobrze wpasowywały się w klimat świata Tir Na Danu.



Nasz pomysł na postać jest dosyć prosty. Chcemy stworzyć mężczyznę, który mimo przejęcia się rolą Wybrańca, pozostał nieco lekkoduchem. Ciekawość i żylka przygody pchają go w ciągle nowe tarapaty. Ma słabość do kobiet i nie potrafi się nauczyć, że nie można dla nich zostawić absolutnie wszystkiego. Mimo, że nie wzbrania się przed oszukiwaniem, w głębi serca jest dobrym, poczciwym człowiekiem, który chciałby jak najlepiej dla wszystkich. Imię, które dobrze do niego pasuje, to Slaine. Co prawda nie jest to wyraz zamieszczony w rozdziale „Kraina poza czasem”, jednak nam się podoba, a poza tym traktujemy je jako hold, złożony bohaterowi pewnego świętego komiksu.

Krok drugi: Wybór Drogi ku Bogini



Każdemu z Wybrańców Danu przypisana jest jakaś Droga ku Bogini, czyli rola społeczna, którą przepowiada druid zaraz po narodzeniu dziecka. Niezależnie od tego, jak potoczą się losy przyszłego Bohatera, coś zawsze będzie ciągnąć go w kierunku wybranej dla niego przez Boginię roli. W tym momencie powinniście wybrać, jaką Drogą będzie podążał Wasz Bohater. Od tego wyboru zależy bardzo wiele. Otrzymacie nie tylko współczynniki, związane z konkretną rolą, ale również (co jeszcze ważniejsze) Lud Bogini będzie od Was oczekiwany zachowywanie się zgodnie z pisany Wam przeznaczeniem. I tak, gdy trzeba będzie wykraść coś poselstwu Wysokich Rodów, oczy wszystkich zwrócią się ku Oszustowi, zaś gdy potężna bestia Sluagh najedzie jakąś wioskę, każdy pocznie poszukiwać Wojownika, który położyłby kres jej zapędowi. On z kolei może szukać Barda, który opowie mu, w jaki sposób najlepiej zabrać się do tego dzieła, a kiedyś ułoży pieśń o jego czynach. Do wyboru macie pięć ról społecznych, zastanówcie się więc dobrze, która z nich najlepiej pasuje do Waszego Bohatera.

Wojownik: Jego życie to przede wszystkim walka. Zna się na wielu typach broni, często potrafi również dowodzić wojskiem. Czy będzie to rębjło z maczugą w ręku, czy finezyjny szermierz, Wojownik całe swoje życie korzysta z umiejętności posługiwanego się orężem, zna się również na jego konstruowaniu i naprawie.

Łowca: Domeną Łowcy są dzikie ostepy. Zamiast otwartej walki preferuje uderzenie z większej odległości (na przykład przy użyciu łuku) i z zasadzki. Jest mistrzem

polowania, potrafi wytropić każdą niemal zwierzynę. Przeżycie w dzicy nie stanowi dla niego problemu, gdyż posiada rozległą wiedzę na temat kierujących nią prawideł.

Oszust: Bogini wyznaczyła Oszusta jako tego, któremu wolno łamać ustalone zasady (choć nie oznacza to wcale, że miejscowe władze będą dla niego równie pobłażliwe). Świeśnie zna się on na skradaniu, ukrywaniu się i pozabawianiu innych nadmiaru majątku. Niemal każde drzwi staną przed nim otworem, jeśli dać mu nieco czasu. Zna się wreszcie na sprawach handlu. Trafnie ocenia wartość przedmiotów i potrafi się nieźle targować.

Kapłan: Kapłan to człowiek, który lepiej niż inni słyszy głos Bogini. Jego kontakty z zaświatami owocują niesamowitą, magiczną mocą, dzięki której umie on rzucać czary. Posiadł tajniki wiedzy, która obca jest pozostały Wybrańcom. Dzięki skomplikowanym rytuałom potrafi prosić Danu o wiele rzeczy lub wyrażać swoją wdzięczność. Zna się wreszcie na ziołach i potrafi warzyć magiczne mikstury.

Bard: Bardowie posiadają bardzo rozległą wiedzę na temat wielu tajemnic tego świata, która często może okazać się bardzo pomocna (jak na przykład znajomość słabego punktu jakiegoś stwora). To mistrzowie pieśni, których ballady sprawiają, iż sława Bohaterów rozprzestrzenia się po całej krainie Bogini. Słowa Barda chowają w sobie wielką moc, a siłę ich tajemniczych pieśni porównać można tylko z czarami.

Do naszej wizji Slaina najbardziej pasuje Wojownik. Niech lekkoduszny Bohater będzie umiał dobrze wymachiwać mieczem tudzież toporem, dlatego bez wahania wybieramy tę właśnie Drogę ku Bogini.



Krok trzeci: Wybór plemienia, klanu i czasu narodzin



Zarówno para roku, klan, jak i plemię, z którego się wywodzi, są dla Wybrańca bardzo ważne. Od pierwszej zależy nieco jego charakter (i Atrybuty), a klan, w którym przyszło mu dorastać, wpływa na Umiejętności, jakie udało mu się nabycić (innymi słowy, inne zdolności nabędzie w trakcie dorastania Bohater, wychowujący się pośród półdzikich wojowników, a inne w grupie miejskich złodziei). Osiem plemion Bogini różni się bardzo między sobą, tak pod względem wyglądu i cech fizycznych, jak zwyczajów i charakteru (co ma swoje odbicie w Bazowych Atrybutach, które zależą od plemienia). Od niego zależy również, do jakich nasz Bohater będzie mógł należeć klanów, gdyż w obrębie jednego klanu żyją tylko ludzie pochodzący z tego samego plemienia. Jest to bardzo ważny etap tworzenia postaci. Należy dobrze się zastanowić i wybrać tę grupę, która najlepiej pasuje nam do koncepcji Bohatera lub po prostu najbardziej nam się podoba. Przed podjęciem decyzji warto zapoznać się z opisem plemion, znajdującym się w poniżej. Pamiętajcie, że opis ten mówi tylko o typowych przedstawicielach danego plemienia. Nic nie stoi na przeszkodzie, by Wasi Bohaterowie znacznie różnili się od prezentowanej tam wizji. Jeżeli zupełnie nie macie pomysłu na plemię, możecie je wylosować, rzucając k12.

Wynik	Plemię	Umiejętności
1	Tuatha De Birde	+1 Walka - Topory +1 Kowalstwo +1 Mocna głowa +1 Walka - Łuki +1 Czułość +1 Łowiectwo
2	Tuatha De Cael	+1 Walka - Włócznie +1 Łowiectwo +1 Zielarstwo
3	Tuatha De Edha	+1 Walka - Wręcz +1 Gadanina +1 Opowieści
4-6	Tuatha De Loch	+1 Walka - Topory +1 Odporność +1 Wspinaczka
7	Tuatha De Morra	+1 Walka - Miecze +1 Tarczownictwo +1 Inicjatywa
8	Tuatha De Raghar	+1 Walka - Cepy +1 Rolnictwo +1 Rzemiosło +1 Rytuały
9-10	Tuatha De Sulen	+1 Walka - Proce +1 Aktorstwo +1 Targowanie się
11	Tuatha De Talein	+1 Walka - Proce +1 Aktorstwo +1 Targowanie się
12	Mieszaniec (szczegóły należy ustalić z MG)	zależy od decyzji MG

Podane w tabeli premie do Umiejętności należy zanotować gdzieś z boku, gdyż będą dla nas istotne w późniejszej części tworzenia Bohatera.

W Tir Na Danu istnieje całe mnóstwo najróżniejszych klanów i wymienianie ich wszystkich nie miałoby sensu. Wykaz kilkunastu znajdziecie po opisie plemion, kolejne kilka ważnych dla Tary klanów zostało szerzej opisane w rozdziale *Przewodnik po Tarze*, resztę zaś możecie z powodzeniem wymyślać sami (na podstawie już istniejących). Należy pamiętać, że dokładne modyfikatory wymyślonego klanu musi zaakceptować Mistrz Gry, który stoi na straży równowagi rozgrywki. To, że nasza postać ma być na przykład Łowcą, nie oznacza wcale, że musi pochodzić z klanu, który zajmował się polowaniem czy tropieniem zbiegów w dzikich ostępach. Oczywiście, taka kombinacja da nam Bohatera, który wyjątkowo dobrze zna się na sprawach lasu, niemniej jednak wybór klanu o zupełnie innej specjalizacji (np. wyrabiającego broń) sprawi, że postać stanie się bardziej wszechstronna, a co za tym idzie będzie sobie potrafiła poradzić w większej ilości sytuacji.

W tabelce, znajdującej się zaraz za opisem plemion, znajdziecie klany, należące do poszczególnych plemion – możecie wybrać jeden z nich, zdecydować się na wymyślony przez siebie, czy też (jeśli nie jesteście zdecydowani) zdać się na los i rzucić k3, sprawdzając następnie wynik w tabelce.



Tuatha De Birde (Birdenowie)



Opis: Birdenowie to praktyczny i pomysłowy lud. Dzieci Jaskiń znajdują upodobanie w szlachetnych kamieniach, rudach metali i innych skarbach, które potrafią wydrzeć górom. Wywodzą się spośród nich niezrównani rzemieślnicy, a ich wytwory znane są w całej Krainie Danu. Słyną z pracowitości i solidności, a także słowności, którym to cechom zawdzięczają zaufanie innych plemion. Birdenowie są bardzo zazdrośni o swoje tajemnice, związane z wydobywaniem i przetapianiem metali, dlatego rzadko ktoś poza wtajemniczonymi ma dostęp do ich jaskiń. Sekrety przekazywane są z ojca na syna, a poszczególne klany specjalizują się w różnych typach rzemiosła. Kobiety Birdenów słyną z pięknie haftowanych ubrań, a także kunsztownie tkanych kilimów. Mimo swego zamiłowania do tworzenia, Birdenowie pozostali ludem hardym i skorym do walki. Klanowe waśnie, a także starcia z innymi plemionami zdarzają im się nad wyraz często. Ich tradycyjną bronią są topory, które wytwarzają najlepsi spośród birdeńskich kowali. Wojownicy, którzy w najwyższym stopniu opanowali sztukę posługiwania się tym orężem, cieszą się olbrzymim szacunkiem pośród współplemieńców. Dlatego często urządzają się pojedynek i pokazy umiejętności, aby wyłonić mistrzów. Birdenowie słyną z niezwykle mocnych głów i upodobania do trunków.

Wygląd: Birdenowie są ludem niezbyt wysokim, za to krępym i mocno zbudowanym. Mężczyźni noszą długie brody, które stanowią ich chłubę. Brak zwinności nadrabiają wytrzymałością i niezwykłym uporem, który czyni z nich niebezpiecznych wojowników. Kobiety są zazwyczaj nieco wyższe od mężczyzn i mniej umięśnione, cechuje je szeroka budowa, stosunkowo duży biust i łagodne rysy. Ubranie Birdenów jest zawsze starannie skrojone i uszyte z dobrego materiału. Mężczyźni noszą skórzane, ćwiekowane kubraki, luźne spodnie z grubego płotna i mocne buty, często zakładają też jakieś nakrycie głowy. Kobiety ubierają się w praktyczne, dopasowane do ich figury suknie z płotna lub wełny, sięgające zazwyczaj do połowy łydki. Każda Birdenka ozdabia swoje ubranie charakterystycznym dla siebie haftem. Noszą niewiele ozdób, a włosy zaczepiają gładko do tyłu.

Wzrost: Mężczyźni 150 – 160 cm, kobiety 155 – 165 cm

Nazwiska: Przedrostek „Van”, np. Leith Van Carr.

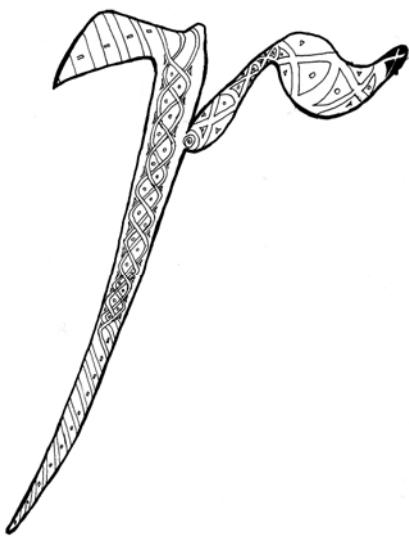
Wojownicy: Birdenowie to mistrzowie topora. Twierdzą, że łączy ich pradawne przyjście z duchami tego oręża i prawie nigdy się z nim nie rozstają. Niektórym Wojownikom zdarza się co prawda władać inną bronią, ale traktowani są przez pozostałych z rezerwą. Birdenowie są również bardzo honorowi i łatwo wpadają w gniew.

Łowcy: Birdeńscy Łowcy i Łowczynie rzadko zadowalają się polowaniem na niewielkie zwierzęta. Prawdziwe wyzwanie stanowią dla nich jedynie niedźwiedzie, dziki i mityczne potwory. Wybierają zwierzyne, za którą nie trzeba zbyt długo gonić, a która za to bywa bardzo niebezpieczna. Nie używają właściwie wierzchowców, gdyż lubią czuć ziemię pod stopami.

Oszuści: Birdeńscy Oszuści przewodzą często Gildiom w większych grodach. Starają się trzymać razem i pomagać sobie nawzajem. Zdarza im się zajmować handlem zarówno towarami, jak informacjami. Często w brutalny sposób rozprawiają się z konkurencją. Wśród Birdenów uważani są za niespokojne duchy, które nigdzie nie potrafią zagrzać miejsca.

Kapłani: Birdenowie czczą ziemię, która przynosi im skarby i daje oparcie. Kapłani i Kapłanki przypominają zapatrzonym w dzieła własnych rąk rzemieślnikom, że wszystko, co posiadają, pochodzi od Bogini. Najczęściej prócz mądrych słów noszą ze sobą również nieodzowny topór, który może stać się ważkim argumentem w dyskusji.

Bardowie: Mimo pozornej szorstkości w sercach Birdenów tkwi głęboka miłość do Bogini oraz wrażliwość na jej piękno, choć w ich pieśniach częściej można usłyszeć wojskowy zgielk. Birdeńscy Bardowie znani są ze swych krwawych opowieści przy kuflu mocnego piwa, mówiących o klanowych waśniach czy bitwach ze Sluagh. Birdeńskie kobiety słyną z mocnego głosu, który czyni ich pieśni niepowtarzalnymi.



Opinie o innych plemionach

Caelowie: Nie da się ukryć, po prostu ich nie rozumiem. Biegają po tych swoich stepach, patrzą się na ciebie jakoś tak dziwnie i jeszcze ten uśmiešek, kiedy wspomnisz coś o zabijaniu. Powiem ci szczerze, z nimi jest chyba coś nie tak. Nie to, żeby jakiś Cael kiedyś mi cokolwiek złego zrobił. Ale jakoś tak... Dziwnie im z oczu patrzy.

Edhanowie: Cisi, spokojni, trochę brakuje im życia. Podróżujesz z takim dwa tygodnie, a ten gapi się w dal i idzie. Wędrujemy tak raz w do Ker Darren z wujem, no i się jeszcze jakiś Edhan przypałtał. Mało jest takich kawalarzy, co by z moim wujem mogli się mierzyć. No to sypią się te dowcipy, boki zrywać, a ten – nic. Raz się może uśmiechnął. Dziwny jakiś.

Lochinowie: Powiem ci coś. Chcesz się z kimś napić, a w pobliżu żadnego Birdena? Od razu idź do Lochinów. Z nimi można pogadać, a i pośmiać się co nieco. Uważaj tylko, strasznie łatwo ich obrazić, a wtedy albo sięgają po topory, albo gorzej – kłapią tymi jadaczkami z taką prędkością, że po chwili ci się w głowie kręci.

Morranowie: Powiadają, że Morranów kiedyś wykuto ze skał. A ja ci mówię, nieprawda. Skałę łatwiej poruszyć. Niby dobrzy z nich sprzymierzeńcy. Przyjdą, pomogą, nie zdradzą. Tylko jacyś oni tacy... cisi. Idzie taki, zamiata tymi wielkimi nogami, czasem się sam do siebie uśmiechnie, czasem nad czymś zastanowi. A ja się pytam – o czym on tam sobie myśli, co?

Ragharowie: Walczyć to oni umieją, nie ma co. Tylko te gęby jakieś takie niewyparzone. Wiesz, za dużo o nich słyszałem, żeby kiedykolwiek im zaufać. Strasznie im spieszno do cudzego złota. Nigdy nie odwracaj się do takiego tylem, a najlepiej to w ogóle omijać ich szerokim łukiem. Albo z łukiem. Łapiesz? Ha, ha, ha!

Sulenowie: Jacyś oni tacy mizerni. Siedzą sobie w tych ich grodach, ziemię uprawiają. Co to za przyjemność gapić się jak trawa rośnie? Ale prawda, sumienni są i wytrwali. Spotkałem w życiu kilku z nich z dala od pól i łak. Kiedyś z jednym wpadłem na grupę banitów. Jak przyszło co do czego i oręź poszedł w ruch, okazali się nie gorsi od pozostałych kompanów.

Taleinowie: O, to są dopiero dziadła. Spotykasz raz takie coś na drodze. Skacze to, biega w kółko, jak opętane, ledwie za nim wzrokiem nadążyć. Dziecinada jakąś. A później przychodzi to do kopalni i jak się nie zacznie targować, jakie tu ważne znajduje powody, żeby ceny poprawić. A ty sobie myślisz, że jakaś dziwna ta dzieciada, skoro na interesach się zna.



Tuatha De Cael (Caelowie)



Opis: Lud Stepów jest taki, jak wiatr: szybki, niespokojny, wiecznie w ruchu. Niezrównani, długonodzy biegacze, zawsze z łukiem w ręku, zawsze z błyskiem w oku, uważani są przez inne plemiona Danu za tajemniczych i nieco dziwnych. Ich zachowanie przypomina niekiedy okrutną zabawę, bywają kapryśni i nieprzewidywalni. Mają też w sobie drapieżność i dzikość kota, co sprawia, że paskudny uśmiech na ich twarzach może wywołać u innych prawdziwy niepokój. Na rozległych stepach Caelowie hodują święte, białe konie, które kupuje od nich za niebotyczne sumy szlachta. Wywodzą się spośród nich doskonali łucznicy i biegacze, a caelskie wyroby ze skóry znane są w całej Krainie Bogini. Kobiety z Ludu Stepów uważane są za bardzo wyzwolone i agresywne, toteż mimo swej urody rzadko stają się przedmiotem niewybrednych żartów czy niedwuznacznych propozycji. Mężczyźni są od nich bardziej małomówni, a w ich oczach jest jakaś drapieżność, która może zarówno pociągać, jak i wywoływać lęk. Caelowie nigdzie jednak nie zostają na długo, tęsknota za bezkresnym stepem i wiatrem we włosach gna ich ciągle do przodu. Tylko nieliczni na stałe osiedlają się z dala od ukochanych stepów, choć często podróžują po całej Tir Na Danu.

Wygład: Smukły, ale mocno umięśniony Lud Stepów cechuje lekka budowa, wysoki wzrost i gibkie ruchy. Sprawiają wrażenie, jakby energia rozpierala ich od wewnętrz, wydają się zawsze czujni i niespokojni. Włosy noszą zazwyczaj długie i splatają je w misterne fryzury. Ciała przyozdabiają skomplikowanymi tatuażami. Ogorzała cera przypomina o słońcu i stepowym wietrze, które ich wychowały. Kobiety Caelów są tak wysokie, jak mężczyźni i nie ustępują im szybkością czy siłą. Drapieżna uroda i harmonijna sylwetka czynią z nich prawdziwe piękności, co dodaje im dużo pewności siebie. Ciała mężczyzn Ludu Stepów są pięknie zbudowane i muskularne. Nie należą oni do gadatliwych, zachowując się tajemniczo i z rezerwą, ponadto cenią sobie niezależność, co bywa przyczyną wielu konfliktów. Caelowie noszą zazwyczaj długie spodnie ze skóry, wysokie buty o miękkich podeszwach i przylegające do ciała kubraki. Caelki ubierają się w krótkie, skórzane, nie krępujące w żaden sposób ruchów spódniczki, odsłaniające smukłe nogi, a także dość obcisłe, płócienne koszulki bez rękawów.

Wzrost: Mężczyźni 180 – 190 cm, kobiety 180 – 190 cm

Nazwiska: Przedrostek „Aep”, np. Blaine Aep Ryanne.

Wojownicy: Caelscy Wojownicy i Wojowniczki wykorzystują w walce swoją szybkość i gubość, każąc

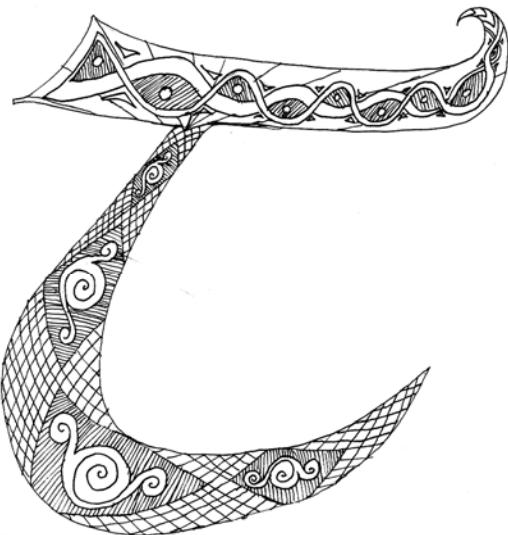
przeciwnikowi tańczyć w swoim rytmie. Lubią bawić się swoimi ofiarami i bywają w tym okrutni, choć potrafią też zrezygnować z zabawy na rzecz skuteczności.

Lowcy: Często w bardzo młodym wieku opuszczają rodzinne wioski, gdyż nieodparta chęć przygód pcha ich w nieznanie. Ich zwierzyną stają się najczęściej szybkie jelenie lub sarny, a także stepowe ptactwo. Ulubioną bronią caelskich łowców jest luk.

Oszuści: Caelscy Oszuści słyną ze swej umiejętności wślizgnięcia się w każde miejsce, a wielu ma ich za bezduszych czy okrutnych. Są jak koty, ciche i zabójcze. Inni ludzie traktują ich bardzo nieufnie.

Kapłani: To bodaj najbardziej nieprzewidywalni ze wszystkich Caelów. Mówią zagadkami, zmieniają często zdanie, a ich wskazówki wprowadzają zazwyczaj chaos. Są jak wiatr, wiecznie zmieni, myślący innymi kategoriami. Posiadają jednak dziwną, głęboką mądrość, która sprawia, że warto spróbować ich zrozumieć.

Bardowie: Pieśni caelskich Bardów i Bardek pełne są tęsknoty i łkania stepowych ptaków, ich opowieści jednak mają w sobie dzikość i okrucieństwo. Znani są też z żywiołowego tańca, podczas którego potrafią wpasować w niemal mistyczny tran



Opinie o innych plemionach

Birdenowie: Hmm... Nie trafia do mnie ani ich poczucie humoru, ani styl bycia. Mimo wszystko to raczej dobroduszný lud, choć czuły na punkcie swojej własności. Nie rozzłoś go, a może okazać się niezły kompanem. Nie licz tylko, że kiedykolwiek uda Ci się z nim naprawdę dogadać. Myślimy zbyt różnie.

Edhanowie: Nie cierpię, kiedy ktoś cały czas papla. To mi przeszkadza myśleć. Z Edhanami w ogóle nie ma tego problemu. Podróż z nimi to prawdziwa przyjemność. Pomyśl trzy razy zanim palną głupstwo, a kiedy się już wypowiadają, zawsze mają coś sensownego do powiedzenia. Myślę, że istnieje między nami ludźmi jakąś nić porozumienia.

Lochinowie: Czy wspominałem już, że nie cierpię, kiedy ktoś cały czas gada? No właśnie, pod tym względem Lochinowie są nieznośni. Jest na to sposób. Przedstaw takiemu jakąś kobietę. Masz spokój na wiele godzin, podczas których Lochin będzie ją zalewał słowami, by przekonać o swojej sile, mądrości i wielu innych walorach. My nie potrzebujemy do tego słów.

Morranowie: Lubię czuć, że mój kompan rozumie, co do niego mówię. Z Morranami nigdy nie masz pewności. Słucha cię, ale minę ma taką, że nie wiesz, czy w ogóle pojmuję, co starasz się mu przetłumaczyć. Podobno Lud Górz nigdy nie zdradza. Cóż, i tak nie mogę zaufać komuś, kto nie rozumie sensu moich słów.

Ragharowie: Nie pałam do nich miłością i nie liczę na ciepłe uczucia z ich strony. Widzisz, to świetni kompani, gdy przychodzi do walki. Tyle tylko, że najczęściej dochodzi do walki przeciw ragharskim łupieżcom, ragharskim banitom i wszelkiej maści agresywnym grupom Ragharów. Oni chyba tylko tak potrafią żyć.

Sulenowie: Nie lubię bezbarwności. Sulenowie nic sobą nie prezentują. Są niewolniczo przywiązuje się do swojej ziemi. Mnie z niczym nie łączą tak silne więzy. Nie mam pojęcia, jaką znajdują radość w codziennym doglądaniu tych swoich pól. Nie zamierzam też zgłębiać tematu. Niech sobie orzą i zasiewają i koszą. Nic mi do tego.

Taleinowie: Pamiętasz, co mówiłem o gadulstwie? Oni stanowią wyjątek. Owszem, wiele wyrzucają z siebie słów, ale ich myśli są ciekawe, a humor subtelny. Bardzo sobie cenię ich towarzystwo. Nie pozwól im tylko za dużo myśleć o pieniądzach. Gdyby potrafili zupełnie zapomnieć o tym całym handlu, stali by się po tysiącuroć bardziej wartościowи.



Tuatha De Edha (Edhanowie)



Opis: Bogini ma wiele twarzy, a Edhanowie uosabiają tę poważną i opanowaną. Lud Lasów jest niczym deszcz podczas słońca, niczym przesycone wilgocią powietrze prastarej puszczy. Zahartowani przez lata, spędzone pośród lasów, obeznani z naturą i jej tajemnicami, spokojni i powściagliwi, Edhanowie wydają się często innym dzieciom Danu skryci i zamknęci w sobie, jakby ukrywali jakieś sekrety, którymi nie chcą się podzielić. Prawdę jest, że Dzieci Lasu w przeciwieństwie do innych plemion zachowują umiar zarówno w mowie, jak i w okazywaniu uczuć. Mimo, że rzadko zabierają głos w dyskusji, są wnikliwymi obserwatorami i z uwagą przysłuchującymi się rozmowie. Potrafią zachować powierzony im sekret, a także wspomóc przyjaciela dobrą radą, gdyż poświęcają zadumie i próbie zrozumieniu innych ludzi dużo czasu. Edhanowie ukochali lasy i choć zamieszkują w miastach i osadach całej Tir Na Danu, to w dzikich ostępach czują się najlepiej.

Wygłąd: Edhanowie mają bez wyjątku ciemne włosy, których barwa waha się od kruczoczarnej po jasnobrązową. Wiążą je w wygodne w lesie harcapy, czyli ciasno splecone warkocze, owinięte rzemieniem. Piwne, orzechowe lub niemal czarne oczy patrzą na świat ze spokoju i jakby ze smutkiem, podkreślanym jeszcze przez jasna cerę. Średniego wzrostu, smukli i owinięci w swe zielone płaszczki Edhanowie mogą wydawać się obcej osobie czasem trudni do rozróżnienia. Zarówno mężczyźni, jak i kobiety ubierają się w wygodne, skórzane spodnie, lekkie, płócienne koszule i skórzane kubraki, które służą im za jedyną zbroję. Mężczyźni tego plemienia są żylaści, dosyć chudzi i bardzo wytrzymali. Rzadko zapuszczają zarost, lecz włosy noszą długie. Kobiety Edhanów są bardzo gęste i raczej drobnej budowy, choć nie ustępują mężczyznom w wytrzymałości. Otacza je często delikatna, słodko-gorzka woń leśnych ziół, którymi przyozdabiają włosy. Niektóre barwią usta sokiem z jagód, tak, że nabierają one czerwonej, kuszącej barwy, na oczy nakładają zaś sproszkowaną korę niektórych roślin, która nadaje ich spojrzeniu tajemniczego wyrazu. Obie płcie ozdabiają też czasem skórę pięknymi malunkami, wykonywanymi przy pomocy wywaru z czarnych jagód.

Wzrost: Mężczyźni 170 – 180 cm, kobiety 170 – 180 cm

Nazwiska: Przedrostek „Di”, np. Cahill Di Farin.

Wojownicy: Edhanowie posługują się w walce przede wszystkim włóczniami, poręczniejszymi w gęstwinie niż topory i miecze. Nie używają właściwie zbroi poza lekkimi, skórzanyymi pancerzami. Walczą w ciszy, atakując przeciwnika z zaskoczenia. Rzadko podejmują bitwę w

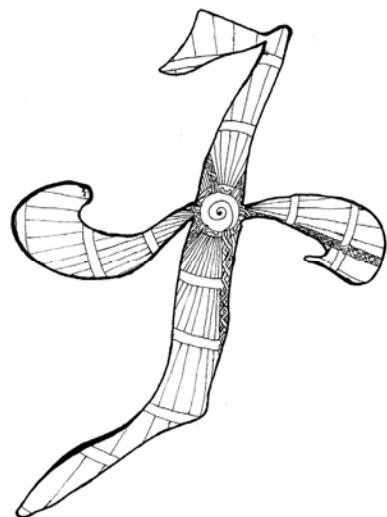
otwartym polu, gdyż ich taktyka zakłada wykorzystanie dobrze znanego im terenu, w którym potrafią bardzo szybko się poruszać. Wojownicy porozumiewają się przy pomocy fletów, które imitują głosy ptaków.

Łowcy: Łowcy i łowczynie Ludu Lasu potrafią bezbłędnie wytropić zarówno zwierzęnię, jak i wrogów. Polują przy pomocy włóczni i lekkich, rzucanych oszczepów, na których każdy wycina swoje znaki. Dzięki temu zawsze wiadomo, czyja broń ugodziła śmiertelnie zwierzęnię, co dla Edhanów jest bardzo ważne, gdyż współzawodniczą oni między sobą o miano najlepszego łowcy. Kolekcjonują trofea, a do najwspanialszych z nich należą Wielkie i Mityczne stworzenia.

Oszuści: Oszuści i oszustki wśród tego plemienia potrafią bezszelestnie poruszać się po lesie i zastawiać pułapki na zwierzęta, a zwłaszcza wrogów, którzy mieli czelność zapuścić się na ich terytorium. Zdarza im się także pobierać myto od podróżnych. Jako, że rzadko się odzywają, bardzo trudno jest przewidzieć, jakie właściwie plany powstają w ich umysłach.

Kapłani: Kapłani i kapłanki Edhanów potrafią spojrzeć w głąb serca swego ludu i wyczytać z nich troski, a czasem ukoić smutek. Ich skupienie i zamknęcie w sobie pozwala bardzo wyraźnie słyszeć głos Bogini, a dzięki temu, że nie narzucają się towarzystwu, pozostają bardzo dobrymi obserwatorami, przez co łatwo im szybko zrozumieć innych.

Bardowie: Bardowie Leśnego Ludu śpiewają smutne, ciche pieśni o deszczu, lesie i samotności. To najbardziej milczący ze wszystkich bardów, którzy często zamiast mówić wolą zagrać coś na swych tesknie zawodzących fletach. Czasem jednak można namówić ich na opowieść i usłyszeć przejmującą i piękną historię, w której ukryta jest prastara mądrość.



Opinie o innych plemionach

Birdenowie: Za bardzo odsunęli się od pozostałych i trudno im znaleźć wspólny z innymi język. Solidni. Ich słowo jest wiele warte. Przyzwyczajeni do codziennego pokonywania przeciwności, nie umieją odpowiadać na naprawdę ważne pytania.

Caelowie: Koty pod postacią ludzi. Są na koci sposób leniwi, ale i sprawni. Noszą w sobie również głęboko ukryte, kocie okrucieństwo. Zrozum ich dusze, a znajdziesz najcenniejszych pośród przyjaciół.

Lochinowie: Lud pełen słów. A jednak nie są to słowa puste. Lochin powie, że zabił tysiące wojowników. Możesz być pewien, że było ich nie więcej niż dwudziestu, ale równie pewny jest fakt, że ów Lochin naprawdę kogoś zabił. Nie potrafią kłamać.

Morranowie: Pełni skupienia, bez którego nie mogliby pojąć świata. Nie starcza im intelektu, by zrozumieć wszystko wokół. Udaje im się jednak naprawdę wiele problemów tego świata okiełznać, bo nie boją się poświęcać czasu na kontemplację.

Ragharowie: Oto lud, który sam sobie zadaje cierpienie, a później wyładowuje frustracje na innych. Znacznie lepiej radziliby sobie w życiu, gdyby zmienili sposób patrzenia na siebie samych. Pewnie nigdy im się nie uda.

Sulenowie: Stateczność prowadzi czasami do wybuchu. W sercu każdego Sulena powoli dojrzewa olbrzymia siła. Uwolnij ją, a zrozumiesz, jak bardzo inni nie doceniają Ludu Łąk.

Taleinowie: Świadomość własnych sił i słabości to prawdziwy skarb. Taleinowie zawsze pamiętają o słabościach. Często zapominają o sile. Odszukaj ją wraz z jednym z nich, a zyskasz przyjaciela.



Tuatha De Loch (Lochinowie)



Opis: „Gwałtowny jak Lochin” – takie powiedzenie można usłyszeć we wszystkich zakątkach Krainy Danu i jest w nim wiele prawdy. To w tym plemieniu Bogini umieściła swój niepohamowany temperament i gniew, nie pozbawiając go przy tym jednak poczucia humoru, który sprawia, że przedstawiciele Ludu Jezior nie pozabijali się jeszcze nawzajem. W nich również znalazła ujście namiętność i pasja, z jaką Danu miłuje świat i swoje dzieci. Dlatego w towarzystwie Lochina nie sposób się nudzić – wesołe pieśni, barwne opowieści, przechwały i gromkie śmiech, przemieszane z wybuchami kłótni i odgłosami bijatyk rozbrzmiewającymi wokół ich ognisk. Powszechnie również wiadomo, że z tego plemienia wywodzą się najurodzsze kobiety o bujnych, zmysłowych kształtach i ogniu Bogini, płonącym w sercach. Lochini słyną też z męstwa i umiłowania walki, w której nie wahają się przed żadnym niebezpieczeństwem. Jest to najliczniejsze ze wszystkich plemion i można je spotkać niemal w każdej osadzie i grodzie Krainy Danu.

Wygląd: Mężczyźni tego plemienia są rośli i dobrze zbudowani. Ich szerokie, mocne ramiona i porośnięte rudym bądź ciemnym zarostem torsy, a także u niektórych pokaźne brzuchy, widać zazwyczaj dobrze, gdyż nie noszą koszul, jeśli tylko pogoda na to pozwala. Rude włosy są wśród nich bardzo częste, choć zdarzają się również brązowe i czarne. Noszą je zresztą zazwyczaj długie i splatają w jeden gruby lub wiele małych warkoczy. Zdarza się, że wplatają w nie różne ozdoby. Mają też gęsty zarost, najczęściej krótko przystrzyżony, choć w niektórych klanach zdarzają się też długie brody. Oczy mają niebieskie, zielone lub piwne. Ubierają się w skórzane spodnie i buty, w chłodniejsze dni nakładają też płócienne koszule bądź skórzane kubraki. Często zakładają też ochraniacze na przedramiona i szerokie, skórzane pasy, które pomagają im w ciężkiej pracy na polu czy w lesie. Kobiety Lochinów cechują się nieco niższym wzrostem i pełnymi kształtami, z kuszącymi kragłościami w odpowiednich miejscach. Włosy rudej bądź ciemnej barwy noszą zawsze długie, również zaplatając je w warkocze w różnych ilościach. Przyozdabiają je często wstążkami i koralikami. Młode dziewczęta wkładają na nie również wianki z polnych i leśnych kwiatów. W zielonych, błękitnych i brązowych oczach czają się wesołe ogniki. Lochinki emanują zdrowiem i życiem, które w nich buzuje z siłą samej Bogini. Ubierają się w długie, płócienne suknie, na które narzucają rozcięte po bokach tuniki bez rękawów i wiążą je w pasie ozdobnymi sznurami. Zakrywają one co prawda nogi, ale podkreślają piękny kształt ich piersi, odkrywając je w głębokich wycięciach. Wygodniejszą, używaną przy trudniejszych pracach bądź w

walce wersją tego stroju jest sięgająca łydek tunika, wiązana na jednym ramieniu, przepasana skórzanym rzemieniem.

Wzrost: Mężczyźni 175 – 185 cm, kobiety 165 – 175 cm

Nazwiska: Przedrostek „Mac”, np. Bran Mac Govern.

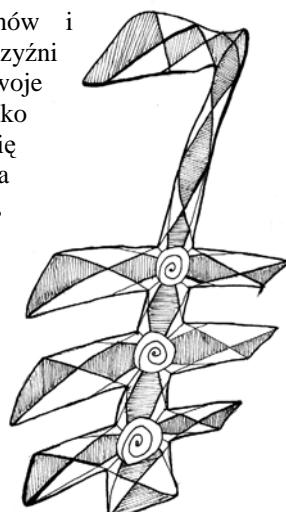
Wojownicy: Lochińscy wojownicy słyną ze swej odwagi, ich zwyczajem jest również walka bez zbroi i koszul, a czasem nawet zupełnie nago, gdyż wierzą, że Danu czuwa nad nimi. Nagie torsy malują czasem w niebieskie wzory, które mają symbolizować ich oddanie Bogini, a biegąc do ataku wykrzykują Jej imię. Najczęściej używaną przez nich bronią jest topór i miecz, choć wielu z nich włada również innym orężem. Wojowniczki Lochinów zajmują się często szkoleniem młodych wojowników.

Łowcy: Spośród Lochinów wywodzą się świetni Łowcy i Łowczynie, których łupem staje się zazwyczaj gruba zwierzyna, gdyż ich największym atutem jest szaleńcza niemał odwaga. Do zakluwania niedźwiedzi i dzików używają krótkich, drewnianych oszczepów. Łowcy często przyozdabiają się w naszyjniki z kłów i pazurów zabitych zwierząt.

Oszuści: Oszuści z tego plemienia rzadko zajmują się kradzieżą, ale za to nikt nie dorówna im w gadaninie. Przy pomocy obrotowego języka potrafią uzyskać znacznie więcej od skołowanego kupca niż niejeden złodziej. Ta zdolność pozwala im się również często wykpić od odpowiedzialności za swoje sprawki.

Kapłani: Kapłani otaczani są w tym plemieniu ogromnym szacunkiem, dlatego to oni rozsądzają spory i godzą zwaśnione strony – ich werdykt rzadko bywa podważany. Lochińskie kapłanki traktowane są jak uosobienie samej Bogini, gdyż czują rytm Jej serca w swoim sercu, Jej smutki i radości.

Bardowie: Lochińscy bardowie nie mają sobie równych w opowiadaniu niestworzonych historii na temat własnych wyczynów i miłosnych podbojów. Mężczyźni niechętnie pozostawiają swoje żony w ich pobliżu, gdyż rzadko która panna potrafi oprzeć się urokowi namiętnych ballad, a także wymownym spojrzeniom, rzucanym nad liry i dzbaną piwa. Tak samo nie ma ponoć lepszych kochanek od lochińskich bardek, choć rzadko pozostają one długo wierne jednemu mężczyźnie.



Opinie o innych plemionach

Birdenowie: Co to ma być? Niby piją i walczą jak my, ale tacy jacyś... sam nie wiem. Nie to, żeby mi to jakoś przeszkadzało. W sumie, to świetni z nich kompani, drugich takich nie znajdziesz. Dotrzymują nam kroku i na wojnie i przy kuflu, za to pozostają w tyle, gdy przychodzi do pieśni i kobiet. Słowem – idealny przyjaciel.

Caelowie: Widziałeś kiedyś Caelską wojskowniczkę? Dumna, jak jastrząb, wyniosła jak kot, sprężysta jak... No, masz już obraz, nie? Sam rozumiesz, że z nimi po prostu trzeba żyć w przyjacielskich stosunkach. Żeby jeszcze byli nieco chętniejsi do zacieśniania braterskich więzów. Oni chyba wolą trzymać się nieco na uboczu, a czasem, jak taka Caelka na ciebie prychnie...

Edhanowie: Szczerzą lubię Edhanów. Nikt nie ceni naszych pieśni tak jak oni. Potrafią słuchać godzinami, nie przerywając nawet słowem. Widać chłopaki wiele się od nas uczą o tym, co to znaczy być prawdziwym mężczyzną. Zresztą, lekcje oferujemy też niewiastom ich plemienia. To wspaniałe uczennice, nawet jeśli niezbyt rozmowne.

Morranowie: Znaleźli się. Chodzą czasem po grodach takie wielkoludy. Wydaje im się, że jak mają dwa metry, to są naprawdę kimś. Widzisz, problem z Morranami polega na tym, że są tak głupi, że nawet obrazić ich trudno. Prawda jest jednak taka, że potrzebujemy tego ludu. W końcu, gdyby nie było Morranów, nie mielibyśmy o kim układać dowcipów.

Ragharowie: Posłuchaj mnie uważnie. Ja rzadko robię się zupełnie poważny, ale zawsze trzeźwieję, kiedy mówię o Ragharach. Nikt nie potrzebuje tego plemienia. Może lepiej byłoby, gdyby Danu wzięła ich wszystkich z powrotem do siebie. Raczej nie usłyszałbyś po nich płaczu.

Sulenowie: To dopiero zabawny ludek. Taki Sulen, to właściwie nawet nie wiadomo, co to właściwie jest. No, siedzi sobie koło ciebie taki ludzik. Powiesz dowcip, to się uśmiechnie, klepniesz po ramieniu, to się piwem zakrztusi. Myślisz sobie, że cóż... Facet ma cię dosyć i tyle. Następnego dnia wchodzisz do karczmy, a on sam się do ciebie z kuflkiem przysiada. I o co tu chodzi?

Taleinowie: Wydaje im się, że co? Że rzucają kilka kaśliwych tekstów i zaraz są tacy sprytni. Mamy od nich roślejszych mężczyzn i ładniejsze kobiety, opowiadamy lepsze historie, lepiej robimy toporem, a i piwo warzymy lepsze. Ha, a te małe cholery nadal uważają się za lepsze od nas. Szkoda słów. Nigdy nie tknąłem Taleinki. Mam dumę.



Tuatha De Morra (Morranowie)



Opis: Bogini, dając życie swoim dzieciom, tchnęły w każde z nich cząstkę siebie, jakąś myśl, uczucie czy pragnienie. Lud Góru osiągała tę najbardziej niezmienną i spokojną twarz Danu, jej cierpliwość, lecz również potężną siłę. Morranowie żyją przeważnie wśród gór, które ukochali i którym stali się podobni. Niektórzy powiadają, że w ich żyłach płynie krew olbrzymów i może być w tym ziarno prawdy. Ich potężne sylwetki i surowe twarze można łatwo rozpoznać pośród innych dzieci Danu. Mimo poważnego usposobienia Morranowie są bitnym ludem. Zazwyczaj nieskorzy są do gniewu, jeśli już jednak coś wzbudzi ich wściekłość, stają się straszonymi przeciwnikami. Niesamowita siła i wytrwałość czynią z nich wytrawnych wojowników. Jako broń upodobali sobie ciężkie młoty bojowe, które sami wytwarzają. Ludzie Góru nie należą do bardzo rozmownych, gdyż nie zostali obdarzeni przez Boginię bardziej bystryimi umysłami. Rozumują powoli i w prosty sposób, rzadko też cofają raz podjętą decyzję. Czyni to z nich niezwykle oddanych przyjaciół – kiedy raz nazwał kogoś swym druhem, pozostaną mu lojalni aż do śmierci. Na słowie Morrana można też polegać bez zastanowienia.

Wygład: Zarówno kobiety, jak i mężczyźni tego plemienia cechuje niezwykły wzrost i mocna sylwetka. Morranki chlubią się długimi, złocistymi włosami, które splatają często w dwa warkocze lub obwiązany rzemieniem ogon. Są silne i wytrzymałe na trudy, ciężkie życie w górach uczyło z nich twarde niewiasty. Surowa, nieco kanciasta budowa sprawia, że nie należą do najurodziszych kobiet Ludu Danu, lecz dla Morranów stanowią ideał piękna. Mężczyźni Ludu Góru to prawdziwi olbrzymi, górujący nad innymi plemionami niczym potężne skały. Szerokie ramiona i grube węzły mięśni wskazują na niezwykłych siłaczy i sprawnych wojowników. Duże, kwadratowe twarze o chropowatych rysach i głęboko osadzonych oczach mówią o zdecydowanemu i uporze w dążeniu do celu. Włosy, zazwyczaj jasnej barwy, ścinają dla wygody tuż przy skórze. Ubierają się w krótkie, skórzane tuniki, sięgające kolana, spięte zazwyczaj prosto zdobionymi pasami. Noszą też wygodne, skórzane buty o twardych podeszwach, bardzo użyteczne wśród skał. Kobiety zakładają do tego szare, wełniane spódnicę, rozcięte po bokach, by nie krępowaly ruchów. Przyozdabiają się zazwyczaj rzemieniami, z których splatają węzły oraz naszyjniki ze zwierzęcych kłów i pazurów.

Wzrost: Mężczyźni 200 – 210 cm, kobiety 185 – 195 cm

Nazwiska: Przedrostek „Bal”, np. Daigh Bal Roche.

Wojownicy: Najczęściej używaną przez Morranów bronią jest ich tradycyjny młot bojowy, choć nie gardzą również maczugami. W przeciwieństwie do innych plemion są opanowanymi, niemal powolnymi wojownikami. Ich siła jest niemal legendarna – wykorzystują tę przewagę w walce i miażdżą przeciwnika samą potęgą ciosu. Służą Bogini z oddaniem i wiernością, tak właściwą wszystkim Dzieciom Góru.

Lowcy: Morrańscy Lowcy i Lowczynie potrafią słuchać głosu góru i podążać za nim. Małomówni, wsłuchani w cichą mowę ziemi, którą depczą swymi potężnymi stopami, rzadko dzielą się swoją wiedzą z innymi. Wyjątkiem są przyjaciele, których Morran potrafi powieść zdradliwymi, górkami ścieżkami do bezpiecznego schronienia.

Oszuści: Góry nie są przyjaznym i spokojnym miejsce, czyha w nich wiele pułapek i niebezpieczeństw. Morrańscy Oszuści to przenikliwi obserwatorzy, którzy potrafią te zagrożenia dostrzec i obrócić na swoją korzyść, zaś ich niezwykła siła wybitnie pomaga przy kontaktach z podróznymi, którzy mają zbyt ciężkie kiesy, bądź przy konfrontacji z Oszustami innych plemion.

Kapłani: Siła morrańskich Kapelanów płynie z ziemi i skał, dlatego ich cierpliwość i powaga potrafią niejednego wyprowadzić z równowagi. Jednak lepiej nie narażać się na jego gniew – gdy raz nim zaplonie, potrafi również cierpliwie wymierzać kary, a jego wściekłość jest niczym wściekłość góru.

Bardowie: Są to najbardziej rozmowni spośród Morranów. Zawistni twierdzą, że głosy ich mężczyzn przypominają chrzest skał, a pieśni ich kobiet potrafią odstraszyć wrogów spod ich osad, nie jest to jednak prawda – wielu bardów spośród Ludu Góru jest bardzo uzdolniona. Wszyscy okazują im głęboki szacunek, drzemie w nich bowiem przedwieczna mądrość góru.



Opinie o innych plemionach

Birdenowie: Są oddani górom, tak samo jak my. Mają tych samych wrogów, co my. Podobni. Momentami zdają się być trochę dziwni, ale chyba po prostu ich nie rozumiem.

Caelowie: My jesteśmy skałą, a oni wiatrem. Skała nie czuje wiatru, a wiatr nie zatrzymuje się na skale. Podziwiamy ich z oddali, gdy kolejne podmuchy niosą ich ciągle do przodu.

Edhanowie: Skala trwa, a drzewo rośnie, nawet jeśli patrząc na nie tego nie widać. Umieją słuchać i umieją patrzeć. Ciekawe, co znajduje się pod korą.

Lochinowie: Na tysiąc lochińskich słów, jedno jest warte uwagi. Naucz się je wyłapywać, a nie będziesz musiał słuchać wszystkich pozostałych.

Ragharowie: Nawet najbardziej drapieżne ze zwierząt nie rozbije skały. Czasem bawi mnie, gdy patrzę, jak nabijają sobie kolejne guzy na głowie, próbując zaprzeczyć tej zasadzie. Nigdy nie zapomnimy przeszłości. Te zwierzęta spowodowały już raz lawinę.

Sulenowie: Skała i ziemia mają ze sobą wiele wspólnego. Upór Ludu Łąk jest godny największego podziwu. Mogą jeszcze bardzo wiele osiągnąć.

Taleinowie: Świtliki są bardzo ładne, ale szybko gasną. Brakuje im dyscypliny, w kółko zmieniają zdanie. W ich działaniach nie ma porządku ani sensu. Nie wiem, jak udaje im się prowadzić te wszystkie interesy przy takim braku stałości i zorganizowania.



Tuatha De Raghar (Ragharowie)



Opis: To wojownicze i dzikie plemię nie cieszy się zbytnią sympatią pośród Ludu Danu. Uważani są za barbarzyńców, lecz otacza ich również aura lęku, gdyż całe to plemię żyje prawie wyłącznie z walki. Lud Mieczu słynie ze swojej brutalności i wojennej sprawności. Dawniej Ragharowie żyli z napadania na inne plemiona, dziś jednak za swych przeciwników obierają przeważnie Sluagh, choć służą również jako najemnicy każdemu, kto dobrze zapłaci, a stanowią bardzo karne i bitne wojsko. Ich ulubioną bronią jest miecz, oręż darzony pewną dozą nieufnością przez inne dzieci Danu. Do walki używają również potężnych, świetnie wyszkolonych bojowych psów, które budzą postrach wśród wrogów. Kobiety Ragharów uważane są powszechnie za czarownice, gdyż znają tajemne rytuały i czary, a także spotykają się przy pełni księżyca na sekretnych sabatach. Część Ragharek wybiera jednak ścieżkę miecza, a najlepsze z nich stają się częścią świetnie wyszkolonych oddziałów, składających się wyłącznie z kobiet, słynących z bezwzględności i okrucieństwa. Ragharowie trudnią się wyrokiem prostym, lecz bardzo wytrzymałą bronią oraz zbroją. Cała ich kultura i umiejętności skupiają się wokół rzemiosła wojennego, słyną więc ze znajomości strategii i taktyki, a także budowy fortyfikacji. Ich armie są dobrze zorganizowane i rzadko cofają się nawet przed liczniejszym przeciwnikiem. Służą często do ochrony kupców lub możnych, a także jako prywatne wojsko. Jednak kiedy najemnicy nie mają żadnych zleceń, stają się postrachem dla okolicznej ludności, od której siłą wymuszają jedzenie i kobiety. Nie wszyscy jednak Ragharowie żyją w ten sposób, ostatnimi czasami powstaje coraz więcej dużych, warownych osad tego plemienia.

Wygląd: Ragharów cechuje silna, krępa sylwetka, dobrze umięśnione, nawykle do walki ciało, przeciętny wzrost i ostre rysy ogorzałych twarzy. Włosy, przeważnie ciemnej barwy, ścinają krótko bądź wiążą w harcapy. Brązowe lub szare oczy wyrażają zdecydowanie i odwagę. Ragharki są smuklejsze niż mężczyźni, choć nie ustępują im wzrostem. Z twarzy przebija dzikość i hardość, lekko skośne oczy niosą w sobie zapowiedź śmierci. Noszą metalowe, proste ozdoby, a włosy splatają w wiele małych warkoczy lub związuje w ciasny ogon. Ragharowie ubierają się w praktyczne, skórzane stroje, zazwyczaj długie spodnie, wysokie, mocne buty, kurty i kubraki. Kobiety noszą spodnie lub proste, rozcinane po bokach spódnice. Do tego Lud Mieczu zwykły zakładać również ciężką zbroję, która składa się z mocowanych na skórzany kubrak metalowych płytaków.

Wzrost: Mężczyźni 165 – 175 cm, kobiety 165 – 175 cm

Nazwiska: Przedrostek „Ar”, np. Finegas Ar Dochart.

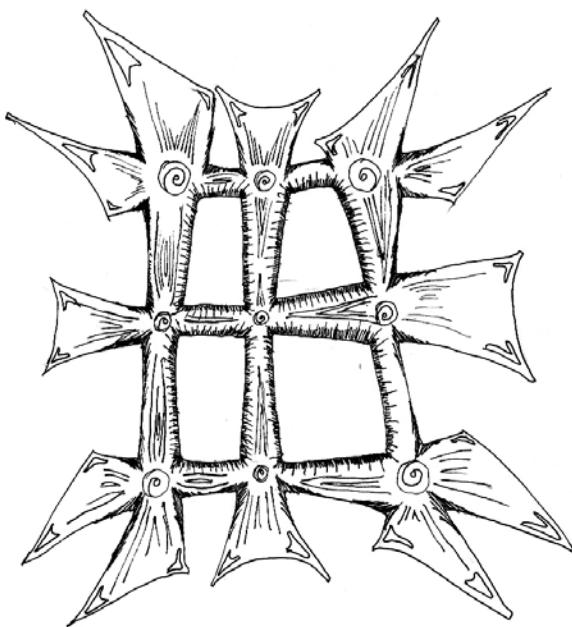
Wojownicy: Ragharów cechuje bezwzględność i skuteczność w walce. Ich ciężkozbrojni Wojownicy często przystają do najemnych armii wystawianych przez co zamożniejsze klany innych plemion. Rzadko się im ufa, choć, niezależnie od niechęci, jaką zazwyczaj darzą swych pracodawców, pozostają lojalnymi żołnierzami.

Lowey: Zajmują się zarówno polowaniem na zwierzyńce, jak też łapaniem złoczyńców dla nagrody, czy też wyprawami na niewolników. Służą także jako zwiadowcy w najemnych armiach, jednak ponieważ bardzo cenią sobie niezależność, wiążą się z nimi raczej na krótko.

Oszuści: Ragharscy Oszuści i Oszustki często przewodzą bandom, które napadają na podróźnych bądź słabo bronione wioski. Wywodzą się spośród nich również szpiedzy, służący w najemnych armiach. Ich lojalność jest niepodważalna, jednak często zmieniają panów, nie chcąc uzależniać się od jednej armii.

Kapłani: Kapłani i Kapłanki Ragharów wpierają swoich współplemieńców bojowymi rytuałami i dbają o to, aby Ragharowie nie zdziczaeli za bardzo. Ich oglada i zdolności przywódcze stawiają ich często na wysokich stanowiskach w najemnych armiach, do których jednak nie przywiązuje się zbytnio.

Bardowie: W ich pieśniach pobrzmięwa wojenna nuta, a w opowieściach przewijają się niezliczone boje, toczone przez Ragharów. Bardzo cenieni w armiach, gdyż ich obecność podnosi żołnierskie morale, a znajomość starych legend pozwala lepiej podejść przeciwnika. Bardowie Ragharów słyną ze sprytu i pomysłowych podstępów.



Opinie o innych plemionach

Birdenowie: Śmieszne stworzenia w swoich bezcennych jaskiniach. Niech sobie kopia, nie będziemy ich przecież ścigać pod ziemią. Najlepiej niech w ogóle nie wychodzą ze swoich jam. Nudni, przewidywalni, naiwni, prostolinijni. Birdena mam zazwyczaj dosyć po krótkiej chwili rozmowy.

Caelowie: Przyznaję, coś drzemie w Ludzie Stepów. Jednak ich arrogancja sprawia, że wolę przyjrzeć się ich wnętrzu poprzez wielką ranę, którą wytnę wcześniej mieczem. Ktoś powinien ich nauczyć nieco pokory i szacunku dla innych. Gdybym miał więcej ludzi pod sobą, chętnie zająłbym się urabianiem jakiegoś ich klanu.

Edhanowie: Szybko naucz się doceniać Edhanów, bo możesz zostać pozbawiony kolejnej szansy. Prawie cały kontynent to lasy. Oni zawsze są u siebie. W dodatku są niemal tak twardzi jak my. Lepiej nie wchodź im w drogę. Możesz liczyć, że oni ze swojej strony też nie będą przeszkadzać, bo rzadko się do czegokolwiek wtrącają.

Lochinowie: Cholerne gaduły. Zdarzy im się czasem machnąć toporem, ale na każdą wygraną walkę przypadają trzy miesiące chlania w karczmie i niekończące się opowieści. W dodatku w kółko próbują dobierać się do naszych kobiet. Cóż, skoro Lochinowie pchają się w ich objęcia z własnej woli, to nie będziemy im nawet współczuć...

Morranowie: Cholerne półgłówki. Kiedyś toczyliśmy z nimi wojnę. Trzeba ich było wtedy wykończyć. Niejeden wielki mojego klanu poległ w bojach z Morranami. Kiedyś przeleję krew Ludu Góru w imieniu moich przodków. To głupcy i tylko krew gigantów, którzy kiedyś wychodożyli ich matki, sprawia, że jeszcze nie posłaliśmy ostatniego z nich wprost w ramiona Bogini.

Sulenowie: Śmieszny mały ludek. Prawda jest taka, że Sulenowie nie są nawet zabawni. W ogóle nie wiem, czemu Danu pozwala istnieć tak zupełnie bezużytecznym istotom na swym łonie. Chyba, że wspaniałomyślna Matka ofiarowała nam Sulenów jako zwierzynę łowną. Ich zapasy pozwoliły nam przeżyć niejedną zimę.

Taleinowie: Potrafią rozmawiać konkretnie. Są dosyć aroganccy i mają dziwne podejście do życia, ale dobrze opłacają najemników, a karawan strzegą tak dobrze, że często lepiej się do takiej dołączyć i wydawać żołd w karczmach, niż ryzykować życie w ataku z zasadzki.



Tuatha De Sulen (Sulenowie)



Opis: Powiadają, że Lud Łąk powstał z łez Bogini, która płakała nad zwiedzonym kwiatem. Podobno dlatego właśnie Sulenowie najlepiej ze wszystkich plemion rozumieją, czym jest życie i śmierć, odwieczny cykl natury. Kochają rośliny i zwierzęta i dbają o nie, aby Bogini nie musiała już więcej płakać. Danu, w nagrodę jako pierwszych, obdarowała Sulenów zdolnością stworzenia domu i rozpalenia ognia. I tak dzięki wytrwałej pracy tego plemienia powstały największe grody Tir Na Danu, otoczone polami i pastwiskami dla bydła. Lud Łąk nie należy do najwaleczniejszych plemion, jednak w obronie swego domu wykazuje nadzwyczajne męstwo. Płomień domowego ogniska jest bowiem dla Sulenów święty, jako znak opieki Bogini i jej daru życia. Plemię to spędza wiele czasu na rytuałach ku czci Danu, a ci spośród nich, którzy mieszkają w wioskach, co dzień ciężko pracują na polach i przy hodowli bydła. Inne dzieci Bogini darzą ich szacunkiem i przyjaźnią, choć nie raz w historii zdarzało się, że co bardziej skore do walki i żądne łupów klanu pozostałych plemion dawały się zwieść spokojnej naturze Ludu Łąk, gorzko żałując później wytraconych w ciężkich walkach ludzi. Wielki gniew Sulenów budzą Sluagh, których wypaczenie stanowi zaprzeczenie piękna i czystości Bogini.

Wygląd: Sulenowie są przeciętnego wzrostu, lecz cechuje ich dosyć mocna budowa i siła, potrzebna do ciężkiej pracy. Tryb życia sprawia, że mają stwardniałą, ogorzałą od słońca skórę. Suleńscy mężczyźni są niczym ziemia, z której wyrosły – cierpliwi, uparci i niezmordowani, kobiety zaś mają w sobie łagodność i wytrwałość Matki. W zwyczaju leży u nich tlenienie włosów na jasny blond. Noszą je zazwyczaj długie i ozdabiają małym warkoczykiem na prawej skroni. Oczy mają niebieskie lub piwne, bije z nich powaga i cierpliwość. Starsi Sulenowie sprawiają wrażenie przygętych do ziemi, jakby chcieli znaleźć się jeszcze bliżej ukochanej matki. Mężczyźni ubierają się w płócienne tuniki i spodnie, przewiązane zdobionymi pięknie pasami, kobiety noszą zaś długie, proste suknie o szerokich dekolatach, ukazujących ich ponętne, często dość bujne kształty.

Wzrost: Mężczyźni 170 – 175 cm, kobiety 165 – 170 cm

Nazwiska: Przedrostek „O”, np. Brian O Connor.

Wojownicy: Wielu suleńskich Wojowników przysięga bronić swego domu przed niebezpieczeństwem i dlatego nigdy nie opuszcza swojej rodzinnej wioski. Jednak część z nich wyrusza w drogę, aby znaleźć swój sposób na służenie Bogini. Ich droga ku Matce należy do bodaj najtrudniejszych, gdyż w służbie Danu muszą

przewyciążyć tęsknotę za domowym ogniskiem i spokojnym trybem życia.

Lowcy: Lowcy, wywodzący się spośród Ludu Łąk, żyją w przyjaźni ze swą zwierzyną. Nigdy nie zapominają podziękować upolowanemu jeleniowi za jego poświęcenie i czują głęboki szacunek do wszystkiego, co żywe. Często towarzyszą im oswojone zwierzęta, od szczurów i jaszczurek, po olbrzymie niedźwiedzie i wilki.

Oszuści: Sulenowie wierzą, że Bogini każdemu przeznaczyła jego rolę nie bez powodu i dlatego suleńscy Oszuści, mimo spokojnego usposobienia, podążają swoją drogą. Rzadko można odnaleźć w ich sercach okrucieństwo, czy niechęć do innych, co nie przeszkadza im w odbieraniu innym „zbędnego” dobytku.

Kapłani: Kapłani i Kapłanki Sulenów są bardzo wsłuchani w głos Bogini i tak, jak nikt inny, rozumieją nieskończony cykl życia i śmierci. Uważają, że świat powinien toczyć się takim porządkiem, jaki nakazała mu Danu i poświęcają swe życie na pilnowanie tego stanu rzeczy.

Bardowie: Suleńscy Bardowie i Bardki to najczęściej życzliwi ludzie, którzy dzielą się z każdym, kto zechce posłuchać, mądrością Bogini. Poza opowieściami i pieśniami, dbają też o to, by umacniać więzi wewnętrz swego plemienia, przekazując wieści o krewnych z najdalszych zakątków Tir Na Danu.



Opinie o innych plemionach

Birdenowie: Poświęcają tyle samo pracy kamieniom, co my ziemi. Ich charakter wyzłobiony został przez wielki wysiłek i upór, co czyni z nich świetnych przyjaciół, którzy doskonale rozumieją nasze problemy. W naszych grodach zawsze znajdziesz się nieco miejsca dla ich rzemieślników.

Caelowie: Ciągle szukają swojego miejsca, widać Danu nie zdecydowała, gdzie odnajdą dom. Są dziwni, czasem nawet trochę przerażający, a zawsze ogromnie arroganczy. Ciekawość i duma - te dwie ich cechy oznaczają, że Cael zawsze przyniesie do twego domu kłopoty.

Edhanowie: Edhan to dobry gość w każdym domu. Doceni jadło i gościnę, być może przekaże nieco swej mądrości, a jeśli tylko trzeba, pomoże rozwiązać problem. Lud Lasów ma wiele swoich spraw w świecie, a ja cieszę się, gdy jeden z nich zajrzy pod moją strzechę, różnimy się jednak zbyt bardzo, bym widział w nim idealnego sąsiada.

Lochinowie: Lochinowie kochają Matkę tak samo mocno, jak my. Oni odnajdują Boginię w szalonej zabawie, pieśniach i miłości. To jednak ta sama Danu, która co roku daje nam plony. Lochinowie to dobrzy przyjaciele i wiele grodów zamieszkuje wspólnie. Trzeba tylko jakoś przyczewiać się do ich hałaśliwego trybu życia.

Morranowie: Są naprawdę ogromni. O dziwo, to bardzo spokojny lud. Nigdy nie słyszałem, żeby Morran skrzywdził jakiegokolwiek Sulena. Mimo wszystko, nie wyglądają bardzo niewinnie. Naprawdę nie chciałbym być w skórze nieszczęśnika, który rozwścieczy takiego wielkoluda.

Ragharowie: Sieją zamęt i zniszczenie. Nic nie umieją stworzyć, zabierają więc wszystko innym. Jestem pewien, że Sluagh po cichu zatrzuwa ich serca. Nie rozumiem, dlaczego inne plemiona już dawno nie wybiły Ludu Miecza. Trzymaj się od nich z daleka, dobrze ci radzę. Widok Raghara nigdy nie wróży niczego dobrego.

Taleinowie: Nie rozumiem Ludu Rzek. Z jednej strony uchodzą za świetnych kupców, co wymaga przecież rozsądku i mądrości, zaś, gdy widuje czasem ich grupki, które pod wpływem najróżniejszych używek pozwalają sobie na... wiele, to jakoś nie dostrzegam żadnej z tych cech. Dziwne plemię.



Tuatha De Talein (Taleinowie)



Opis: To niezwykle ciekawskie i żywiołowe plemię jest takie, jak Bogini na wiosnę – pełne życia, niepohamowane i wesołe. Taleinów znaleźć można w każdym niemal zakątku Tir Na Danu, gdyż nieustanne podróże, a także zamiłowanie do handlu, zawiodły ich do najmniej nawet dostępnych miejsc. W grodach, miastach i osadach taleińscy kupcy mają swoje kramy, a karawany z towarami, dowodzone przez taleińskich handlarzy, kursują między nimi zarówno lądem, jak i wodą. Lud Rzek cechuje niezwykłą gadatliwość i towarzyskość, a także żywy temperament. Zazwyczaj cieszą się sympatią innych plemion, choć bywają kłotliwi i potrafią targować się do upadłego, co potrafi zniechęcić do nich nawet najbardziej oddanych przyjaciół. Ludzie Rzek mają jednak również nieco romantyczną naturę i są wyjątkowo emocjonalni, co widać wyraźnie w ich zachowaniu. Taleinki uważane są za wspaniale kochanki, ale nienajlepsze żony, gdyż ich uroda i uczuciowość idzie w parze z ostrym językiem i poczuciem niezależności. Wśród tego plemienia panuje dość duża swoboda obyczajów, która nieraz stawała się zarzemkiem konfliktów z innymi Dziećmi Bogini. Mimo, że Taleinowie nie należą do osiłków, ich szybkość sprawia, że potrafią być niebezpiecznymi przeciwnikami w walce. Niezwykła celność z procy, która jest ulubionym orężem Ludu Rzek, stała się niemal przysłowia.

Wygląd: Taleinowie są dość wysocy i bardzo smukli. Mają bardzo bujne, często kręcone włosy, czarne albo rzadziej rudej barwy. Duże, błyszczące zielenią lub błękitem oczy odcinają się wyraźnie na niewielkich twarzach o jasnej, nieco piegowej cerze. Taleinki słyną ze swej delikatnej skóry, łagodnych rysów, zmysłowych, ulotnych niemal ciał i dość skąpych, ażurowych strojów, które zwykły nosić. Wysmukli mężczyźni z Ludu Rzek ubierają się w przewiewne stroje z kolorowych materiałów i w lekkie sandały, zdając się przy tym być znacznie mniej niż inne plemiona wrażliwi na chłód. Dzieci Rzek bardzo krótko potrafią usiedzieć w miejscu. Ich ciała zdają się emanować nieskończonymi pokładami energii.

Wzrost: Mężczyźni 165 – 175 cm, kobiety 160 – 170 cm

Nazwiska: Przedrostek „Til”, np. Keir Til Ennis.

Wojownicy: Taleinowie preferują broń zasięgową, choć ich Wojownicy i Wojowniczki walczą bardzo różnym orężem. Szczególnie upodobili sobie kije, które nadają się świetnie do dania komuś nauczki. Ludzie Rzek nie są brutalni i raczej unikają rozlewu krwi, choć ich przekorna natura często prowadzi do bójk.

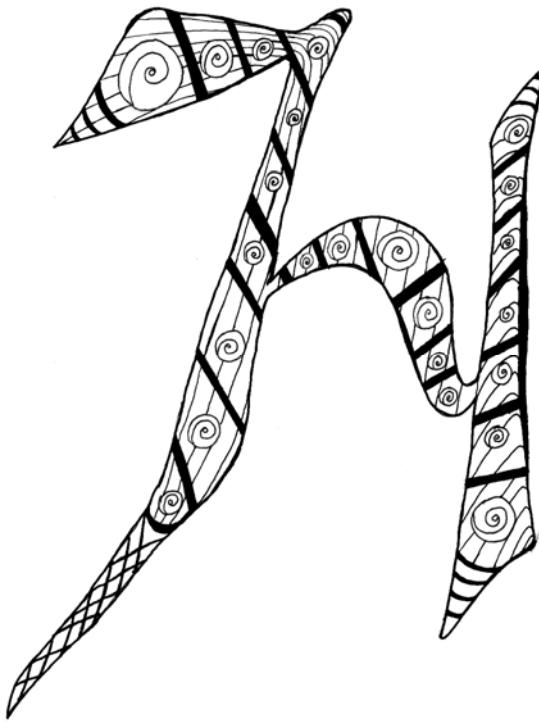
Łowcy: Jako broni używają najczęściej procy, polują również za pomocą oszczepów na ryby. Znają się dobrze na

rzekach i przeprawach, wynajmują się często jako przewodnicy lub ochrona dla kupieckich karawan.

Oszuści: Taleińscy Oszuści trudnią się często kupiectwem. Tak jak nikt potrafią zachwalać swój towar i targować się o jego cenę. Są bardzo sprytni i wygadani. Często zostają również złodziejami w dużych miastach.

Kapłani: Lud Rzek ukochał wodę, a ich Kapłani i Kapłanki mają w sobie wiele z tego żywiołu. Słyną z niezwykłej empatii i uczuciowości, potrafią ukoić cierpienie i poznać najskrytsze pragnienia innych. Zazwyczaj używają tego, aby pomóc ludziom, ale również dobrze mogą nimi sprawnie manipulować.

Bardowie: W pieśniach Taleinów słyszać szum fal, a w ich opowieści wkrada się zazwyczaj przesada, choć zyskują przez to na barwności. Bardowie z plemienia Rzek potrafią przekonywać innych do swoich racji, czy to poprzez czułe słowa, czy hałaśliwą kłótnię.



Opinie o innych plemionach

Birdenowie: Strasznie zapatrzeni w te swoje kamienie. Są zbyt konserwatywni, żebyśmy kiedykolwiek naprawdę się z nimi dogadali. Niemniej aktualny poziom wzajemnego zrozumienia całkowicie wystarcza, by prowadzić z nimi bardzo intratne interesy. Ich złoto i wyroby przemierzą na naszych barkach całe Tir Na Danu.

Caelowie: Oni chyba mają jakieś problemy ze sobą. W sumie, dobrze się z nimi rozmawia, ale ta ich buta. Dlaczego cały czas muszą udowadniać, jacy to nie są wyniośli i wartościowi. Nikt temu nie przeczy. Mimo pewnej dozy zarozumiałości, to świetni kompani, z którymi łatwo znaleźć wspólny język.

Edhanowie: Sam już nie wiem. Właściwie, to nieźli z nich kandydaci na przyjaciół, jeżeli nie przeszkadza ci fakt, że naprawdę rzadko się odzywają i sprawiają wrażenie zupełnie ponurzych. Kilka godzin w naszym towarzystwie, wspomaganych przez różne specyfiki i stają się nieco bardziej rozmowni.

Lochinowie: Ci z kolei zawsze mają wiele do powiedzenia, chociaż mogliby w ogóle się nie odzywać. Uśmiechaj się i przytakuj, kiedy zalewają cię potokami słów, losowo poskładanych w zdania. Nie nadają się ani do zabawy, ani do interesów. Ich prostoduszność i bezpośredniość jest po prostu dobijająca.

Morranowie: No właśnie. Jak nie przyglupie gaduły, to przyglupie niemowy. Zapomnij o wspólnej zabawie – Morranowie nigdy nie zrozumieli sensu tego słowa. Czasem uda ci się takiemu coś przehandlować, ale zanim on się wreszcie zdecyduje, minie tyle godzin, że stracisz jakikolwiek zapał do dalszych targów.

Ragharrowie: To dopiero zabawny ludek. Strasznie się o wszystko denerwują i najczęściej od razu wypruliby z nas wszystkie flaki, a później dobrali się do złota. To czyni kontakty z nimi bardziej emocjonującymi. Mimo wszystko w tych kwadratowych łbach tli się inteligencja. Możesz się zdziwić, jak dobrze czasem można się z nimi dogadać.

Sulenowie: Nuda, nuda, nuda. Pójdź kiedyś na łąkę, usiądź sobie, nasłuchuj i obserwuj okolicę. Poczekaj tak jakiś czas. Jeżeli znajdziesz w tym zajęciu choćby cień jakikolwiek przyjemności, to masz szansę zrozumieć Sulenów. Ja osobiście znalazłem kilka kąsających mnie owadów, ale radości żadnej się nie dopatrzyłem.



Klany Birdenów		
Wynik	Klan	Modyfikatory
1	Van Moragh Klan najemnych wojowników, oferujących swe usługi tym, których stać na ich wynajęcie.	+1 Walka - Topory +1 Tarczownictwo +1 Walka - Wręcz
2	Van Tarren Znany ze swych toporów klan wyrabiający broń w jaskiniach Góra Dwóch Rzek.	+2 Kowalstwo +1 Walka - Topory
3	Van Bethar Zarządzany od wieków przez kobiety klan trudniący się wydobyciem złota z kopalń u podnóża Góra Orlich.	+2 Górnictwo +1 Wspinaczka
Klany Caelów		
1	Aep Amra Klan myśliwych, polujący na Wrzosowych Wzgórzach na tamtejsza zwierzęta.	+1 Walka - Łuki +1 Łowiectwo +1 Przetrwanie
2	Aep Tien Znany ze swych wyrobów klan, wytwarzający skórzane stroje, rzemienie i inne przedmioty.	+3 Rzemiosło
3	Aep Kennal Wędrujący po miastach i grodach południowych krain klan świątynnych tancerek i tancerzy.	+2 Taniec +1 Aktorstwo
Klany Edhanów		
1	Di Garren Klan z Wiecznego Lasu, znany z niesłychanie sprawnych myśliwych	+1 Łowiectwo +1 Przetrwanie +1 Tropienie
2	Di Eise Klan z Nieskalanej Puszczy, znany z uzdrowicielskich umiejętności należących do niego kobiet.	+1 Zielarstwo +2 Leczenie
3	Di Braugh Wędrowny klan żyjący z odpłatnego tępienia zbójeczkich band, szukających schronienia w lesie.	+2 Walka - Łuki +1 Ukrywanie się
Klany Lochinów		
1	Mac Merna Klan znany na północy kontynentu z wyrobu przedniego piwa.	+2 Rolnictwo +1 Mocna głowa
2	Mac Ferne Klan ze wschodnich krańców Tir Na Danu, trudniący się wyrobem broni i skórzanych pancerzy.	+2 Kowalstwo +1 Rzemiosło
3	Mac Brionna Rządzone przez kobiety klan nauczycielek walki, mieszkający u ujścia rzeki Feir.	+1 Walka - Topory +1 Walka - Włócznie +1 Autorytet
Klany Morranów		
1	Bal Dorga Tajemniczy klan, odpowiedzialny za budowanie dziwnych, kamiennych kręgów.	+1 Wiedza tajemna +1 Rytuały +1 Rzemiosło
2	Bal Sethna Bitny klan, znany z tępienia panoszących się północy hord Sluagh.	+3 Walka - Topory
3	Bal Morgh Pasterski klan, wypasający w wysokich górach stada kóz i owiec.	+2 Opieka nad zwierzętami +1 Wspinaczka
Klany Ragharów		
1	Ar Kadran Północny klan żyjący ze zbójectwa, który naprzykrzył się już niejednej grupie podróżnych	+1 Walka - Łuki +1 Ukrywanie się +1 Pułapki
2	Ar Vesse Piękne, choć okrutne kobiety z tego klanu słyną z rzucanych uroków i tworzenia miłosnych eliksirów.	+1 Uwodzenie +1 Rytuały +1 Wiedza tajemna
3	Ar Athul Najemny klan świątynnych i karnych wojowników, którzy pomogli wygrać już niejedną bitwę.	+2 Walka - Miecz +1 Walka - Łuki
Klany Sulenów		
1	O Rolley Rolniczy klan zamieszkujący wioski wokół Heruin, który żyje z uprawy ziemi.	+2 Rolnictwo +1 Rzemiosło
2	O Branna Złodziejski klan z Tuan, oficjalnie zajmujący się handlem bydła.	+2 Złodziejstwo +1 Opieka nad zwierzętami
3	O Loner Klan zamieszkujący niewielki gród na wschodzie kontynentu, który żyje z łowiectwa i zbieractwa.	+1 Łowiectwo +1 Zielarstwo +1 Walka - Włócznie
Klany Taleinów		
1	Til Silla Rzeczny klan nad Ard, który żyje ze spławiania drewna oraz innych towarów.	+2 Rybactwo +1 Śpiew
2	Til Ollen Kupiecki klan przemierzający ziemie Tir Na Danu, sienny z ostrego języka i hałaśliwych targów.	+1 Targowanie +1 Wycena +1 Gadanina
3	Til Meadir Klan powabnych kobiet, trudniący się złodziejstwem, który nigdzie nie zagrzewa miejsca na dłużej.	+1 Złodziejstwo +1 Czuźność +1 Uwodzenie

Podane w tabeli modyfikatory cech należy zanotować gdzieś z boku, gdyż będą dla nas istotne w późniejszej części tworzenia Bohatera.

Nastroje Bogini mają silny wpływ na jej lud, dlatego nawet pora roku, podczas której narodziła się postać, odbija się jakoś na jej charakterze. Możemy wybrać tę porę roku, która najbardziej pasuje do naszej koncepcji Bohatera lub rzucić k6 i odczytać wynik z poniższej tabelki (dokładny opis pór roku znajduje się w rozdziale *Witamy w Tir Na Danu*).

Wynik	Pora Roku	Cechy
1	Onn (przedwiośnie)	Mówi się, że urodzeni podczas Onn z mlekiem matki wysyają wolę, by przetrwać wszelkie trudy (+1 do Woli).
2	Ur (wiosna)	Ur to czas radości i beztroski. Urodzeni wiosną są odbiciem jej piękna (+1 do Wrażenia).
3	Edad (lato)	Gdy słońce świeci na niebie rodzą się ci, którzy dziedziczą dostojeństwo dojrzałej przyrody (+1 do Charyzmy).
4	Dair (jesień)	Gdy nadchodzi Dair, chłodniejsze nieco powietrze sprawia, że zrodzonych jesienią cechuje lepszy refleks (+1 do Refleksu).
5	Ailme (słota)	Ludzie urodzeni podczas słoty wiele czasu poświęcają na zadumę (+1 do Inteligencji).
6	Iur (zima)	Cały świat podczas Iur musi przetrwać silne mrozy i zawieruchy, dlatego urodzeni wtedy zyskują wytrzymałość niedźwiedzia (+1 do Wytrzymałości).

Podane w tabeli modyfikatory cech należy zanotować gdzieś z boku, gdyż będą dla nas istotne w późniejszej części tworzenia Bohatera.

Charakter Slaina zdaje się bardzo dobrze pasować do Ur, niech więc nasz Bohater urodzi się wiosną. Wybór plemienia nie zajmuje nam zbyt wiele czasu, gdyż Lochinowie idealnie pasują do nasze wizji. Co się zaś tyczy klanu, decydujemy się na losowanie. Rzut k3 daje nam wynik 2. Tak więc Slaine pochodzi z klanu Mac Ferne. Na marginesie karty postaci zapisujemy wynikające z tych faktów modyfikatory.

Krok czwarty: Wybór Atrybutów



Atrybuty to bardzo ważna cecha, opisująca postać – dzięki nim wiemy, jaki jest jej potencjał. O ile Umiejętności mówią nam o mniejszej lub bardziej praktycznej wiedzy, jaką nabył podczas swego życia Bohater, Atrybuty tyczą się jego możliwości fizycznych i psychicznych. Należy pamiętać, że dużo trudniej jest zwiększyć poziom Atrybutu niż Umiejętności – zasada ta odzwierciedla fakt, że człowiek szybciej przyswaja sobie wiadomości z różnych dziedzin niż uczy się wykorzystywać swój potencjał. Istnieje osiem Atrybutów, które odpowiadają całokształtowi zdolności Bohatera (w nawiasach kwadratowych podajemy skróty, którymi będziemy oznaczać te współczynniki w dalszej części rozdziału).

Sila [S]: To po prostu fizyczna siła naszej postaci. Od tego Atrybutu zależy, jak wiele Bohater potrafi udźwignąć czy też jak potężny jest jego cios. Silne postacie będą zazwyczaj lepiej umięśnione niż ich słabsi towarzysze.

Zręczność [Zr]: Zręczność mówi nam o zwinności postaci i jej zdolnościach manualnych. Od Zręczności zależy, jak celnie potrafi ona trafić kogoś mieczem i ten właśnie współczynnik testujemy, gdy chcemy dowiedzieć się, czy udało mu się bezpiecznie przebiec po wąskiej kładce.

Wytrzymałość [Wyt]: Atrybut ten mówi nam o odporności organizmu postaci. Wytrzymałość okazuje się ważna, gdy nasz bohater wykonuje mierzącą czynność, został otruty i musimy sprawdzić, czy jego organizm zwalczył truciznę, albo też chcemy wiedzieć, czy nie rozchorował się od podróżeowania podczas złej pogody. Na podstawie

Refleks [Ref]: Mówi nam o prędkości reakcji Bohatera, o możliwościach jej zmysłów i nieco o jej błyskotliwości. Od Refleksu zależy, czy postać w porę zauważa pułapkę, jak szybko zaatakuję w trakcie walki, czy też jak poradzi sobie ze znalezieniem niewielkiego przedmiotu pośród trawy.

Inteligencja [Int]: Odpowiada za całokształt możliwości intelektu postaci oraz częściowo za jej pamięć. Testujemy ją by sprawdzić, czy nasz Bohater rozwikła skomplikowane zadanie, czy znając tropy ustali, do kogo mogły należeć, czy uda mu się wykonać skomplikowany rytuał.

Charyzma [Ch]: To siła, z jaką Bohater oddziałuje na innych. Wysoka Charyzma ułatwia mu przekonanie kogoś do swojego pomysłu i zwiększy jego posłuch wśród podwładnych.



Wrażenie [Wr]: Wrażenie mówi o tym, jak bardzo atrakcyjna jest postać, jak odbierają ją ludzie, jak duże zainteresowanie wzbudza u płci przeciwej (lub też swojej), czy zostanie przez innych zapamiętana.

Wola [Wo]: To siła charakteru postaci. Od niej zależy, czy ulegnie ona najróżniejszym pukosom, jakie pojawią się na jej drodze, czy podczas spotkania z bestią pozwoli, by sparaliżowała ją strach, czy będzie potrafiła opanować targające nią emocje lub też jak szybko podda się podczas tortur. (Wolę testuje się inaczej niż pozostałe Atrybuty, gdyż nie dodaje się do niej żadnej Umiejętności).

Jako podstawową zasadę przy wyborze Atrybutów postaci przyjęliśmy podział na Atrybuty Bazowe i Atrybuty Aktualne. Pierwsze z nich przyjmują wartości typowe dla przeciętnego przedstawiciela plemienia, z którego pochodzi Bohater – odzwierciedlają one zarówno naturalne predyspozycje postaci, jak i właściwy temu plemieniu pokój. Dodajemy do nich również premię z czasu narodzin. Atrybuty Aktualne to współczynniki, które otrzymujemy po dodaniu do Bazowych Atrybutów Modyfikatorów z Drogi. To one określają możliwości naszej postaci i są podstawą wszystkich testów. Atrybuty Bazowe należy zapisać na karcie postaci, gdyż przydadzą się przy wydawaniu Punktów Doświadczenia. Ich wartości znajdziecie w tabeli atrybutów bazowych.

Po zapisaniu Bazowych Atrybutów otrzymujemy współczynniki, które określają typowego przedstawiciela jednego z plemion. Nasz Bohater jest jednak kimś wyjątkowym – Wybrańcem Bogini, który od dnia swych narodzin przygotowuje się, aby wstąpić na przeznaczoną sobie Drogę. Aby odzwierciedlić fakt, że postać posiada znacznie większy potencjał, niż zwykły człowiek, a także miała więcej sposobności, by go rozwinać, na karcie postaci dopisujemy Modyfikatory z Drogi ku Bogini. Znajdziecie je w tabelce na dole strony.



Tabela atrybutów bazowych

Plemię	S	Zr	Wyt	Ref	Int	Ch	Wr	Wo
Birdenowie	3	3	4	2	4	4	2	6
Caelowie	2	4	3	4	3	2	4	6
Edhanowie	3	4	3	3	3	2	3	7
Lochinowie	4	3	3	3	3	3	4	5
Morranowie	5	2	4	2	2	3	3	7
Ragharowie	4	3	4	3	3	2	3	6
Sulenowie	4	2	4	3	3	3	3	6
Taleinowie	2	5	2	4	4	3	3	5

Tabela modyfikatorów wynikających z drogi ku Bogini

Droga	S	Zr	Wyt	Ref	Int	Ch	Wr	Wo
Wojoznik	+2		+1			+1		
Łowca		+1	+2	+1				
Oszust		+2		+1	+1			
Kapłan					+2	+1		+2
Bard					+1	+2	+1	

Ostatnim krokiem przy określaniu Atrybutów Aktualnych postaci jest wydanie 35 punktów wolnych. Należy przy tym pamiętać, że wartości Bazowych Atrybutów nie zwiększały się – są one jedynie podstawą do obliczenia Atrybutów Aktualnych, które powstają po dodaniu Atrybutów Bazowych, Modyfikatorów z Drogi oraz wydanych punktów wolnych.

Przyjrzyjmy się teraz zasadom wydawania punktów wolnych. Dla uproszczenia można potraktować je jak wykupywanie kolejnych Modyfikatorów w wysokości od +1 do +4 (koszty zakupu poszczególnych Modyfikatorów znajdują się w tabelce poniżej). Należy jednak pamiętać o posiadanych już przez postać Modyfikatorach z Drogi – jeśli ma ona już zapisane na przykład +1 do Siły, nie może ponownie podnieść tego Atrybutu o +1 – musi wykupić Modyfikator +2 i zapłacić za niego 10 punktów wolnych. Jeśli jakiś Atrybut podnieśliśmy już o +2, a chcielibyśmy, żeby Modyfikator wynosił łącznie +4, musimy najpierw rozwinąć go do poziomu +3 za 15 punktów, a następnie za kolejne 20 punktów do +4.

Do poz.	+1	+2	+3	+4
Koszt	5	10	15	20

Po wydaniu wszystkich punktów wolnych dodajemy do siebie wartość Bazową każdego Atrybutu i zapisane przy nim Modyfikatory, otrzymując Atrybuty Aktualne, które mówią o możliwościach fizycznych i psychicznych naszego Bohatera. Uwaga – nie należy ścierać Bazowych Atrybutów i Modyfikatorów – w późniejszym czasie będą one stanowiły podstawę do obliczania ilości Punktów Doświadczenia, które przyjdzie zapłacić za rozwijanie poszczególnych współczynników.

Nadszedł czas na określenie Atrybutów Slaina. Najpierw sczytujemy z tabel wartości Atrybutów Bazowych dla Lochina: S:4; Zr:3; Wyt:3; Ref:3; Wo:5; Int:3; Ch:3; Wyg:4; Jako, że Slaine urodził się podczas wiosny, zwiększamy jego Wygląd do poziomu „5”. Teraz Modyfikatory z Drogi ku Bogini: S:+2; Wyt:+1; Ch:+1; Pozostaje jeszcze 35 punktów wolnych. Chcemy, by Slaine został silnym wojem, zadbane więc o jego Siłę, zwiększając jej Modyfikator do +3 (za 15 punktów). Zręczność może również okazać się bardzo przydatna, dlatego poświęcimy 5 punktów wolnych, by dać jej Modyfikator +1 i kolejne 10, by zwiększyć go do +2. Pozostało nam jeszcze 5 punktów, które przeznaczymy na Refleks (modyfikator +1).

Aktualne Atrybuty naszego Bohatera prezentują się następująco: S:7; Zr:5; Wyt:4; Ref:4; Wo:5; Int:3; Ch:3; Wyg:4.

Krok piąty: Wybór Umiejętności



Po ustaleniu Atrybutów nadszedł czas na Umiejętności, a więc nabyte podczas życia zdolności z najrózniejszych zakresów wiedzy. W trakcie gry poziom Umiejętności znacznie łatwiej jest podwyższyć, niż ma to miejsce w przypadku Atrybutów. Ważne jest, by tworząc nowego Bohatera uwzględnić te Umiejętności, które powinien on nabyć zgodnie z wymyślona przez nas historią postaci. To, w jakich dziedzinach nasz Bohater szkolił się najintensywniej, zależy w dużej mierze od jego roli społecznej. Każda Droga ma grupę Umiejętności charakterystyczną dla swych przedstawicieli. Ponadto Kapłan i Bard posiadają po jednej Umiejętności Specjalnej, której nikt poza należącymi do danej profesji nie może się posiadać (dotyczy to Magii i Pieśni).

Umiejętności charakterystyczne dla Wojownika

Inicjatywa: Umiejętność ta odpowiada za zdolność do orientowania się na polu bitwy i podczas walki. Dobrze wyszkolonego wojownika trudniej zaskoczyć, nie daje się on również porwać wirowi walki, zachowując rozeznanie sytuacji.

Kowalstwo: Umiejętność tworzenia oraz naprawy broni i zbroi, a także przetapiania rud metali. Przydatna również do małych napraw (jak zszycie naddartego paska w napierśniku).

Odporność: Odpowiada za odporność na ból, zachowanie zimnej krwi podczas walki czy na widok szarżącego potwora, a także w obliczu śmierci i poważnych zranień.

Taktyka: Znajomość zasad walki, rozplanowania oddziałów podczas bitwy, cech charakterystycznych poszczególnych formacji, a także umiejętność wydawania rozkazów.

Tarczownictwo: Umiejętność posługiwania się w walce tarczą, aby skutecznie parować ciosy przeciwnika lub osłaniać się przed strzałami.

Walka - Cepy: Umiejętność walki wszelkimi broniami o podobnej do cepa budowie (chlopskie i bojowe cepy oraz różnej maści korbacze).

Walka - Mieczem: Umiejętność walki wszelkimi mieczami, niezależnie od ciężaru i długości (miecz długie, dwuręczne, bastardy, claymory itp.).

Walka - Topory: Umiejętność walki różnego typu toporami (zwykłym, obusiecznym, dwuręcznym, itp.).

maczugami (maczugi, wekiery, buławy, czy nawet nieźle wyważone gałęzie) i młotami (młotem bojowym, dwuręcznym, kowalskim, czy nawet oskardem).

Walka - Wręcz: Umiejętność walki wręcz, bez użycia żadnej broni.

Umiejętności charakterystyczne dla Łowcy

Łowiecwo: Umiejętność właściwego doboru zwierzyny łownej, wiedza o jej zwyczajach i sposobie zachowania, wreszcie zdolność niezauważalnego zbliżenia się do niej na niewielką odległość (dzięki podchodzeniu od zawietrznej, itp.).

Pływanie: Umiejętność poruszania się w wodzie, a także nurkowania pod jej powierzchnią.

Przetrwanie: Zdolność do przetrwania w dzikim terenie, dzięki umiejętności znajdowania wody, wiedzy o jadalnych roślinach, zdolności rozpoznawania kierunków i dobrych, naturalnych schronień.

Pułapki: Umiejętność konstruowania, a także rozbrajania wszelkiej maści pułapek (paści na zwierzęnę, samołówek) i innych tego typu mechanizmów (jak np. tajne przejścia).

Sprawność: Umiejętność szybkiego i wytrzymałe biegu oraz odpowiedniego rozłożenia sił podczas wysiłku, odpowiada również za długość skoku oraz harmonijność sylwetki i muskulatury.

Tropienie: Wiedza o tropach i umiejętność ich odczytywania, a także zacierania.

Walka - Łuki: Umiejętność skutecznego posługiwania się łukiem (zarówno łukiem krótkim, długim oraz refleksyjnym).

Walka - Włócznie: Umiejętność walki bronią, podobną w budowie do włóczni (włócznie, dzidz, oszczepy, piki).

Wspinaczka: Zdolność wspinania się na różnego rodzaju powierzchnie (drzewa, skały, żwirowiska, itp.).

zorientować, jeśli ktoś go śledzi, zauważyc niewielki przedmiot na ziemi, itp..

Gadanina: Umiejętność zasypywania rozmówcy całą masą mniej lub bardziej zrozumiałych słów, z których tak naprawdę niewiele wynika. Przydatna, gdy Bohater musi natychmiast wywiązać się z jakiejś sytuacji, czy też na przykład stara się szybko przekonać strażnika, aby ten go gdzieś wpuścił.

Targowanie się: Zdolność zbijania lub podwyższania ceny przedmiotu, który Bohater zamierza kupić bądź sprzedać, poprzez wykłocanie się o jego wartość.

Ukrywanie się: Umiejętność zarówno nie rzucania się w oczy, jak i wykorzystywania zasłon terenu, by pozostać niezauważonym. Przydatna również podczas bezszelestnego skradania się.

Walka - Noże: Umiejętność posługiwania się wszelkiego typu nożami i sztyletami (oraz broniami takimi jak np. puginał czy sierp).

Walka - Proce: Umiejętność miotania różnej maści pociskami z wszelkiego typu proc (drewnianych i ręcznych).

Wycena: Umiejętność oszacowania wartości danego przedmiotu, ceny czyjegoś ubioru, czy przybliżonej zamożności właściciela danego budynku.



Umiejętności charakterystyczne dla Oszusta

Akrobatyka: Umiejętność wykonywania karkołomnych ewolucji, takich, jak chodzenie po linie i cienkich gzymach, czy zeskok z dużej wysokości.

Czułość: Odzwierciedla wrażliwość na zmiany w otoczeniu. Dzięki czujności Bohaterowi łatwiej jest się

Złodziejstwo: Zdolność sprawnego pozbawiania innych ludzi ich sakiewek oraz innych dóbr tak, aby tego nie zauważali. Odpowiada zarówno za zręczne myślowanie po cudzych kieszeniach, jak i umiejętność otwierania zamków wytrychem.

Umiejętności charakterystyczne dla Kapłana

Czytanie i pisanie: Umiejętność zapisywania i odczytywania wiadomości, korzystając z pisma druidów (służy ono tylko do zapisywania praktycznych notatek, a nie wiedzy).

Eliksiry: Zdolność wytwarzania z określonych składników na wpół magicznych wywarów o bardzo różnych właściwościach (patrz rozdział *Magia*).

Empatia: Zdolność zrozumienia uczuć innych osób, motywów, które nimi powodują i emocji, które odczuwają, a także umiejętność rozstrzygania konfliktów i zażegnywania sporów.

Leczenie: Określa wiedzę Bohatera na temat różnych chorób i metod ich leczenia, a także umiejętność

nastawiania kości, opatrywania ran, itp.

Magia: [Tylko Kapłani mogą posiadać tę Umiejętność] Zdolność korzystania z magicznej mocy w celu rzucania czarów (patrz rozdział *Magia*).

Rytuały: Umiejętność odprawiana określonych magicznych rytuałów, będących modlitwą i dowołaniem do mocy Bogini (patrz rozdział *Magia*).

Walka - Kije: Umiejętność walki wszelkiego typu długim kijami i laskami (długości od mniej więcej półtora do dwóch i pół metra).

Wiedza tajemna: Odzwierciedla sekretną wiedzę dostępną druidom i niektórym innym osobom, związaną z astrologią, sprawami demonów, bogów oraz zaświątow.

Zastraszanie: Umiejętność wzbudzania w innych strachu, grożenia w przekonujący sposób dzięki odpowiedniej postawie, wyrazowi twarzy i słowom.

Zielarstwo: Umiejętność rozpoznawania roślin i ziół (tudzież jakichś ich fragmentów, jak na przykład korzenie, łodygi czy kwiaty), znajomość ich właściwości oraz zdolność preparowania ich i wykorzystania w odpowiedni sposób (patrz rozdział *Magia*).

Umiejętności charakterystyczne dla Barda



Aktorstwo: Zdolność odgrywania roli innej osoby, charakteru, czy też zachowania, niezgodnego z rzeczywistym stanem ducha Bohatera.

Autorytet: Umiejętność lepszego prezentowania siebie, poprzez który Bohater jest postrzegany jako wiarygodny, cieszy się większym szacunkiem i łatwiej mu wpływać na innych.

Muzyka: Odzwierciedla wyczucie rytmu i melodii oraz umiejętność gry na jakimś instrumencie (każde trzy punkty tej umiejętności oznaczają doskonałe opanowanie jednego instrumentu).

Opowieści: Zdolność układania i porywającego opowiadania wszelkiego typu anegdot, opowieści i legend, zarówno przygotowanych wcześniej, jak i improwizowanych.

Pieśni: [Tylko Bardowie mogą posiadać tę Umiejętność] Wynikająca z wielu lat treningu w roli Barda świetna pamięć i znajomość wielu legend i podań, dzięki którym przedstawiciele tej profesji wiedzą znacznie więcej na temat otaczającego ich świata. Mówią również o stopniu, w jakim Bard opanował sztukę śpiewania magicznych Pieśni, właściwych jedynie tej profesji (patrz rozdział *Magia*).

Sztuka: Odzwierciedla zmysł artystyczny oraz właściwe wyczucie, umożliwiające wykonywanie dzieł sztuki, jak obrazy, figury, tworzenie wierszy, itp. (każde trzy punkty tej umiejętności oznaczają doskonale opanowanie jednej gałęzi sztuki).

Śpiew: Umiejętność melodyjnego, czystego śpiewania. Od Bohatera zależy, jaki dokładnie będzie charakter jego popisów wokalnych (od pijackich zaśpiewek, po wysoki, niemal operowy śpiew).

Uwodzenie: Zdolność wzbudzania zainteresowania i prowadzenia flirtu z przedstawicielami płci przeciwej (czasami własnej).

Walka - Improwizowana: Umiejętność skutecznego wykorzystania wszelkiego typu przedmiotów, które mogą posłużyć za broń (kufle, krzesła, garście piasku, itp.).

Umiejętności wspólne dla wszystkich

Górnictwo: Znajomość metali, kamieni i innych kopalnych surowców oraz umiejętność ich wydobywania z glebi ziemi.

Jeździectwo: Umiejętność dosiadania oraz sprawnego powodowania wierzchowcem, odpowiada również za podstawową wiedzę na temat zajmowania się końmi oraz ich zachowania.

Mocna głowa: Lud Bogini przez małe wieki wytrwale doskonalił swą wytrzymałość na trunki (stosując oczywiście metodę stopniowego obojętnienia organizmu na ten bodziec poprzez częste go stosowanie), dzięki czemu rzadko ulega negatywnym wpływom picia alkoholu.

Opieka nad zwierzętami: Ta umiejętność odzwierciedla zdolność przyuczania zwierząt do służby człowiekowi, jak również hodowli i opieki nad nimi (wraz z pewnym zakresem wiedzy o leczeniu zwierząt).

Powożenie: Umiejętność powożenie zaprzężoną w woły (lub inne zwierzęta) furmanką, rydwaniem czy innym typem wozów.

Rolnictwo: Umiejętność uprawy roli oraz wszelkiej innej roślinności (owoców, lnu, itp.), a także zdolność właściwego fermentowania roślin w celu uzyskania napojów alkoholowych.

Rzemiosło: Odzwierciedla szereg umiejętności związanych z wykonywaniem jakiegoś rzemiosła, jak np. rymarstwo, garncarstwo, obróbka drewna, bednarstwo, wytwarzanie okien z blon zwierzęcych, a także strzał czy tarcz itp.

Taniec: Znajomość popularnych pośród ludu Bogini tańców oraz (czasami) innych, mniej znanych układów, wraz z umiejętnością ich wykonania.

Rybactwo: Odzwierciedla szereg zdolności związanych ze sterowaniem łodzią, nawigacją i połowem ryb. Mówią także o znajomości rzecznych i morskich prądów oraz wiatrów, a także stworzeń i roślin, żyjących w wodzie.

Tworząc nową postać, dysponujemy dwunastoma punktami, które możemy wydać dowolnie pomiędzy Umiejętności, charakterystyczne dla roli społecznej naszego Bohatera. Należy pamiętać, że poziom początkowych Umiejętności nie może przekraczać 5. Jak wiadomo, Wojownik rzadko będzie interesował się tylko i wyłącznie walką, gdyż może również lubić polowania czy na przykład świetnie grać na lirze, tak samo, jak nie każdy Kapłan zajmie się tylko odprawianiem rytuałów i modlitwami, wybierając na przykład bardziej wojownicze nastawienie do świata. By odzwierciedlić zainteresowania naszej postaci jakąś inną Drogą, wybieramy Umiejętności dla niej charakterystyczne i rozdajemy na nie (znowu dowolnie) sześć kolejnych punktów (tworzymy w ten sposób na przykład Barda znajdującego się nieco na walce czy Oszusta, któremu nie obca jest tajemna wiedza druidów). Należy pamiętać, że nie ma możliwości nauczenia się Umiejętności specjalnych innych Dróg (dotyczy to Magii Kapelanów i Pieśni Bardów). Nasza postać, poza faktem przyuczania się do spełniania swych powinności, z pewnością spędziła nieco czasu na innych, bardziej przyziemnych zajęciach (prawdopodobnie na codziennych sprawach zna się nawet znacznie lepiej niż na tajnikach swej Drogi), dlatego też otrzymujemy kolejne dziewięć punktów do wydania na pulę Umiejętności Wspólnych. Po wydaniu wszystkich punktów, otrzymujemy dziewięć punktów wolnych, które rozlokowujemy, wedle uznania, pośród wszystkich dostępnych Umiejętności (związanych z Drogą i Wspólnymi, znowu za wyjątkiem Umiejętności Specjalnych). Po wydaniu wszystkich dostępnych punktów dodajemy jeszcze modyfikatory, wynikające z przynależności plemiennej i klanowej (opisane w tabelach w *Kroku trzecim*) – mogą one podnieść wartość Umiejętności nawet powyżej 5.



Czas na wybór Umiejętności dla naszego herosa. Najpierw pula charakterystyczna dla Wojownika. Nasze dwanaście punktów przeznaczymy na: Kowalstwo (1 punkt, by Slaine mógł zaosztydzić stepiony topór), Takykę (2 punkty, dzięki którym nasz Bohater będzie mógł zaplanować jakąś potyczkę), Walkę - Topory (5 punktów, które dadzą Slainowi zupełnie nowe argumenty w rozmowach z przeciwnikami), Inicjatywę i Opanowanie (po 1 punkcie, by odzwierciedlić doświadczenie Slaina w walce) oraz Walkę - Wręcz (2 punkty, by nasz Bohater potrafił poradzić sobie nawet bez ukochanego topora). Teraz sześć punktów na jakąś inną, bliską sercu Slaina profesję. Szybkie spojrzenie na kartę postaci nie pozostawia wątpliwości – choć Slaine na co dzień zajmuje się niezbyt finezyjnym wymachiwaniem toporem, w głębi czuje w sobie duszę Barda. Wszystkie sześć punktów poświęcimy na ważne cele: Uwodzenie (2 punkty, które stanowią kolejny, po niewątpliwym uroku osobistym, argument, by wokół Slaina często pojawiały się kobiety), Aktorstwo (2 punkty, w połączeniu z zamilowaniem do trunków sprawiają, że Slaine świetnie udaje, że rozumie, co się do niego mówi, kiedy wypije zbyt dużo mocnego piwa), Opowieści (1 punkt, by nasz Bohater potrafił opowiedzieć napotkanym o przynajmniej części ze swych niesamowitych przygód) i wreszcie Autorytet (1 punkt, dzięki któremu Slainowi może uda się jakoś przekonać wściekłego ojca pięknej panny, że naprawdę kiedyś zamierzała się z nią ożenić, a teraz odjeżdża tylko na jakiś czas). Teraz dziewięć punktów na Umiejętności Wspólne: Mocna głowa (4 punkty, dzięki czemu upojenie alkoholowe nie będzie pochłaniało Slainowi zbyt dużego fragmentu życiorysu), Powożenie (3 punkty, by Slain umiał radzić sobie z wozami) i Taniec (2 punkty, dzięki którym nasz Bohater wywija jako takie piruety na karczemnych stołach, a i z napotkaną w oberży kobietą jakoś zatańczy), Pozostało jeszcze dziewięć punktów wolnych, które przeznaczamy na: Rytuały (3 punkty), Targowanie się (2 punkty), Czuność (2 punkty) i Tarczownictwo (2 punkty). Teraz dodajemy modyfikatory, wynikające z wyboru plemienia i klanu, a więc +1 do Walki - Wręcz, Gadaniny i Opowieści (z racji bycia Lochinem) oraz +2 do Kowalstwa i +1 do Rzemiosła (z powodu wychowania pośród klanu Mac Ferne). Następnie na spokojnie przyglądamy się naszemu Bohaterowi. Mimo, że nie spełnia on naszych oczekiwani idealnie, całkiem nieźle udało nam się oddać jego historię i zamilowania poprzez dobór odpowiednich Umiejętności.



Krok szósty: Wybór Wad i Zalet



Gdy nasz Bohater posiada już wszystkie, określające go współczynniki, pozostaje nam dodać mu jakieś cechy charakterystyczne, które sprawią, że będzie on jeszcze bardziej barwny i ciekawy. Aby tego dokonać, możemy między innymi wykupić mu jakąś kombinację Zalet i Wad, czyli dodatkowych, pozytywnych lub negatywnych cech, które wynikają z jakichś mniej lub bardziej zależnych od postaci przyczyn. Każdy Bohater dysponuje czterema punktami, które może wydać na dowolne Zalety z poniższej listy (w nawiasach podano koszt wykupienia każdej z Zalet). Ilość takich punktów może wzrosnąć, jeżeli zdecydujemy, że nasza postać posiada dodatkowo jakieś cechy negatywne (ich lista oraz ilość punktów, które można za nie otrzymać, również znajduje się poniżej). Możemy swojemu Bohaterowi dać dowolną ilość Wad, jednak, niezależnie od ich ilości, postać może z nich uzyskać maksymalnie osiem punktów do wydania na Zalety (czyli nawet jeżeli Wady łącznie dawałyby np. dwanaście punktów, to i tak postać dostanie ich tylko osiem). Owe punkty możecie przeznaczać na wykupywanie kolejnych Zalet. Podane poniżej Zalety i Wady to tylko przykłady. Gracze w porozumieniu z Mistrzem Gry mogą tworzyć nowe cechy, tak pozytywne, jak i negatywne. Ich koszt należy ustalać w oparciu o te zamieszczone poniżej.

Zalety

Spoleczeństwo

Bogactwo (1 punkt / 2+k6 sztuk złota) – Wydawanie punktów na tę Zaletę powoduje po prostu, że nasza postać rozpoczyna swą wędrówkę po świecie bogatsza o dodatkowe sztuki złota. Można wydać na tę Zaletę dowolną ilość punktów, zwiększając coraz bardziej ilość pieniędzy.

Dziecko Księcia (4 punkty) – Bohater urodził się w rodzinie przywódcy klanu, dzięki czemu na pobliskich terenach łatwiej mu o posłuch (wszystkie testy Charyzmy w pobliskich jego klanowi krainach są o dwa stopień łatwiejsze) oraz może on liczyć na nieco lepsze traktowanie.

Kontakty z Wysoko Urodzonymi (4 punkty) – Bohater wychował się w miejscu, sąsiadującym z grodem Wysoko Urodzonych bądź też należał do klanu z nimi handlującego. Być może jakiś zbieg okoliczności sprawił, że zna nieco obyczaje Wysoko Urodzonych i wie, jak się z nimi skontaktować. Nie oznacza to jednak wstępu do ich grodów ani znajomości wśród wysokich dostoyników.

Mieszkaniec Wielkiego Grodu (3 punkty) – Bohater wychował się w jednym z Wielkich Grodów, które stanowią największe skupiska ludności w Tir Na Danu. Dzięki częstym kontaktom z ludźmi wszelakiego pokroju i życia w barwnym tyglu wielu klanów, podróżnych, kupców i awanturników, nabrął śmiałości w stosunku do nieznanych mu osób i wygadania, obcego mieszkańców małych osad. (Wszystkie testy Charyzmy, dotyczące kontaktów z obcymi osobami, są o jeden stopień łatwiejsze).

Niewolnicy (5-8 punktów) – Bohater jest właścicielem jednego lub więcej niewolników. Są to ludzie, którzy sami oddali się w niewolę, zostali wzięci jako jeńcy przez klan postaci, urodzeni jako niewolnicy lub też zakupieni na targu niewolników. Ich lojalność względem Bohatera i posłuszeństwo będzie zależało przede wszystkim od traktowania. W Tir Na Danu nie wolno zabić bezkarnie niewolnika, choć poza tym ma się nad nim całkowitą władzę. (Od wydanych punktów zależy ilość i jakość niewolników. Za 5 punktów można kupić jednego słabego niewolnika, za 6 punktów jednego średniego, za 7 dwóch słabych lub jednego dobrego, za 8 punktów jednego dobrego i dwóch średnich itp.).

Przepowiednia (5 punkty) – Narodziny Bohatera zostały przepowiadane i dlatego znacznie więcej osób wie o jego istnieniu, co oznacza, że otrzymuje on pod koniec każdej przygody jeden punkt Sławy więcej.

Przyjaźń klanu (3 punkty) – Bohater zaskarbił sobie w jakiś sposób przychylność konkretnego klanu. Być może ma to związek z jego pochodzeniem – niektóre klany wiążą silną więź, trwającą od pokoleń. Może zawdzięcza ją

zwyczajowi altramu, czyli jako dziewięciolatek został oddany na wychowanie do tego klanu, ma tam mleczne rodzeństwo i przybranych rodziców, którzy traktują go niemal jak własne dziecko. Być może też Bohater zasłużył się jakoś dla klanu i cieszy się jego przychylnością ze względu na własne dokonania. Niezależnie od przyczyny, na terenie, należącym do klanu postać może spodziewać się zawsze ciepłego przyjęcia, a także wsparcia w różnych przedsięwzięciach. Także w zaprzyjaźnionych klanach może czuć się bezpiecznie.

Wyjątkowy (6 punktów) – Jest coś w wyglądzie lub zachowaniu Bohatera, co sprawia, że jego obecność łatwo zapada w pamięć. Oczywiście, przez to znacznie łatwiej go wytropić, bo wszyscy go pamiętają, a jemu samemu bardzo trudno „nie rzucać się w oczy”, ale Punkty Bohaterstwa odnawiają się dwa razy szybciej, gdyż ludzie znacznie częściej o nim opowiadają.



Zamożność (6-10 punktów) – Bohater posiada na własność jakieś dobra, których charakter zależy od ilości wydanych punktów (6 to niewielka chatka, 8 małe gospodarstwo, 10 to np. karczma). Należy pamiętać, że wcale nie jest łatwo pozbyć się tego typu dobytku i Bohater z pewnością nie spienięży go z dnia na dzień. Niektóre z włości mogą generować jakiś dochód (po odliczeniu wszystkich kosztów powinien on wynosić mniej więcej k_3 sztuki złota na tydzień przy ośmiu punktach i k_5 sztuk złota na tydzień przy wydanych dziesięciu punktach).

Znajomość plemienia (3 punkty) – Bohater wychował się w osadzie wieloplemiennej lub też miał dużo kontaktów z przedstawicielami jakiegoś plemienia. Dzięki temu zna dobrze jego zwyczaje i dialekt, łatwiej mu nawiązać z nimi kontakt i zdobyć ich zaufanie. (Tę zaletę należy wykupić oddziennie dla każdego dobrze znanego plemienia – poza własnym rzecz jasna).

Cechy fizyczne

Drobna budowa (4 punkty) – Bohatera cechuje wyjątkowo delikatna, jak na jego plemię, budowa. Mógł on wręcz uchodzić w dzieciństwie za chorego. Braki w sile czy wytrzymałości (bazowe wartości obu tych Atrybutów zostają obniżone o jeden) nadrabia on jednak wyjątkową zręcznością i świetnym refleksem (wartość bazowa tych dwóch Atrybutów jest o jeden wyższa).

Gibkość (3 punkty) – Bohatera cechują niezwykła gęstość i elastyczność, co objawia się zarówno w jego ruchach, jak i w zdolności do przeciśkania się przez wąskie przejścia i wykonywania przeróżnych akrobacji (wszystkie testy Zręczności, związane z gibkością, są o jeden stopień łatwiejsze).

Lekki sen (2 punkty) – Bohater śpi bardzo lekko. Co prawda nieco trudniej niż innym jest mu się wyspać, gdyż bardzo często budzi się podczas nocy, jednak znacznie rzadziej udaje się go zaskoczyć podczas snu (wszystkie testy Refleksu podczas snu są o jeden stopień łatwiejsze).

Mocna budowa (4 punkty) – Bohater obdarzony został wyjątkowo mocną, jak na swoje plemię, budową. Pewnie zawsze uchodził pośród rówieśników za siłacza, jednak nie należy on do najrzęczniejszych. Jego bazowa Siła i Wytrzymałość zostają zwiększone o jeden, jednak odbywa się to kosztem Zręczności i Refleksu, których bazowe wartości należą o jeden obniżyć.

Oburęczność (3 punkty) – Postać, dzięki wielu latom ćwiczeń, ma obie ręce tak samo sprawne i może ich używać zarówno do trzymania broni, jak i do wykonywania precyzyjnych czynności. (Brak ujemnych modyfikatorów za walkę dwoma broniami).

Odporność na choroby (2 punkty) – Organizm Bohatera cechuje się wyjątkową odpornością na wszelkiego typu choroby (wszystkie testy Wytrzymałości związane z chorobami są o jeden stopień łatwiejsze).

Piękno (3 punkty) – Postać została przez Boginię obdarzona wyjątkową urodą, która zwraca uwagę innych, może ich oczarować bądź też wzruszyć zazdrość (wszystkie testy Wrażenia związane z uwodzeniem i atrakcyjnością są o jeden stopień łatwiejsze).

Wyjątkowy słuch (3 punkty) – Bohater cieszy się znakomitym słuchem. Potrafi wychwycić nawet ciche dźwięki z dużej odległości, a także zidentyfikować ich źródło (wszystkie testy Refleksu związane ze słuchem są dla bohatera o jeden stopień łatwiejsze).

Wyjątkowy wzrok (3 punkty) – Bohater ma świetny wzrok. Widzi nie tylko dalej, ale i wyraźniej (wszystkie testy Refleksu związane ze wzrokiem są dla bohatera o jeden stopień łatwiejsze).

Wytrzymałość w biegu (3 punkty) – Bohater potrafi wyjątkowo długo biegać bez zmęczenia, gdyż wie, jak odpowiednio rozłożyć wysiłek i wykonywać oszczędne, a przy tym efektywne ruchy.

Złota rączka (3 punkty) – Bohater posiada wyjątkowe zdolności manualne (wszystkie testy Zręczności związane z precyzyjną pracą są o jeden stopień łatwiejsze).

Zmysł równowagi (4 punkty) – Bohater ma świetne poczucie równowagi, dzięki czemu znacznie trudniej mu się przewrócić, tak na ślimakim gzymsie, jak i podczas walki (wszystkie testy Zręczności związane z utrzymaniem równowagi są o jeden stopień łatwiejsze).

Cechy psychiczne

Błyskotliwość (2 punkty) – Bohater jest wyjątkowo błyskotliwy i bardzo łatwo wpada na rozwiązania najróżniejszych łamigłówek (wszystkie testy Inteligencji związane z logicznymi łamigłówkami są o jeden stopień łatwiejsze).

Kamienny spokój (3 punkty) – Osobę, posiadającą tę zaletę, bardzo trudno jest wyprowadzić z równowagi. Nawet w obliczu wielkiego niebezpieczeństwa, radości czy też rozpaczy potrafi ona zachować kamienną twarz i niezachwiany spokój. Niektórzy mogą postrzegać takie zachowanie jak nieczułość i brak serca, jednak Bohater odczuwa wszystkie emocje tak samo silnie jak każda inna osoba, potrafi po prostu nie pokazywać ich po sobie. (Wszystkie testy, związane z zachowaniem spokoju i nieokazywaniem emocji, są o jeden stopień łatwiejsze).

Męstwo (2 punkty) – Na świecie niewiele jest rzeczy, które mogłyby przestraszyć Bohatera. Ma on w sobie odwagę i męstwo, aby stawiać czoła przeciwnościom losu i nie cofa się przed żadnym bezpieczeństwem. Niektórzy nazywają to głupotą, ale szaleńcza odwaga zdaje również podziw. (Wszystkie testy Woli, związane z odwagą, są o jeden stopień łatwiejsze).

Orientacja w terenie (2 punkty) – Bohater zawsze wie, gdzie znajdują się kierunki świata i bardzo rzadko zdarza mu się zgubić drogę.

Poczucie misji (3 punkty) – Bohater bardziej niż inni Wybrańcy czuje na sobie wzrok Danu i przez cały czas ma świadomość, że żyje i działa właśnie dla Niej. Dzięki temu poczuciu własnej misji znacznie trudniej zasiąć w nim wątpliwości, rzadziej czuje się bezsilny i z większym uporem dąży do wyznaczonych celów (wszystkie testy Woli, związane ze zwątpieniem i poczuciem misji, są o jeden stopień łatwiejsze).

Sympatyczny (3 punkty) – Bohater ma w sobie coś, co sprawia, że inni łatwiej się do niego pozytywnie nastawiają (wszystkie testy Charyzmy związane z pozytywnymi uczuciami są o jeden stopień łatwiejsze).

Świetna pamięć (2 punkty) – Bohater został przez Danu obdarzony wyjątkowo dobrą pamięcią. Zaleta ta przydaje się zwłaszcza Bardom, którzy uczą się na pamięć długich opowieści, ale również inni Wybrańcy Bogini potrafią czerpać z niej korzyści.



Talent (6 punktów) – Bohater jest naturalnie utalentowany w jakimś kierunku i znacznie łatwiej przychodzi mu doskonalenie się w danej dziedzinie. Gracz wybiera jedną Umiejętność (oprócz umiejętności specjalnej w przypadku Barda i Kapłana), na którą przy tworzeniu postaci przeznaczył co najmniej jeden punkt. Podnoszenie jej poziomu będzie go kosztować tylko połowę Punktów Doświadczenia, wymaganych normalnie.

Wzbudzanie litości (1 punkt) – Coś w zachowaniu, czy wyglądle Bohatera sprawia, że wszyscy uważają go pokrzywdzonego i potrzebującego opieki. Co prawda będą bardziej skorzy, by mu pomóc (wszystkie testy Charyzmy i Wrażenia, związane ze wzbudzaniem pozytywnych emocji, są o jeden stopień łatwiejsze), jednak z pewnością nie będą chcieli się zgodzić by „biedactwo” brało się za cokolwiek niebezpiecznego...

Wygadany (3 punkty) – Bohater jest osobą śmiałą i nie mającą problemów w komunikacji z innymi. Potrafi rzecząco i przekonująco przedstawić swoje racje, a także prowadzić dyskusję na niemal dowolny temat, niezależnie od tego, jak wiele posiada w danej kwestii informacji.

(Wszystkie testy Charyzmy, związane z dyskutowaniem i przekonywaniem, są o jeden stopień łatwiejsze).

Zawzięty (3 punkty) – Bohatera cechuje wewnętrzny upór. Bardzo trudno jest zmusić go do zejścia z obranej drogi (wszystkie testy Woli, związane z powiętymi przez niego postanowieniami, są o jeden stopień łatwiejsze).

Współczynniki

Ponadprzeciętny potencjał (10 punktów) – Bohater jest osobą wyjątkową pod względem jednego z Atrybutów. Być może jest ponadprzeciętnie silny, nadzwyczaj charyzmatyczny czy też odznacza się niezwykle silną wolą. Zaleta ta pozwalała podwyższyć o 1 punkt wartość jednego Bazowego Atrybutu.

Przepelniony mocą (2 punkty) – Postać posiada w sobie wiele duchowej energii, którą można przelać w kapłańskie zaklęcia. Każde 2 punkty oznaczają dodatkowy Punkt Magii. Tylko Kapłan może wykupić tę Zaletę.



Wrodzony talent (2 punkty) – Postać odznacza się wyjątkowym talentem w jakiejś dziedzinie, na przykład jest ponadprzeciętnym jeźdźcem, myśliwym czy też procarzem. Każde 2 punkty, wydane na tą Zaletę, pozwalają podnieść dowolną umiejętność o 1 punkt nawet, jeśli oznacza to przekroczenie 5 punktów umiejętności. Należy jednak pamiętać, że punkty uzyskane w ten sposób nie oznaczają dodatkowych rytuałów nawet, jeśli podnoszą umiejętności ich odprawiania.

Znajomość rytuałów (2 punkty) – Długie godziny, spędzone na nauce rytuałów, zaowocowały rozległą wiedzą w tym temacie, którą posiada Bohater. Za każde 2 punkty, wydane na tę Zaletę, można wykupić rytuały, warte 1 punkt (ilość punktów, które należy zapłacić za rytuał, równa się jego poziomowi).

Nadnaturalne

Nieskazitelna dusza (6 punktów) – Danu obdarzyła Bohatera szczególną łaską – jego dusza jest czysta jak diament i ani Sluagh, ani Zakon Wieczności nigdy nie będą w stanie jej zanieczyć. Postać jest odporna na splugawienie przez obie obce i nienawiistne Bogini siły, nie musi obawiać się, że zostanie skażona przez Opętanych Sluagh czy też pozbawiona iskry życia przez Błogosławionych Zakonu.

Odporność na magię (6 punktów) – Bohater z niewiadomych przyczyn cechuje się wyjątkową odpornością na magię. Za każdym razem, gdy pada ofiarą jakiegoś Czaru bądź Pieśni, może dwa razy rzucać na Wolę, by sprawdzić, czy na pewno nie udało mu się odeprzeć zaklęcia.

Szczęście (4 punkty) – Bohater ma po prostu szczęście. Może k3 razy dziennie (Mistrz Gry wykonuje ten test każdego dnia przygody w tajemnicy przed graczem) przerzucić dowolny nieudany test.

Szósty zmysł (4 punkty) – Bohater został obdarzony przez Boginię dodatkowym zmysłem, który czasem ostrzega go przed niebezpieczeństwem, sprawia, że wie on, kiedy jest obserwowany, a także nawiedzają go sporadycznie różne przeczucia. Oczywiście, nie zawsze muszą być one prawdziwe, szósty zmysł nie jest również niezawodny, jednak dzięki tej zalecie Bohater ma większe szanse na wyczucie pułapki czy też zdrajcy we własnej drużynie (wszystkie testy Inteligencji, związane z szeroko pojęta intuicją, są o jeden stopień łatwiejsze).

Zaufanie zwierząt (2 punkty) – Bohater jest wyjątkowo lubiany przez zwierzęta, łatwiej mu naklonić je do posłuchu, a w kontaktach okazują mu one dużą ufność. Dotyczy to przede wszystkim oswojonych zwierząt, ale nawet dzikie stworzenia czują przed nim mniejszy strach niż przed innymi ludźmi. (Wszystkie testy Charyzmy przy kontaktach ze zwierzętami są o jeden stopień łatwiejsze).

Wady

Spoleczeństwo

Dzikus (2 punkty) – Bohater został wychowany w niewielkiej, odciętej od świata osadzie, do której druidzi zagładali niezwykle rzadko i nie miała ona właściwie kontaktu z innymi ludźmi. Ponieważ dzieciństwo Bohatera upłynęło pośród kilku zaledwie osób, nie potrafi on zbyt dobrze radzić sobie w sytuacjach społecznych i czuje się nieswojo pośród obcych, a także w większej grupie ludzi. (Wszystkie testy Charyzmy, związane z kontaktami z obcymi lub z większą grupą ludzi są o 1 stopień trudniejsze).

Gaes (1-6 punktów) – Bohater podjął się jakiegoś zobowiązania (lub też kilku zobowiązań), które jest dla niego mniej lub bardziej uciążliwe (ilość punktów mówi o tym, jak trudne jest trwanie w tym postanowieniu: 1 punkt to np. przysięga niejedzenia owczego mięsa, 4 to zobowiązanie, że Bohater zabije każdego sługę Sluagh, którego spotka, a 6 to np. przyrzeczenie, że z ust Bohatera nigdy nie padnie kłamstwo). Pośród Ludu Danu nakładanie na siebie gaesów jest częstym sposobem na przeprosiny, udowodnienie swej wartości, czy też przysięgę zemsty. Jako, że wszystkie tego typu przysięgi podejmowane są przed Danu, może ona straszliwie ukarać osobę, która nie dotrzymuje danej obietnicy (zazwyczaj karą za to jest śmierć).

Nienawiść klanu (3 punkty) – Bohater z jakiś przyczyn zasłużył sobie na nienawiść jakiegoś klanu. Zazwyczaj wiąże się to z jego pochodzeniem – bardzo wiele klanów żywi do siebie nienawiść od pokoleń. Może się jednak zdarzyć, że to poczynania Bohatera sprowadziły na niego gniew określonych ludzi. Niezależnie od powodów będzie on traktowany przez klan bardzo wrogo, a przebywanie w pobliżu jego członków może okazać się bardzo niebezpieczne. Rzadko zdarza się, by Bohater cierpiał stałe prześladowania – musi raczej unikać określonych terytoriów, a także klanów zaprzyjaźnionych z jego wrogami.

Przykłady gaesów:

1 punkt

Zakaz jedzenia jakiegoś typu pokarmu.
Nakaz noszenia na sobie części odzienia określonej barwy.
Zakaz rozpalania ognia.

2 punkty

Zakaz polowania na konkretne zwierzę.
Zakaz ścinania włosów.
Zakaz picia alkoholu.

3 punkty

Zakaz pocałowania kobiety/mężczyzny.
Zakaz spania pod dachem.
Zakaz używania żelaza.

4 punkty

Zakaz pomocy każdemu, kto o nią poprosi.
Zakaz zabicia jakiekolwiek kobiety/mężczyzny.
Zakaz spędzania dwóch nocy pod rząd w łóżu jednego mężczyzny/kobiety.

5 punktów

Zakaz skrywdzenia kobiety/mężczyzny.
Ślub czystości.
Nakaz noszenia na ciele zawsze jakieś otwartej rany.

6 punktów

Ślub milczenia.
Zakaz zabijania ludzi.
Nakaz posłuszeństwa każdemu napotkanemu druidowi.

Niewolnictwo (5-7 punktów) – Z jakichś przyczyn Bohater w którymś momencie swojego życia popadł w niewolę. Mógł dostać się do niewoli, sam się w nią sprzedać lub też urodzić się już w takim stanie. Ilość punktów oznacza, jak bardzo sytuacja jest uciążliwa dla Bohatera. 5 punktów mogą oznaczać zbieglego niewolnika, który posiada wypalone znamię lub też niezbyt wymagającego właściciela, podczas gdy 7 punktów sprawi, że Bohater będzie należał do kogoś, kto wykorzystuje go do swoich celów, nie troszcząc się szczególnie o jego bezpieczeństwo czy wygodę.

Ubóstwo (3 punkty) – Bohater nie posiada obecnie żadnego ekwipunku ani grosza przy duszy. Na cały jego dobytek składają się podarte łachmany (na początku gry Bohater nie dostaje w ogóle żadnych pieniędzy).

Ważny cel (2 punkty) – Poczynaniom Bohatera przyświeca jakiś cel, którego osiągnięcie jest dla niego bardzo istotne. Może to być chęć zjednoczenia wszystkich plemion, wygnania Zakonu Wieczności, zdobycie wiecznej młodości czy na przykład poślubienie najpiękniejszej kobiety w Tir Na Danu – zazwyczaj nic łatwego do osiągnięcia. Bohater poświęci dużo czasu i energii dążeniu do celu i nawet liczne przeszkody czy trudności nie będą go w stanie od tego odwieść.

Wróg (2-6 punktów) – Bohater w przeszłości zadarł z kimś, kto nie chce mu tego zapomnieć. W zależności od ilość punktów może to być przywódca niewielkiego klanu (2 punkty), wiekowy druid o sporej mocy (4 punkty), czy nawet potężny Wybraniec Bogini (6 punktów). Tak, czy owak, wróg poświęca wiele ze swego czasu i możliwości by dosiągnąć powód swojego gniewu.

Wyrzutek (3 punkty) – Postać została wyrzucona ze swego klanu z powodu jakichś przewinień. W przypadku Wybrańców Wyrzutkowie zdarzają się naprawdę rzadko, dlatego gracz musi wymyślić dobre uzasadnienie dla decyzji klanowej starszyny. Zakłada się, że wyrzucenie nastąpiło po wielu latach należenia do społeczności, dzięki czemu Bohater i tak zapisuje sobie należne z racji pochodzenia z konkretnego klanu modyfikatory, będzie jednak znacznie gorzej traktowany, tak przez zwykłych ludzi, jak i innych Wybrańców.

Zemsta (3 punkty) – Jakieś wydarzenie w przeszłości Bohatera skierowało go na ścieżkę zemsty - być może jego klan lub bliska osoba została przez kogoś skrzywdzona, może Bohater ucierpiał z rąk jakieś osoby czy grupy, być może też jego klan poprzasnął wendettę innemu. Dla Bohatera dokonanie zemsty jest niezwykle ważne i nie spocznie, dopóki nie osiągnie tego celu.

Zobowiązanie (1-5 punktów) – Bohater przyjął na siebie jakieś obowiązki, które stale wymagają od niego różnych działań. Za jeden punkt może to być zobowiązanie do odwiedzania jakiegoś miejsca raz do roku, za trzy punkty służba druidowi, który co jakiś czas wymaga od postaci przysług, za pięć punktów wada to oznacza konieczność opiekowania się dziesięcioletnim bratankiem i zabierania go ze sobą w podróż.

Cechy fizyczne

Albinos (1 punkt) – Postać ma białe włosy, bardzo jasną skórę, a często również czerwone oczy. Poza wyjątkową czułością na światło jego wygląd wywołuje w innych ludziach niepokój i zdziwienie.

Alergia (3 punkty) – Bohater jest uczulony na jakąś substancję. Będzie to najczęściej metal (zelazo, srebro, złoto, czy może miedź), lecz zdarzają się również alergie na określony pokarm lub materiał (wełna, płótno, futro).

Daltonizm (1 punkt) – Bohater widzi świat w odcieniach szarości, Bogini nie obdarzyła do łaską widzenia kolorów.



Dwie lewe ręce (2 punkty) – Bohater zupełnie nie radzi sobie z czynnościami wymagającymi dużej dokładności. Małe części dosłownie przelatują mu przez palce, ręce nieco mu się trzęsą, itp. (wszystkie testy Zręczności związane ze szczególną pracą są o jeden stopień trudniejsze).

Jąkanie się (1 punkt) – Bohater ma tendencję do jąkania się w chwilach zdenerwowania. Na co dzień wysławia się normalnie, jednak gdy poniosą go emocje, jego język staje się niezrozumiały (testy charyzmy są o jeden stopień trudniejsze, gdy bohater znajduje się w silnym stresie).

Jednooki (3 punkty) – Bohater w jakiś sposób stracił jedno oko. Choć może normalnie widzieć, to jednak znacznie trudniej jest mu zorientować się w terenie i stracił nieco poczucie głębi (bohater traci jeden punkt Wrażenia, a wszystkie wykonywane przez niego testy Refleksu związane ze wzrokiem są o jeden stopień trudniejsze).

Jednoręki (5 punktów) – Bohater stracił jedną rękę. Wszystko jedno czy będzie to sama dłoń, czy też całe ramię. Wielu pośród Ludu Bogini będzie od niego stronić, gdyż brak ręki postrzegany jest w Tir Na Danu za wyjątkową skazę na ciele i duszy (wszystkie testy zręczności są o jeden poziom trudniejsze, dodatkowo niektóre czynności, jak np. strzelanie z łuku stają się w ogóle niemożliwe).

Kulawy (3 punkty) – Bohater utyka na jedną nogę, w wyniku wrodzonej wady lub też odniesionej rany (wszystkie testy Zręczności są o jeden stopień trudniejsze, ponadto Bohater porusza się o połowę wolniej).

Niemowa (4 punkty) – Bohater w ogóle nie potrafi mówić. Możliwe, że ta przypadłość trapi go od urodzenia, przestał się odzywać pod wpływem szoku, czy też stracił język. Tak, czy owak w tej chwili nie wydaje z siebie żadnych dźwięków lub ogranicza się do niezrozumiałych jęknięć (wszystkie testy związane w mówieniu automatycznie się nie powodzą).

Niewidomy (5 punktów) – Bohater jest zupełnie ślepy, od urodzenia lub w wyniku wypadku i nigdy już nie będzie widzieć. Niektórzy twierdzą, że niewidomi obdarzeni są przez Boginię wewnętrznym wzrokiem, ale należy to traktować raczej jako przenośnię...

Otyłość (3 punkty) – Bohater posiada znaczną nadwagę, która sprawia, że szybciej się męczy i wolniej porusza, nie dodając mu przy tym urody.

Problemy z mówieniem (3 punkty) – Bohater od urodzenia lub też w wyniku jakiegoś wypadku może mówić tylko szepcem. Nie potrafi krzyczeć, śpiewać ani wydawać z siebie żadnych głośnych dźwięków.

Szpetota (2 punkty) – Jest coś w urodzie bohatera, co sprawia, że inni nie uznaną go za zbyt atrakcyjnego. Może to być wyjątkowo paskudna blizna, albo dziwne, bardzo nieprzyjemne spojrzenie (wszystkie testy Wrażenia związane z atrakcyjnością są o jeden stopień trudniejsze).

Cechy psychiczne

Alter ego (4 punkty) – W ciele Bohatera mieszkają dwie odrębne, autonomiczne osobowości, które są swoim całkowitym przeciwieństwem. Jedna z nich powstała wcześniej i to ją najczęściej przyjmuje Bohater, jednak czasem, zwłaszcza w chwilach napięcia, bądź poczucia bezradności, przychodzi jego alter ego. Pierwsza osobowość nie pamięta nic z takich chwil, druga zaś ma pełną wiedzę na temat postępowania i myśli obu. Zachowanie Bohatera może się wydawać innym bardzo dziwne, zwłaszcza, że jego główna osobowość może zupełnie nie zdawać sobie sprawy ze swej dolegliwości.

Amnezja (1-3 punkty) – W skutek jakichś traumatycznych wydarzeń bądź wypadku Bohater stracił pamięć. Za 1 punkt będzie to amnezja częściowe, obejmująca tylko niektóre fragmenty z życia postaci, za 3 punkty Bohater został całkowicie pozbawiony wspomnień. Za każdym razem posiada on wiedzę na temat otaczającego go świata i potrafi wykonywać rozmaite czynności, nie wie jednak, kiedy i gdzie się ich nauczył. Istnieje zawsze szansa na odzyskanie pamięci zwłaszcza, jeśli luka powstała w wyniku trudnych przeżyć psychicznych.

Chciwy (1 punkt) – Piękne ozdoby, błyszczące monety i drogocenne klejnoty są dla Bohatera przedmiotem olbrzymiego pożądania. Pragnie on gromadzić wszelkie bogactwa dla siebie, najlepiej w jak największych ilościach, niezależnie od środków, którymi trzeba się posłużyć do osiągnięcia celu. Trudno mu się powstrzymać przed wzięciem nawet najmniejszej blyskotki, mimo tego, że stawia go to w niebezpieczeństwie.

- Tworzenie postaci -

Ciekawski (1 punkt) – Bohatera cechuje ciekawość świata, która przeradza się często we wscibstwo. W pobliżu postaci żaden sekret nie jest bezpieczny, gdyż jeśli coś go zafascynuje, poświęci dożo czasu i energii, żeby zaspokoić swoją ciekawość i odkryć wszystkie tajemnice, nawet, jeśli w tym celu zboczy z wyznaczonej drogi lub nie wykona powierzonego mu zadania.

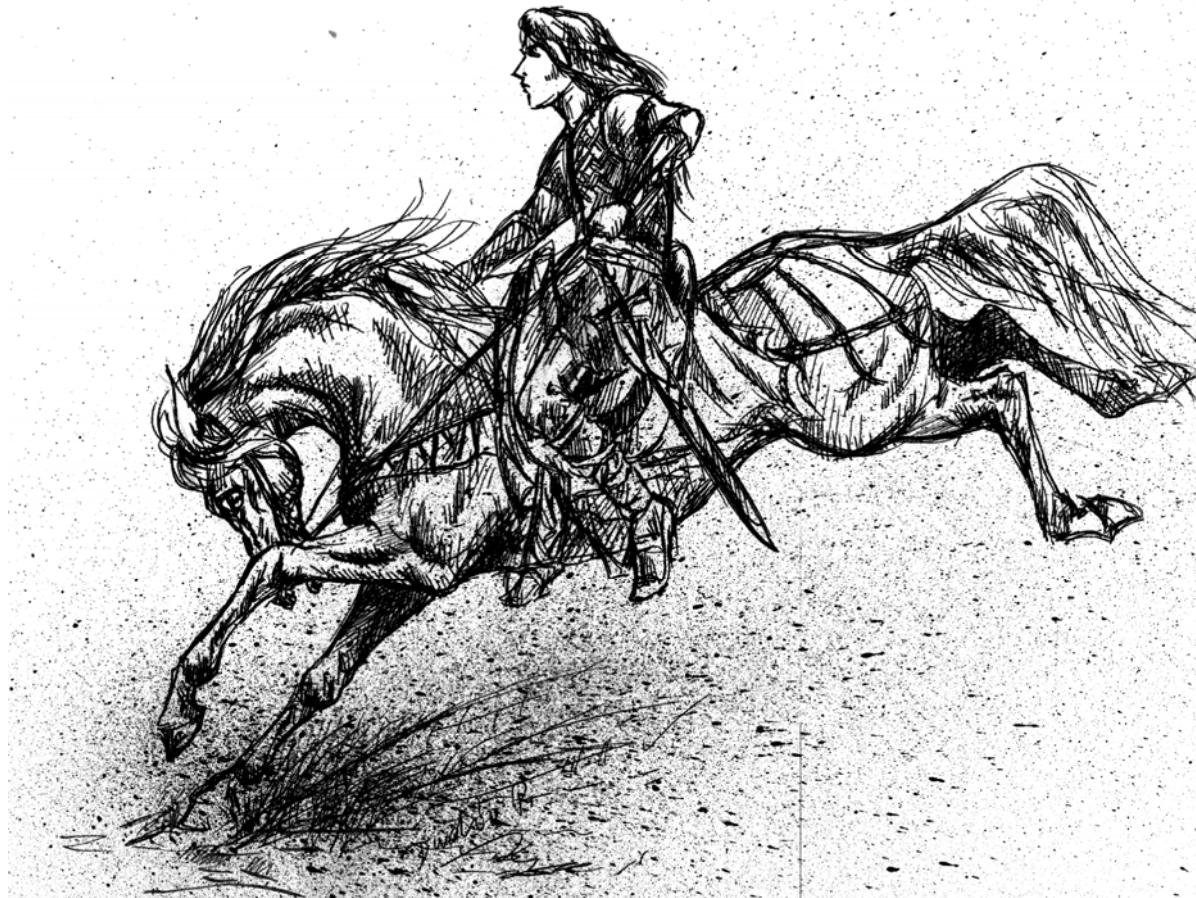
Fobia (2-4 punktów) – Bohater boi się jakiejś sytuacji, przedmiotu, zjawiska bądź stworzenia (może to być strach przed burzami, pajęcami, zamknięciem, wodą, itp.) i woli unikać styczności z przedmiotem swojego strachu. Ilość punktów przeznaczonych na tę wadę określa jak silna jest fobia, oraz jak często można natknąć się na źródło strachu bohatera (tak więc słaba fobia na rzadko występujący czynnik warta jest dwa punkty, mocna fobia na ten sam przedmiot strachu warta jest trzy punkty, zaś mocna fobia na często występujący czynnik warta jest pełne cztery punkty). Słaba fobia powoduje odjęcie jednego punktu z puli bohatera podczas zetknięcia z przedmiotem jego strachu podczas gdy fobia mocna powoduje w takich sytuacjach zwiększenie trudności wszystkich testów o

jeden stopień).

Gorąca krew (2 punkty) – Bohatera niezwykle łatwo wyprowadzić z równowagi, ma on w sobie pasję i namiętność, którym nieustannie daje wyraz. Ta cecha staje się często przyczyną kłótni i bójek, a także podejrzeń o zdradę. (wszystkie testy Woli, związane z zachowaniem spokoju, są o 1 stopień trudniejsze).

Mitoman (2 punkty) – Wyobraźnia postaci jest bardzo rozbudowana, wymyśla ona i opowiada nieustannie niestworzone historie na swój temat. Problem leży w tym, że Bohater ma spore trudności w odróżnieniu prawdy od fikcji i sam święcie wierzy w swoje zmyślone opowieści.

Mściwy (2 punkty) – Bohater pamięta każdą zniewagę i zawsze sie mści – czasem natychmiast, a czasem dopiero po wielu latach, jego gniew jednak niemal zawsze dosiąga celu. Postać nie spocznie, dopóki nie dokona zemsty, a



urazę potrafi żywić przez całe życie.

Nadmierna śmiałość (2 punkty) – Bohater jest niezwykle ufný we własne siły, przez co porywa się często na zadania, którym nie jest w stanie sprostać. Niezwykle trudno zachwiać jego wysokim mniemaniem o sobie, a porażki zazwyczaj przypisuje błędom innych, bądź niesprzyjającym okolicznościom.

Nawyk (1-3 punkty) – Bohater ma jakiś nawyk, od którego trudno mu się powstrzymać lub odzwyczać, często irytuje dla otoczenia. Za jeden punkt może to być dlbanie w nosie, obgryzanie paznokci czy polerowanie broni codziennie przed zaśnięciem, za dwa punkty chrapanie lub głośne mówienie przez sen, nieustanne nucenie jakiejś melodii czy też podsaczypwanie każdej napotkanej dziewczyny, za trzy punkty zaś na przykład tik nerwowy, wyjadanie zapasów żywności w nocy lub ciągle mówienie do siebie.

Niechęć (1 punkt) – Bohater wyjątkowo czegoś nie znosi – mogą być to na przykład przedstawiciele jakiegoś plemienia czy klanu, określone zwierzę, pora roku, blondyni, Wojownicy czy też osoby posługujące się jakimś typem broni. Niezależnie od tego, jaki obiekt Bohater darzy niechęcią, będzie żywił do niego uprzedzenia i obcował z nim bez entuzjazmu.

Nienawiść (4 punkty) – Bohater darzy jakąś osobę, grupę osób, przedmiot czy jakikolwiek inny obiekt bardzo negatywnymi uczuciami (jeśli chodzi o typ obiektów: patrz *Niechęć*). Kontakt z przedmiotem nienawiści budzi w nim agresję, silną niechęć oraz pragnienie działania na jego szkodę. Bohaterowi trudno ukryć swą nienawiść, a także powstrzymać się przed jej wyrażaniem.

Nieśmiały (2 punkty) – Obecność dużej liczby nieznanych sobie osób budzi w Bohaterze lęk i zawstydzenie. Nie lubi on wypowiadać się publicznie, ani zwracać na siebie niczyjej uwagi. Najczęściej pozostaje z boku i zadowala się obserwowaniem innych. (Wszystkie testy Charyzmy, dotyczące kontaktów z nowymi osobami lub publicznymi wystąpieniami, są o jeden stopień trudniejsze).

Niezależny (1 punkt) – Bohater czuje się wolnym duchem i nie ścierpi nad sobą żadnego zwierzchnictwa. Ma trudności z przestrzeganiem prawa, które postrzega jako ograniczenie, nie istnieją również dla niego autorytety. Taka postawa bywa często powodem kłopotów...

Pelen wątpliwości (2 punkty) – Bohater nie czuje w sobie głosu i woli Bogini, nie ma też poczucia misji i sensu własnego życia. Tuła się po świecie bez żadnego celu i dręczą go wątpliwości co do natury swej służby dla Danu.

Przesądny (2 punkty) – Bohater jest osobą niezwykle przesądną, we wszystkim dostrzega złe omeny, przestrzega wielu zakazów i nakazów, żeby odwrócić zły los czy urok.

Przymus (3 punkty) – Bohater czuje przymus zachowania się w określony sposób lub też ma obsesję na punkcie jakiegoś przedmiotu czy osoby. Może to być na przykład skrajna pedanteria, niezwykle przywiązanie do swego topora, przymus udowadniania innym własnej wyższości, kleptomania, obsesja na punkcie wyglądu czy też wyszukiwania w innych skazy Sluagh.

Rozrzutny (1 punkt) – Pieniądze są po to, żeby je wydawać – tak brzmi motto Bohatera. Złote monety rzadko przez długi czas tkwią w jego sakiewce, gdyż przy pierwszej nadarzającej się okazji trwoni je na przyjemności i zabawę z przyjaciółmi.

Roztargniony (1 punkt) – Bohater ma duże problemy z pamięcią i organizacją. Nieustannie zdarza mu się coś gdzieś zostawić, pomylić, zapomnieć czy przekręcić, gdyż myślami buja gdzieś daleko, jest wiecznie roztargniony.

Sekret (1-6 punktów) – Bohater skrywa przed światem jakiś sekret i w jego interesie jest, aby tajemnica nigdy nie ujrzała światła dziennego. Za jeden punkt może to być żona, zostawiona w rodzinnej wiosce bez pożegnania (a Bohater pragnie uchodzić za kawalera) lub też dla dziewczyny nienajlepsza reputacja w klanie, z którego pochodzi (która jednak chce być traktowana jak porządną niewiastą po wyruszeniu z osady). Za dwa punkty Bohater może ukrywać swoje tchórzstwo podczas jakiejś walki w przeszłości czy też inne niehonorowe zachowanie. Cztery punkty to na przykład morderstwo, za które nie odpłacił i do którego się nie przyznał albo sprzeniewierzenie się zakazowi kazirodztwa. Sześć punktów oznacza naprawdę mroczną tajemnicę – zdradę własnego klanu, przymierze ze Sluagh lub Zakonem Wieczności czy coś równie strasznego w oczach Ludu Danu.

Skupy (1 punkt) – Bohater jest bardzo przywiązany do swego majątku i nie ma ochoty dzielić się nim z kimkolwiek. Sam również nie lubi wydawać pieniędzy,

oszczędza każdą sztukę srebra i żyje często poniżej poziomu, na który go stać.

Tchórzostwo (2 punkty) – Bohater urodził się tchórzem. Bardzo łatwo go przestraszyć, niektóre cienie wydają mu się upiorami, a nagły chrzest pośród krzaków może przyprawić go o dreszcze (wszystkie testy Woli, związane ze strachem, są o jeden stopień trudniejsze).

Uzależnienie (2-4 punkty) – Postać jest uzależniona od jakiejś substancji – alkoholu, ziołowych środków odurzających, grzybów halucynogennych, eliksirów lub też jakiegoś innego, mniej niebezpiecznego obiektu. Dwa punkty to lekkie uzależnienie, cztery to silne.

Zarozumiałość (2 punkty) – Bohatera cechuje wyjątkowa doza zarozumiałości, do której co prawda można się przyzwyczać, jednak dla nowo napotkanych jest nie do zniesienia (wszystkie testy Charyzmy w stosunku do nowo poznanych osób są o jeden stopień trudniejsze).

Współczynniki

Ulomność (6 punktów) – Możliwości Bohatera w jakiejś dziedzinie są z jakichś przyczyn poniżej przeciętnej. Wykupienie tej Wady oznacza obniżenie Bazowej wartości jakiegoś Atrybutu o 1.

Nadnaturalne

Nielubiany przez zwierzęta (2 punkty) – Z niewiadomych przyczyn zwierzęta darzą Bohatera nieufnością, unikając kontaktu z nim i znacznie trudniej jest mu skłonić je do posłuszeństwa. U dzikich zwierząt może to budzić również agresję, choć częściej strach.

Pech (3 punkty) – Bohatera prześladowuje pech. Potrafi poślizgnąć się na prostej drodze, lina urywa mu się w najgorszym momencie, zapasy jedzenia okazują się zepsute itp. (każdego dnia przygody Mistrz Gry rzuca k10, jeżeli wypadnie 10, to w ciągu najbliższej doby Bohaterowi przytrafi się jakiś spektakularny pech).

Skaza Sluagh (6 punktów) – Bohater nosi w sobie plugawe spaczenie, które rozsiewa nienawistny Danu Sluagh. Być może wychował się na terenach leżących w zasięgu Hord Sluagh i miał z nimi zbyt dużą styczność. Może został przez nich wzięty do niewoli, a zaznane cierpienia lub mroczne rytuały sprawiły, że w jego duszy zaległy się

ziarna zepsucia. Możliwe, że Bohater sam szukał Sluagh i w jego sercu przychylność dla plugawych demonów narodziła się samoistnie – z jakiś przyczyn odrzucił Boginię i przyłączył się do Jej wrogów. Nie oznacza to, że postać należy do Hord Sluagh, została jedynie naznaczona jakimś znamieniem, które mówi o jej skażeniu. Druidzi potrafią takie znamień rozpoznać, a jego posiadanie może oznaczać śmierć z rąk Ludu Danu.

Przyszedł czas, aby wybrać Slainowi Zalety i Wady. Zaczniemy od tych pierwszych, gdyż możemy na nie przeznaczyć 4 punkty wolne. Już pobiczne przejrzenie listy Zalet nie pozostawia wątpliwości: wydajemy 6 punktów, by nasz Bohater był Wyjątkowy – dzięki temu piękne panny zwrócią na niego znacznie większą uwagę, a jego czyny na pewno nie zostaną pominięte w pieśniach bardów. Ponieważ wydaliśmy o dwa punkty więcej niż posiadane przez nas punkty wolne, musimy wykupić Slainowi jakieś Wady. Do jego charakteru bardzo pasuje nam Rozrzutny – pieniądze nigdy się naszego Bohatera nie trzymają, a także Roztargniony, odzwierciedlający lekkomyślne podejście Slaina do życia. W sumie Wady dają nam dwa dodatkowe punkty, których nam brakowało po wykupieniu Zalety Wyjątkowej.



Krok siódmy: Wybór Błogosławieństwa



Kiedy Wybraniec wyrusza z rodzinnej wioski, gotowy, aby zmierzyć się ze swym przeznaczeniem, udaje się zazwyczaj do druida, by w uświęcony tradycją sposób rozpocząć nową drogę. Wtedy też, za pośrednictwem świętego męża, prosi Danu o Błogosławieństwo, czyli niezwykłą moc, którą Bogini obdarza wszystkich swych Wybrańców. Błogosławieństwa różnią się między sobą, symbolizując różne cechy charakteru i podejścia do świata, patronując im żywioły, zwierzęta, rośliny lub inne naturalne zjawiska. Poniżej znajduje się opis dwunastu z nich (zaś przynależne im Mocze zostały umieszczone w rozdziale *Magia*). Należy wybrać to Błogosławieństwo, które najbardziej odpowiada charakterowi postaci, a także jedną Moc z pierwszego poziomu (z listy Mocy dostępnych dla danego Błogosławieństwa).



Dziecię Ognia

Ogień to dzikość, gwałtowność, pożądanie. Nie da się go ujarzmić, można tylko zgasić. Rozgrzewa, ale również pali, raz rozdmuchany, niesie zniszczenie i śmierć. Spośród wszystkich ludzi Bogini wybrała niektórych i uczyniła ich Dziećmi Ognia. Rozpaliła w ich duszy nigdy nie gasnący płomień i nauczyła, jak czynić z niego użytek. Dzieci

Ognia to ci, którzy znają go, rozumieją i kochają, a może również nienawidzą, czerpiąc z niego potężną moc na równi z cierpieniem, kiedy pali ich wnętrza, próbując wydostać się na zewnątrz, opanować ich pragnienia, roznieć gniew i pasję. Zazwyczaj potrafią go poskromić, choć czasem to ogień przejmuje nad nimi władzę.

Dziecię Wiatru

Ci, których wiatr wybrał na swe dzieci, uczą się od niego zmienności i dystansu do świata. Wiatr jest wszędzie, a jednocześnie nie ma go nigdzie; zna tajemnice, niedostępne innym, lecz kapryśna natura czyni z niego trudnego sprzymierzeńca. Dzieci Wiatru to jedyne istoty, które potrafią go zrozumieć, lecz same stają się przez to mniej zrozumiałe dla świata, zaczynają postrzegać rzeczywistość na innej płaszczyźnie, bardziej abstrakcyjnej i nieuchwytniej. Ich udziałem staje się zmienność, nietrwałość, ulotność myśli i uczuć, ale również dystans, wynikający z szerokości spojrzenia. Wiatr jest dla nich przyjacielem i przewodnikiem, ale tym z gatunku irytujących i mówiących zagadkami.

Dziecię Wody

Woda uosabia emocjonalność, spokój i łagodność, które to cechy przekazuje swym Dzieciom. Dzięki temu potrafią one lepiej zrozumieć innych ludzi, by im pomóc bądź też nagiąć do swej woli. Spokój chłodnej, falującej wody, który otrzymują w darze, pozwala im opanować emocje, które bardzo silnie na nie wpływają i uczyni z nich swoją największą siłę. Z obu tych cech wypływa zazwyczaj łagodność lub też to, co ludzie jako łagodność postrzegają – czyli empatia, połączona z opanowaniem i cierpliwością. Dzieci wody potrafią znaleźć ukojenie w kołysaniu fal, a także czerpać radość i natchnienie z obfitości doznań, których dostarcza im życie, podążając z nurtem lub też wbrew niemu.

Dziecię Ziemi

Zywioł ziemi obdarza swe Dzieci opanowaniem, rozsądkiem i wytrwałością, przekazując im mądrość drzew i cierpliwość skał, trwających przez wieki w tym samym miejscu, podczas gdy wszystko inne przemija. Ziemia rodzi życie, jak również przyjmuje do siebie tych, których czas przeminął, dlatego jej Dzieci bardzo dobrze rozumieją cykl natury, która karze na spróchniałych drzewach wyrastać nowym pędem. Wybranci, obierający to Błogosławieństwo, od swej matki uczą się rozsądku i spokojnego przyjmowania rzeczy takimi, jakie są, a także cierpliwości i powagi, która każe dogłębnie rozważyć każdą decyzję, dlatego innym ludziom mogą wydawać się powolni lub małomówni.

Dziecię Jastrzębia

Kwilenie jastrzębia wzbuza popłoch w wśród małych ptaków i zwierząt, które rzucają się panicznie w stronę najbliższego schronienia. Wiedzą, jak trudno jest uniknąć

szponów i ostrego dzioba najszybszego ze skrzydlatych drapieżników. Jastrząb uosabia dumę i dzikość, obdarza swe Dzieci błyskawicznym refleksem i niezwykle bystrem wzrokiem, pozwalającym wypatrywać nawet niewielkie zwierzę z bardzo dużej odległości. Wybrańców, posiadających to Błogosławieństwo, otacza aura wyniosłości i majestatu, wypływająca z nieposkromionej, szlachetnej natury. Dzieci Jastrzębia mają w sobie również drapieżność, która budzi w innych niepokój, a także tępkość za nieograniczoną przestrzenią i wiatrem, który unosi ich w przestworza.

Dziecię Kota

Dzieci Kota to kapryśne i nieprzewidywalne stworzenia, posiadające przy tym wdzięk i tajemniczy urok kotów. Ich ironiczny uśmiech i niepokojące spojrzenie, za którym kryje się zarówno chęć zabawy, jak i okrucieństwo, potrafią sprawić, że inni ludzie czują się nieswojo w ich towarzystwie – większość Dzieci Kota uważa to zresztą za bardzo zabawne. W podejmowaniu decyzji kierują się często kaprysami bądź też własną przyjemnością, ponadto cechuje ich wybredna, ciekawska natura, która w połączeniu z niezależnością i wysokim mniemaniem o sobie sprawia, że Wybrańcy Danu, obdarzeni tym błogosławieństwem, są indywidualistami, którzy zazwyczaj kroczą własną drogą.

Dziecię Kruka

W pieśniach bardów kruki występują zawsze jako zwiastuni śmierci, ale również zwycięstwa. To ulubione ptaki Bogini – Pani Wojny, złowróźbne, czarne jak noc, wszystkowidzące i wszystkosłyszące. Kruki symbolizują również Zaświaty, ukryte przed oczami śmiertelników, lecz otwarte dla skrzydlatych posłańców. Dzieci Kruka to istoty skryte i z pozoru ponure, jednak ich powaga wypływa często ze zrozumienia mrocznej strony świata, nie zaś z charakteru. Obdarzeni tym Błogosławieństwem podążają ścieżkami, na które lękają się wstąpić inni Wybrańcy, oni też najczęściej oglądają straszliwą i krwawą twarz Danu. Dzieci Kruka nie cieszą się zbyt wielką sympatią wśród Ludu Bogini, gdyż uważani są za szpiegów i zwiastunów złykiej wieści.

Dziecię Niedźwiedzia

Powiadają, że w samym sercu każdej puszczy Tir Na Danu znajduje się niedostępny, pierwotny matecznik, w którym swoją siedzibę ma król lasu – niedźwiedź. To majestatyczne i potężne zwierzę może na pierwszy rzut oka wydawać się powolne i ociężale, jednak są to tylko pozory. Rozgniewany niedźwiedź to jeden z najstraszniejszych drapieżników, zamieszkujących Krainę Bogini, gdyż poza wściekłością dysponuje sprytem i zaciekleścią. Dzieci Niedźwiedzia są pod wieloma względami podobne do swych kułatyzych braci – zazwyczaj spokojne i przyjazne, stają się nieustraszonymi wojownikami podczas starcia, potrafiącymi ścigać swego wroga niczym rozruszone

bestie, aby wywrzeć zemstę. Podobnie do niedźwiedzi Wybrańcy, obierający to Błogosławieństwo, znacznie gorzej funkcjonują zimą, zaś na wiosnę nabierają chęci do życia.

Dziecię Węża

Węże budzą strach i niepokój w większości ludzi, jednak pośród Wybrańców Bogini zdarzają się tacy, którzy postanowili związać z nimi swoje życie. Dzieci Węża mają w sobie coś ze swych braci – przebiegłość, chłód, hipnotyczne spojrzenie i specyficzne metody działania, dlatego nie są darzeni zbyt wielkim zaufaniem przez Lud Danu. Wąż porusza się bezszelestnie, na jego widok ofiara zastyga w przerażeniu, potrafi błyskawicznie atakować, pozostaje niewidoczny w swym naturalnym otoczeniu, jego zęby ociekają trucizną, sploty potrafią nieść śmierć; jest również symbolem odnowy, gdyż co roku zmienia skórę. Dzieci Węża to tajemnicze istoty, związane silną więzią z tak specyficznym stworzeniem, często trudne do zrozumienia dla innych ludzi.



Dziecię Wilka

Wilki to wspaniałe, smukłe drapieżniki, które swoją siłę czerpią ze sprytu, niezwykłej wytrwałości oraz umiejętności wspólnego działania. Jako zwierzęta stadne wilki żyją w watachach; każda z nich ma swego przywódcę i podległe mu osobniki, a także najsłabsze jednostki, które otaczane są opieką przez innych. Czasem zdarzają się również samotniki, przemierzające bez stada lasy Tir Na Danu. Dzieci Wilka pod wieloma względami przypominają swych szarych pobratymców, niezależnie od pozycji, które zajmują w swojej grupie. Cechuje ich duża doza

odpowiedzialności za współtwarzyszy i instynktowna niemal zdolność porozumienia z nimi i współpracy. Mimo to wiele Dzieci Wilka pozostaje nieujarzmiona, dając do zostania przewodnikiem stada bądź też akceptując przywództwo tylko jednego człowieka, który okaże się silny i godny zaufania. Niektórzy spośród nich wybierają z kolei drogę samotnika.

Dziecię Księżyca

Srebrzysty księżyc, brat słońca, jest jego przeciwnieństwem pod każdym niemal względem. Jego Dzieci wolą zazwyczaj pozostać w cieniu, świecąc co najwyżej światłem, odbitym od innych. Nie pociągają ich eksponowane stanowiska i honory, znacznie bardziej kusi ich władza, płynąca ze wiedzy o cudzych słabościach oraz z finejnej manipulacji. Swoje myśli i sekrety, których znają zazwyczaj bardzo wiele, stojąc z boku i obserwując ludzi, wolą zachowywać dla siebie. Dzieci Księżyca mają też oczy otwarte na mistyczny, zakryty przed zwykłymi śmiertelnikami świat i spędzają wiele nocy, zgłębiając jego tajemnice. Uważani często za dziwaków, przedkładają aksamitną czerń nocy nad światło dnia, odnajdując w niej schronienie i sprzymierzeńca.

Dziecię Słońca

Promienie słońca to dar od Bogini, ich ciepłe i jasne palce wydobywają z ziemi życie, a z ludzi pogodę ducha. Słońce to również symbol, którego używali w dawnych czasach Królowie Królów, sprawujący władzę nad całym Tir Na Danu. Dzieci Słońca to zazwyczaj osoby charyzmatyczne, łatwo zjednujące sobie ludzi. Widzą siebie w roli przywódców, dowodzących armiami, przewodzących klanom, gromom czy choćby zbójeczkim bandom. Wybrańcy, obdarzeni tym Błogosławieństwem, cechują się dumą lub nawet wyniosłością, dużą dozą pewności siebie i bardzo pochlebnym zdaniem na własny temat. To również osoby bardzo towarzyskie, lubiące otaczać się innymi ludźmi, pod warunkiem jednak, że pozostają w centrum uwagi, niczym słońce, które oślepia innych swoim blaskiem.

Po zastanowieniu uznaliśmy, że do Slaina najlepiej pasuje Błogosławieństwo Dziecię Ognia, gdyż odzwierciedla jego gwałtowną i namiętną naturę. Z listy Mocy wybieramy Wytrzymałość na zmęczenie, aby nasz Bohater mógł uczestniczyć w długich, nocnych zabawach, a następnego dnia był w stanie stanąć do walki.

Krok ósmy: Ostatnie szczegóły



Teraz pozostaje nam jeszcze kilka ostatnich szczegółów. Postać, która posiada Umiejętność Rytuały, może na początku wybrać sobie tyle poziomów obrzędów (opisanych w rozdziale *Magia*), ile wynosi wartość jej Umiejętności (czyli mając 3 punkty może kupić trzy rytuały pierwszopoziomowe lub jeden pierwszopoziomowy i jeden drugopoziomowy itp.). Jeśli nasz Bohater jest Kapłanem, posiada również Punkty Magii, które równają się poziomowi jego Atrybutu Wola. Jeżeli dodatkowo jego Umiejętność Magia wynosi przynajmniej 1, ma prawo wybrać jeden czar ze swojej Ścieżki (pierwszego kręgu). Podobnie przedstawia się sytuacja Bardów, którzy posiadają Umiejętność Pieśni przynajmniej na pierwszym poziomie. Mogą oni wybrać sobie jeden Temat Pieśni (które znajdują się w rozdziale *Magia*), a także rozdysponować 2 punkty pomiędzy różne formy oddziaływanego. Pozostaje jeszcze Premia do Obrażeń, która wynosi 1 na każde pełne 6 punktów Siły oraz Premia do Wyparowań, równa 1 na każde pełne 4 punkty Wytrzymałości.

W tym miejscu warto jeszcze wspomnieć o ilości złotych monet, którymi na początku rozporządza nasz Bohater. Otóż, jeżeli nie zmodyfikujemy tego poprzez jakieś wady bądź zalety, posiadać on będzie $10 + 3k6$ sztuk złota. Za te pieniądze postać może wykupić sobie broń i zbroję (znajdziecie ją w rozdziale *Walka*) oraz ekwipunek (jego opis i cennik znajduje się w rozdziale *Dodatki*).

*Przyglądamy się karcie postaci Slaina, aby dopisać na niej ostatnie szczegóły. Posiada on Umiejętność Rytuały na 3 poziomie, co oznacza to więc, że możemy wykupić dwa pierwszopoziomowe lub jeden drugopoziomowy rytuał. Po przejrzeniu listy obrzędów w rozdziale *Magia* wybieramy Zwycięstwo, by Slain mógł zjednywać sobie duchy pokonanych wrogów. Jako drugi rytuał wybieramy umiejętność tworzenia mikstury Zimowy Zmierzch, znając dobrze potrzeby naszego Bohatera odnośnie jedzenia. Teraz Premia do Obrażeń i Premia do Wyparowań – obie wynoszą w przypadku Slaina 1. Pozostało jeszcze określenie ilości złotych monet, które będziemy mogli przeznaczyć na zakup ekwipunku (a to, co zostanie, na hulankę w karczmie). Rzucamy trzema kostkami sześciocsiennymi i otrzymujemy wynik 9. Nasz Bohater dysponuje więc 19 sztukami złota – nie jest to majątek, ale powinien wystarczyć na zakup broni, zbroi i kilku niezbędnych przedmiotów.*



Teraz, kiedy nasz Bohater istnieje już jako zbiór różnych cyfr na karcie postaci, musimy postarać się, aby tchnąć w niego więcej życia. Mamy już ogólną koncepcję, a współczynniki oraz wady i zalety mówią nam, w czym nasza postać jest dobra i na czym się zna, wiemy także, z jakiego pochodzi plemienia i klanu, jaką Drogą podąża ku Bogini, a także jakim Błogosławieństwem została obdarzona. Te informacje w zupełności wystarczą, aby stworzyć historię postaci. Musimy zastanowić się, w jakiej krainie nasz Bohater urodził się i wychował. Być może określa to klan, z którego pochodzi, jednak zazwyczaj mamy w tej kwestii dużą dowolność. Jest to ważna decyzja – postać pochodząca z nieprzyjaznego i bardzo niebezpiecznego obszaru Martwej Puszczy będzie różnić się w podejściu do życia od osoby, która większość życia spędziła w barwnym i ludnym Kilmore (dokładne opisy krain znajdują się w rozdziale *Kraina poza czasem*). Musimy się również zastanowić, kim byli rodzice postaci, czy miała ona jakieś rodzeństwo, czy żyła w dostatku, czy też w ubóstwie i na czym płynęły jej dni. Powinniśmy także określić najważniejsze wydarzenia w jej życiu, a także zajęcia, którymi się parała – pamiętajmy, że powinny mieć one przynajmniej częściowe uzasadnienie w Atrybutach i Umiejętnościach.

Kiedy wymyślimy już historię naszego Bohatera, przychodzi czas na zastanowienie się nad jego charakterem. Ponieważ żyje on w innym świecie niż my, doświadczył w życiu zupełnie innych rzeczy i różni się od nas pod wieloma względami (choć przy tym wiele rzeczy pozostaje bardzo podobnych). Możemy oczywiście uczynić postać „na nasze podobieństwo”, jednak ciekawiej będzie się grać osobą, która się od nas przynajmniej trochę różni. To

niepowtarzalna okazja by sprawdzić, jak czuje i myśli ktoś inny niż my, jak jest postrzegany przez otoczenie, w jaki sposób radzi sobie w różnych sytuacjach. Interesująca i dobrze wymyślona postać powinna być barwna, odróżniać się od tła, które stanowi dla niej „zwykły” świat - w Poza Czasem gramy przecież herosami, którzy przewyższają normalnych ludzi pod każdym niemal względem. Pamiętajmy również, że nasza postać stanie się kiedyś bohaterem legend i pieśni – zastanówmy się, jakiego typu historie z jej udziałem chcielibyśmy kiedyś usłyszeć, jaką rolę powinna ona w nich pełnić. W tym miejscu warto wziąć również pod uwagę drużynę, z którą przyjdzie nam grać. Zapewne ani Wy, ani Wasi koledzy nie bylibyście zachwyzeni, gdyby Wasze postacie zbytnio przypominały się na wzajem. Dlatego lepiej porozmawiać z innymi na temat ich pomysłów i stworzyć takiego Bohatera, który miałby w drużynie swoją rolę, a także w ciekawy sposób odróżniał się od pozostałych, mając własne cechy charakterystyczne.

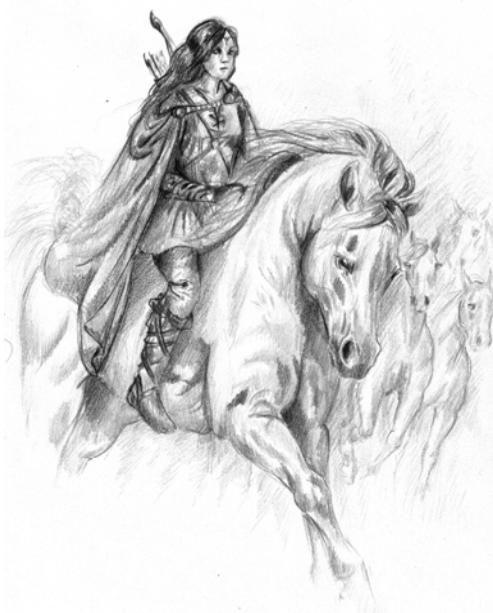
W jaki sposób wymyślić charakter postaci? Nie jest to łatwe zagadnienie, gdyż nie ma jednej recepty czy przepisu, według którego można wykreować idealnego Bohatera. Zamiast tego proponujemy Wam kilkanaście pytań - odpowiedzi na nie powinny pomóc w tym trudnym zadaniu (warto też zawsze zastanowić się, dlaczego nasza postać myśli tak, a nie inaczej na dany temat). Oczywiście, nie musicie odpowiadać na wszystkie pytania, zostały one pomyślane jedynie jako rodzaj podpowiedzi. Przedstawiliśmy je w pierwszej osobie (w formie męskiej, jednak odnosi się to oczywiście również do kobiet) – niech będzie to przymiarka do wczuwania się w postać.

Czy w Twoim życiu zdarzyło się coś niezwyklego? Coś, co odcisnęło piętno na całym Twoim życiu?

Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby nasza postać wiodła zupełnie zwyczajne i nudne życie, a dopiero po wyruszeniu z rodzinnej osady zaczęła przeżywać niesamowite przygody, które dzięki temu będą dla niej stanowić bardzo intensywne doznanie. Możemy jednak dojść do wniosku, że jakieś wydarzenie wpłynęło zarówno na charakter, jak i sposób patrzenia Bohatera na świat, gdyż było wyjątkowo silne czy traumatyczne, zmieniło zupełnie jego sytuację, bądź też nauczyło go czegoś istotnego o świecie. Takie wydarzenie utkwiło na pewno bardzo mocno w pamięci postaci i stało się ważną częścią jej osobowości.

Kiedy wyruszyłeś z domu i jak to wyglądało? Czy tesknisz za rodziną?

W tym pytaniu poruszamy kwestię ogólnej sytuacji rodzinnej postaci. W tym miejscu musimy określić, czy miała ona w ogóle jakąś rodzinę lub opiekunów, czy też była sierotą, zdaną na łaskę losu, a także jakie stosunki



łączyły ją z bliskimi. Sposób, w jaki rodzina postrzegała Wybrańca i jego powołanie, czy chętnie pozbywała się go z domu, czy też raczej starała się go zatrzymać jak najdłużej, może mieć duży wpływ na jego podejście do życia.

Kim byłeś w swojej społeczności? A może nigdy nie miałeś nikogo bliskiego? Co sądzisz o innych ludziach? Czy lubisz przewodzić w grupie? A może wolisz stać z boku i obserwować?

Odpowiedzi na te pytania określają podejście Bohatera do społeczeństwa i życia w grupie, mówią także o tym, jaka pozycja wśród innych ludzi mu odpowiada (i do której najprawdopodobniej będzie dążył). Należy pamiętać, że życie w grupie wiąże się z rywalizacją, koniecznością podporządkowania się przywódcom czy też autorytetom, dostosowania się do obowiązujących norm, a często również z kompromisami na rzecz innych członków społeczeństwa. Nasza postać może niektóre z tych uwarunkowań akceptować, innych zaś nie uznawać, może być jednostką uległą, konformistyczną, niezależną, dającą do władz lub też w ogóle stojącą z boku. Jej podejście do innych ludzi będzie miało wpływ nie tylko na jej zachowanie i poglądy, ale również na to, w jaki sposób ci ludzie będą ją postrzegać i traktować.

Czy jesteś życzliwy wobec ludzi i świata, czy może raczej odnosisz się do nich z dystansem? Czy jesteś ufny? A może raczej podejrzliwy wobec obcych? Czy łatwo się zaprzyjaźniasz? Jesteś otwarty czy raczej skryty?

Te pytania wiążą się poniekąd z poprzednim, gdyż dotyczą również podejścia naszej postaci do innych ludzi, jednak w aspekcie bardziej ogólnym, nie tylko grupowym. Odpowiedź na to pytanie jest bardzo ważna, określa bowiem zarówno poglądy, jak i zachowania postaci w stosunku do napotkanych osób; wpływa na to zarówno jego osobowość, jak i wcześniejsze doświadczenia.

Czy był w Twoim życiu ktoś szczególnie ważny? Co się z nim teraz dzieje?

Bardzo rzadko zdarza się tak, że żyjemy w zupełnej izolacji (zarówno fizycznej, jak i emocjonalnej) od innych ludzi. Dlatego też istnieje duża szansa, że nasza postać była kiedyś w kimś kiedyś zakochana, kogoś podziwiała, a może nienawidziła. Zazwyczaj takie osoby wywierają na nas bardzo duży wpływ, wzbudzają emocje, pozostają w naszej pamięci nawet, kiedy dawno ich nie widzieliśmy bądź też nie ma ich już wśród żywych. Nasz Bohater wyruszył na spotkanie ze swym przeznaczeniem i dotychczasowe życie, a więc również osoby, które znał, musiał zostawić za sobą. Tworząc jego charakter

powinniśmy zastanowić się, co czuje on i myśli o osobach, które były (lub są) dla niego ważne.

Co sądzisz o byciu Wybrańcem Bogini? Czy jesteś z tego dumny, czy też może masz Danu za zle, że Cię wybrała?

Choć Lud Danu traktuje bycie Wybrańcem jako wielkie wyróżnienie, nasza postać może mieć do tego bardzo różne podejście. Z jednej strony traktowana jest zazwyczaj jako ktoś niezwykły, cieszy się przywilejami i szacunkiem swojej społeczności. Przez całe życie marzy zapewne o wielkich czynach, które staną się jej udziałem i nie może doczekać się momentu wyruszenia w drogę. Być może gdzieś w sercu czuje Boginię, chce zmienić świat albo po prostu wyrwać się z odciętej od świata wioski. Z drugiej jednak strony z czasem orientuje się, że bycie Wybrańcem ma również wady. Nie dla Bohatera spokojne życie w otoczeniu rodziny, nie dla Bohatera własny dom i śmierć przy kominku. Może też czuć się samotny pośród ludzi, którzy traktują go z dystansem, niemal jak istotę z Zaświatów, mając przy okazji różne oczekiwania względem jego mocy. Musimy określić podejście naszej postaci do tego zagadnienia (będź stwierdzić, że ona sama nie potrafi odpowiedzieć na to pytanie).

Jak postrzegasz podążanie swoją Drogą? Czy czujesz się z nią dobrze?

Droga ku Bogini nie zostaje przez Bohaterów wybrana, rodzą się już jako Wojownicy, Oszuści czy Bardowie, a mimo to przez całe życie musząnią podążać i przez jej pryzmat postrzegani są przez otoczenie. Nasza postać również w którymś momencie swojego życia stanęła pewnie przed pytaniem: czy rzeczywiście czuję się Wojownikiem/Lowcą/Oszustem/Kapłanem/Bardem? Czy odpowiada mi moja Droga? A może tak naprawdę w głębi serca czuję inne powołanie? Może nie potrafię sprostać oczekiwaniom innych? Tworząc charakter Bohatera musimy wiedzieć, w jaki sposób odpowiedział on sobie na te pytania, co w związku z tym zagadnieniem czuje i myśli.

W jaki sposób widzisz Boginię?

Wiara w Danu jest czynnikiem, który jednoczy wszystkie plemiona i klany Krainy Bogini. Nasza postać, będąc Jej Wybrańcem, została prawdopodobnie przez druidów nauczona najważniejszych prawd tej wiary; ponieważ jednak nie jest zwykłym człowiekiem i posiada szersze horyzonty, ma może jakieś własne przemyślenia na temat Jej, której służy. To, czym dla Bohatera jest Bogini, co do Niej czuje, w jaki sposób postrzega swoją rolę jako Jej Wybrańca, stanowi bardzo ważny element jego światopoglądu.

Co sądzisz o Sluagh, Zakonie Wieczności?

Wcześniej czy później nasza postać zetknie się z dwoma obcymi siłami w Tir Na Danu, dlatego dobrze jest wiedzieć, co o nich sądzi. Słyszała na pewno obiegowe opinie o nieumarłych rycerzach i wypaczonych slugach odrzuconego dziecka Bogini, lecz być może ma jakieś własne przemyślenia na ten temat. Trzeba tu wziąć również pod uwagę wydarzenia z przeszłości naszego Bohatera, które mogły bardzo wpływać na wyjątkowo negatywne (a może nawet pozytywne) uczucia względem Sluagh i Zakonu.

Czy Twoje opinie o pozostałych plemionach różnią się w jakiś sposób od stereotypu?

To, co poszczególne plemiona sądzą o sobie nawzajem, można przeczytać w ich opisie (*Krok trzeci*). Nie jest jednak nigdzie powiedziane, że nasza postać musi podzielać te poglądy. Być może jej doświadczenia przeczą niektórym stereotypom lub też żywia ona do jakiegoś plemienia urazę. Odpowiedź na to pytanie może okazać się bardzo pomocna, kiedy w drużynie znajdują się przedstawiciele różnych grup oraz oczywiście przy wszelkich kontaktach z innymi plemionami.

Czy masz jakieś charakterystyczne powiedzonko lub sposób zachowania?

Ta kwestia nie jest może szczególnie istotna dla charakteru postaci, bywa jednak bardzo pomocna przy jej odgrywaniu, gdyż czyni ją bardziej charakterystyczną. Wymyślenie jakiegoś powiedzonka, którego Bohater notorycznie używa bądź też specyficznego sposobu mówienia i zachowania, nakłada na gracza obowiązek konsekwentnego odgrywania takiej cechy. Na początku może się to wydawać uciążliwe, ale po jakimś czasie przekonacie się, że taka postać stanie się znacznie barwniejsza i ciekawsza, a również bardziej rozpoznawalna.

Co uważasz o zabijaniu? Kradzieży? Krzywdzie innych? Jaka jest Twoja moralność?

Każda społeczność rzadzi się swoimi prawami i ustala własne normy. Nasza postać przez większość swojego życia była zapewne uczona zasad właściwego postępowania, tego, co jest dobre, a co jest złe. Nie oznacza to jednak, że stosuje się do tych zasad. Musimy określić system wartości i norm, którymi kieruje się nasz Bohater, od tego bowiem zależy będzie wiele ważnych wyborów w jego życiu.

Czy kierujesz się w życiu przede wszystkim dobrem własnym czy innych?

To pytanie jest w pewnym sensie rozwinięciem poprzedniego, choć należy pamiętać, że to, czy nasza postać jest raczej egoistą czy altruistą, zależy nie tylko od jej przekonań, ale również osobowości. Nasz Bohater, zapytany przez kogoś o to, jak postąpiłby w jakiejś sytuacji, może odpowiedzieć zgodnie ze swoim systemem wartości, lecz w rzeczywistości zachowałby się zupełnie inaczej (np. z powodu lenistwa, chęci zachowania jakieś pozy czy po prostu dlatego, że to by mu się nie opłacało). Może też zdarzyć się tak, że nasza postać walczy ze swoim paskudnym charakterem i pomimo egoistycznych upodobań chciałaby kierować się w życiu dobrem innych, lecz nie zawsze jej to wychodzi. Przy odpowiedzi na to pytanie musimy zastanowić się nad tą stroną charakteru naszego Bohatera.



Na czym najbardziej Ci zależy?

Każdy z nas ma swoje marzenia, pragnienia i upodobania; niektórzy aktywnie dążą do wyznaczonych w ten sposób celów, inni zaś poprzestają na myśleniu na ten temat. Zastanówmy się, czy jest dla naszej postaci coś naprawdę ważnego, coś, za co gotowa jest dużo poświęcić. Może to być przedmiot, osoba, chęć zemsty, marzenie, odczucie – cokolwiek przyjdzie Wam do głowy. Jeśli naszemu Bohaterowi będzie na czymś w życiu zależało, zyskamy nie tylko kolejny, ciekawy element jego osobowości, ale być może również temat do sesji czy choćby tylko „klimat” do odgrywania.

Czego się boisz?

Pomimo, że nasza postać jest Wybrańcem Bogini, herosem, o którym już niedługo powstaną legendy i być może podczas walki nigdy nie cofnie się przed przeciwnikiem, to jednak nie jest człowiekiem bez żadnej skazy (tacy ludzie są wszak śmiertelnie nudni). Każdy z nas czegoś się boi, choć nie zawsze potrafimy to sobie uświadomić. Nie oznacza to przy tym, że jesteśmy tchórzami – ważne jest to, jak zachowamy się w obliczu strachu, a nie to, żebyśmy lęku w ogóle nie czuli. Naszej postaci też pewnie śnią się czasem koszmary albo widzi dziwaczne kształty w mroku. Powinniśmy wiedzieć, jakie elementy pojawiają się w tych snach i w ciemności – ubarwi to bardzo naszego Bohatera i sprawi, że będzie on bardziej żywy, ludzki. Nie musi to być od razu jakaś fobia (można wziąć ją jako Wade), lecz zwykła obawa przed śmiercią, wysokością, zakopaniem żywcem, głęboką wodą, demonami lub czymkolwiek innym.

Czy jesteś osobą smutną czy wesołą? Optymistyczną czy pesymistyczną? Czy jesteś pewny siebie? A może raczej nieśmiały? Agresywny, gwałtowny, a może raczej spokojny i opanowany? Sympatyczny czy gderliwy?

Ten zbiór pytań, który można by bez problemu znacznie powiększyć, dotyczy cech charakteru naszej postaci. W tym miejscu musimy określić, jakie emocje czuje ona najczęściej i w jaki sposób okazuje je na zewnątrz. Uczucia to bardzo ważny element ludzkiej osobowości, gdyż wpływają na postrzeganie i ocenianie świata innych ludzi oraz siebie. Bardzo często kiedy wspominamy jakieś wydarzenie znacznie lepiej pamiętamy własne emocje, dotyczące tego zdarzenia, niż fakty. Będąc w dobrym nastroju, jesteśmy bardziej optymistycznie i lekko nastawieni do życia, kiedy zaś czujemy smutek, jesteśmy bardziej skłonni do pesymizmu. Ludzie bardzo różnią się pod względem tego, jakie wydarzenia wzbudzają w nich jakieś emocje – dlatego musimy wiedzieć, jak wygląda to w przypadku naszego Bohatera.

Jaką pozę przyjmujesz najczęściej?

Powyżej odpowiadaliśmy sobie na pytanie o to, jaka jest osobowość naszej postaci; teraz musimy określić, jaką twarz pokazuje innych ludziom. Bardzo często zdarza się, że nie chcemy okazywać emocji, które czujemy, przyjmując pozę, czyli zakładając maskę, niczym aktor, wkraczający na scenę i odgrywamy rolę, którą dla siebie wybraliśmy w danej sytuacji. Nasz Bohater na pewno również niejednokrotnie ucieka się do tego sposobu, by ukryć prawdziwe uczucia, a my musimy zastanowić się, jakie maski przywdziewa najczęściej.

Jaki jest Twój stosunek do śmierci? Życia? Miłości?

Nasz Bohater nie musi znać odpowiedzi na te trudne pytania, postarajmy się jednak przynajmniej bardzo ogólnie określić jego stosunek do tych zagadnień. Czy nasza postać boi się śmierci? Jakie są jej wierzenia, związane z Zaświatami (czy przyjęła nauki druidów, czy też ma własne wątpliwości i przemyślenia)? Czy ceni swoje życie? A życie innych? Czy wie, co to jest miłość? Czy kiedykolwiek jej zaznała? Czy uważa ją za błogosławieństwo czy przekleństwo człowieka? Oczywiście możecie zadać sobie jeszcze wiele podobnych pytań, starając się zrozumieć podejście swego Bohatera do śmierci, życia i miłości. Im staranniej przemyślicie te kwestie, tym ciekawsza i głębsza będzie Wasza postać.

Jakie są Twoje upodobania seksualne? Czy masz już jakieś doświadczenia w tym względzie?

Nasz Bohater jest już dorosłym człowiekiem i sprawy erotyki najprawdopodobniej żywo go interesują. Niezależnie od tego, czy ten element będzie pojawiał się na sesjach często, czy też raczej sporadycznie, warto określić orientację seksualną postaci, a także jej ewentualne upodobania i preferencje w tym względzie. Jest to ważny czynnik, wpływający zarówno na psychikę, światopogląd jak i zachowanie Bohatera. Przydałoby się również zastanowić, jakie jest jego podejście do osób o innych od jego orientacjach, a także czy ma już jakieś doświadczenia erotyczne za sobą.

O czym myślisz przed zaśnięciem?

To pytanie ma charakter bardzo ogólny, lecz mówi dużo o postaci. Każdy z nas przed zaśnięciem wspomina wydarzenia ubiegłego dnia, a także wraca pamięcią do różnych wydarzeń z własnego życia, marzy, rozważa różne plany, może też denerwuje się czymś bądź czuje przed czymś obawę. Postarajcie się wczuć w Waszego nowopowstałego Bohatera i usłyszeć w głowie jego ostatnie myśli przed zapadnięciem w sen. Jeśli umiecie zrobić to bez trudu i podoba Wam się to, co usłyszeliście – Wasza praca nad postacią dobiega właśnie końca. W przeciwnym wypadku powinniście jeszcze raz przemyśleć wszystkie wymienione powyżej kwestie, aby stworzyć spójną, ciekawą i barwną osobę, w którą przyjdzie Wam się wcielać podczas sesji.

Kiedy stworzyliśmy już charakter naszego Bohatera, nie pozostaje nam nic innego jak znaleźć Mistrza Gry, umówić się na sesję i zagłębić w świat Poza Czasem.

Tworzenie postaci w skrócie

Krok pierwszy: Pomysł i imię

Krok drugi: Wybór Drogi ku Bogini

Droga	S	Zr	Wyt	Ref	Int	Ch	Wr	Wo
Wojownik	+2		+1			+1		
Łowca		+1	+2	+1				
Oszust		+2		+1	+1			
Kapłan				+2	+1		+2	
Bard					+1	+2	+1	

Krok trzeci: Wybór plemienia, klanu i czasu narodzin

Plemię	S	Zr	Wyt	Ref	Int	Ch	Wr	Wo
Birdenowie	3	3	4	2	4	4	2	6
Caelowie	2	4	3	4	3	2	4	6
Edhanowie	3	4	3	3	3	2	3	7
Lochinowie	4	3	3	3	3	3	4	5
Morranowie	5	2	4	2	2	3	3	7
Ragharrowie	4	3	4	3	3	2	3	6
Sulenowie	4	2	4	3	3	3	3	6
Taleinowie	2	5	2	4	4	3	3	5

Wynik	Pora Roku	Modyfikator
1	Onn (przedwiośnie)	+1 do Woli
2	Ur (wiosna)	+1 do Wrażenia
3	Edad (lato)	+1 do Charyzmy
4	Dair (jesień)	+1 do Refleksu
5	Ailme (słota)	+1 do Inteligencji
6	Iur (zima)	+1 do Wytrzymałości

Krok czwarty: Wybór Atrybutów

35 punktów wolnych

Do poziomu	+1	+2	+3	+4
Koszt	5	10	15	20

Krok piąty: Wybór Umiejętności

12p na Umiejętności z Drogą, 6p na inną wybraną Drogę, 9p na Umiejętności wspólne i 9p wolnych

Krok szósty: Wybór Wad i Zalet

4p do wydania na Zalety i maksymalnie 8p Wad do zakupienia

Krok siódmy: Wybór Błogosławieństwa

Krok ósmy: Ostatnie szczegóły

3k6 złt, 1 poziom rytuałów za każdy punkt Umiejętności Rytuały

- Poza Czasem -

Zasady



Zasady

Wykonywanie testów w grze

Przykłady testów w grze

Inne zasady

Wybrańcy Bogini

Doświadczanie

Sława

Sokół zakwilił przeciagle, zataczając kolejne koło nad polaną, wyzłoconą słonecznym blaskiem. Ostry dźwięk gwizdka zawrócił go jednak z trasy i już po chwili ptak wylądował z trzepotem skrzydeł na księżycym ramieniu. Przepyszny, biały rumak zatańczył pod strojnie odzianym mężczyzną, jednak zaraz został osadzony w miejscu przez silne ściągnięcie wodzy. Książę Heran Mac Drenn dosiadał nahela, jednego ze świętych rumaków, hodowanych jedynie na Wielkich Równinach – uważały, że to najodpowiedniejszy wierzchowiec do jego pozycji. Cała jego postawa podkreślała zresztą dumę i poczucie wyższości nad poślednieszymi ludźmi. Bujne, rude włosy ścisnęły miał na skroniach złotym diademem, suto zdobiony pas i pochwa miecza jasno wskazywały na zamożność posiadacza.

- Panie, przybył Wybraniec, po którego posłałeś... - głos slugi oderwał księcia od karmienia sokola kawałkami mięsa. Skrzywienie warg wskazywało, że władcy nie był zadowolony.

- Wybraniec? Niech poczeka. Nie widzisz, że teraz poluję? – odrzekł wyniośle, spoglądając na służącego z góry.

- Skoro tak, mości książę, to sami sobie wasze sprawki z sąsiednim grodem załatwiajcie. – zahuczał nagle donośny głos tuż za plecami Herana. Książę nie miał czasu na odpowiedź, ponieważ jego szlachetny rumak zarżał dziko, spłoszony hałasem i stanął dęba, rzucając głową i młócząc powietrze przednimi kopytami. Kiedy po dłuższej chwili jeźdźcowi udało mu się opanować wierzchowca i obrócić go w stronę intruza, zobaczył jedynie plecy potężnego Morrana, którego srebrny torques Wojownika, ozdobiony czterema splotami, połyskiwał w słońcu. Na ramieniu Wybraniec niósł olbrzymich rozmiarów młot, który w jego wielkich rękach zdawał się niemal zabawką i zmierzał najwyraźniej w stronę leżącego nad pobliskim jeziorem keru. Książę aż zakipiwał ze złości, jego twarz poczerwieniała silnie, a wargi poczęły drżeć. Sluga zmartwiał z przerażenia. Wiedział, do czego zdolny był jego pan, kiedy wpadał w furię.

- Brać go! – wycharczał Heran, wskazując swym przybocznym gwardzistom oddalającego się Morrana. – Chcę go mieć tu żywcem!

Pięciu wojowników puściło konie galopem, pochyłając się w siodłach i obniżając włócznie. W przeciągu kilku chwil otoczyli Wybranca, który jakby od niechcenia ujął swój młot w obie dłonie i zatrzymał się, mierząc przeciwników spokojnym spojrzeniem.

- Obrazileś naszego księcia. – krzyknął przywódca napastników, potrząsając groźnie włócznią. – Pójdziesz teraz z nami, żeby mu się wy tłumaczyć. Nie stawaj oporu, mamy nad tobą przewagę.

Przemowa zdawała się nie wywierać na Morranie większego wrażenia. Lekko przekrzywiając głowę przyjrzał się swemu rozmówcy – mimo, że tamten siedział na koniu, mieli twarze niemal na tej samej wysokości.

- A mi się widzi, że jak zaraz nie zabierzecie tych waszych śmiesznych patyków, to moja Annea napije się dziś waszej krwi. – pogłodził niemal czule swoją broń. – Nie będę się musiał nawet wysilić. – dodał, poprawiając torques. Na zakończeniach miał on wyrzeźbione groźne, niedźwiedzie głowy. Dzieci Niedźwiedzia słynęły z tego, że podczas walki stawały się straszliwymi przeciwnikami.

- Pójdź z nami po dobroci, bo jak nie to siłą cię zaprowadzimy. – powtórzył przywódca konnych, lecz z nieco mniejszym przekonaniem. Morran westchnął, poprawił chwyt na młocie i zanim ktokolwiek zdążył zareagować, przyskoczył do najbliższego wojownika i jednym ciosem obalił go na ziemię razem z koniem, który zakwiczał rozdzierająco. Od tej chwili wszystko potoczyło się bardzo szybko. Wybraniec wykazywał się refleksem, o który trudno by podejrzewać kogoś tak potężnej budowy. Młot w jego rękach furczał w blyskawicznych uderzeniach, a każde z nich sięgało celu. Już po chwili wokół Morrana znajdowało się wiele pokrwawionych, wyjących ciał, on sam zaś nie był nawet draśniety.

Książę, obserwujący całą scenę z pewnego oddalenia, zerwał z czoła diadem i z wściekłością cisnął go na ziemię.

- Zapłacisz mi za to, przybłedo! – krzyknął w kierunku Wybranca.

- Uren Bal Ollar, do usług! – odkrzyknął tamten, po czym zarzucił młot na ramię i ruszył tym samym, spokojnym krokiem w stronę grodu.





Gry fabularne to przede wszystkim odgrywanie postaci, snucie opowieści, tworzenie wspólnej historii. To szansa, by na trochę oderwać się od rzeczywistości i przeżyć przygody w zupełnie innym świecie. Sesja to forma specyficznego dialogu między Mistrzem Gry, który opisuje sytuację, a graczami, którzy kierują poczynaniami swoich postaci. Choć można zrezygnować z jakichkolwiek zasad i zdać się całkowicie na osąd Mistrza Gry i jego porozumienie z graczami, często wszelkiego rodzaju reguły bardziej się przydają. Po pierwsze, prowadzący może nie być pewien, czy dane działanie powiodło się postaci, czy też nie, albo po prostu pragnie, aby zadecydował o tym bardziej obiektywny sędzia, czyli los. Po drugie zaś, dzięki korzystaniu z zasad gracze odczuwają większą satysfakcję z gry. Udany test to lepszy wyznacznik wysokich umiejętności postaci niż „Udało Ci się.” padające z ust Mistrza Gry. Dzięki testowaniu współczynników gracze lepiej widzą, że ich postacie coś potrafią i, ze się rozwijają. Trzecim ważnym powodem wprowadzania różnego rodzaju rzutów i testów do rozgrywki, są emocje, jakie niesie ze sobą taka próba. Kostka tocząca się po stole w kluczowym momencie sesji może sprawić, że wszyscy zamilkną oczekując wyniku.

graczy rozstrzygana jest w ten właśnie sposób – przez prowadzącego.

Istnieje jednak wiele sytuacji, gdy Mistrz Gry nie wie, jaki powinien być wynik działań graczy, albo po prostu pragnie zdać się na ślepy los. W takich przypadkach, zamiast od razu opisywać wynik, nakazuje on graczowi wykonanie testu, a więc rzutu kością dwunastościenną, który określi, na ile dobrze Bohaterowi udało się wykonać zadanie (i czy udało mu się w ogóle). Taki test musi oczywiście uwzględniać zarówno współczynniki postaci, jak i trudność zadania. Poniżej przedstawiamy pełne zasady wykonywania testów w Poza Czasem. Tu jeszcze jedna ważna uwaga. Wszelkie zasady w tym podręczniku mają stanowić przede wszystkim pomoc dla Mistrza Gry. Prowadzący w trakcie rozgrywki może dowolnie je zmieniać, albo w ogóle ich nie używać. Dobrze, jeśli gracze zapoznają się z tym rozdziałem podręcznika, muszą jednak pamiętać, że podczas sesji ostatnie słowo zawsze należy do Mistrza Gry. Jeżeli grający mają wrażenie, że Mistrz Gry jest niesprawiedliwy, albo wprowadza bezsensowne zmiany zasad, mogą z nim o tym porozmawiać (oczywiście po sesji, żeby nie psuć rozgrywki), albo poszukać innego prowadzącego. Mistrz Gry z kolei powinien pamiętać, że nie prowadzi dla swojej wyłącznej przyjemności i jego zadaniem jest dostarczyć możliwie najlepszej rozrywki graczom. Ciągłe udowadnianie swojej wyższości z pewnością zepsuje każdą przygodę. Warto pamiętać o tych uwagach.

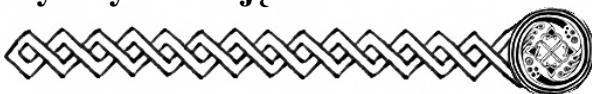
W Poza Czasem do wykonywania niemal wszystkich rzutów służy pojedyncza kostka dwunastościenna (k12). W zasadzie, na sesji wystarczy jedna taka kość, jednak najwygodniej będzie, jeżeli każdy z uczestników zaopatrzy się we własną. Najprościej, schemat testu wygląda następująco. Gracz deklaruje jakieś działanie (wróćmy do przykładu wejścia na drzewo). Mistrz Gry zastanawia się, jak trudna do wykonania jest dana czynność (drzewo jest rozłożyste i wygodne do wspinaczki, więc wejście na nie to raczej łatwe przedsięwzięcie) oraz jakiego Atrybutu i Umiejętności wymaga (gracz musi się w tym wypadku wykazać Zręcznością, oraz Umiejętnością Wspinaczki). Gracz sumuje podane przez prowadzącego współczynniki (powiedzmy, Zręczność jego postaci wynosi 4, a Wspinaczka 2) oraz ewentualny modyfikator wynikający z trudności (dodatni, jeżeli działanie jest proste lub ujemny w przypadku trudnych prób – w naszym wypadku niech będzie to +2 z racji dogodnego ułożenia gałęzi). Następnie gracz lub Mistrz Gry rzuca kostką i porównuje wynik z sumowaną pulą, którą wyliczył wcześniej (w tym wypadku owa pula wynosi 4+2+2, czyli 8). Jeżeli wyrzucona liczba jest równa, lub niższa od obliczonej puli, zadanie powiodło się (tak więc, jeżeli nasz gracz wyrzucił 8 lub mniej, jego postać wdrapała się na drzewo). To najogólniejszy schemat wykonania testu w grze. Niektóre czynności mogą wymagać serii różnych

Wykonywanie testów w grze

Postacie dokonują czynów najróżniejszych. Od zupełnie banalnych, jak zjedzenie posiłku w karczmie, po niesłuchanie skomplikowane, jak wspinanie się zimą po oblodzonym murze opuszczonej twierdzy. Dzięki współczynnikom na karcie postaci, wiadomo, jaki potencjał posiadają wszyscy Bohaterowie. Rzadko jednak zdarza się, by ktoś cały czas wykorzystywał wszystkie swoje możliwości. Nawet bardzo inteligentna jednostka potrafi czasem pańać bzdurę w dyskusji, a najlepszy łucznik może chybić celu z bardzo bliskiej odległości. Oczywiście, im dana osoba lepiej umie wykonywać daną czynność tym większą ma szansę, że wszystko wyjdzie jej jak należy. Teoretycznie, można by decyzję o wszelkich Sukcesach i porażkach Bohaterów pozostawić Mistrzowi Gry. W końcu to on prowadzi rozgrywkę i sam powinien decydować, czy zadeklarowana przez gracza czynność (na przykład wejście na drzewo) powiodła się, czy nie. Aby zadbać o większy realizm, prowadzący powinien w swych sądach kierować się, wspomnianymi wcześniej, współczynnikami postaci i trudnością zadania, jakiego podejmuje się Bohater. Tak więc, gdy gracz zadeklaruje, że jego postać o wysokim poziomie Zręczności i Wspinaczki próbuje wejść na rozłożyste drzewo, dobry Mistrz Gry najprawdopodobniej uzna, że Bohaterowi udało się to bez przeszkód. W praktyce, podczas sesji większość działań

testów (na przykład postać pragnąca wyskakującą przez okno z walczącego się domu powinna najpierw testować Refleks i Uniki, by stwierdzić, czy nie trafił jej fragment dachu, a następnie Zręczność i Akrobatykę, by ocenić jej lądowanie na zewnątrz). W takich wypadkach rzuty wykonuje się po prostu jeden po drugim (ich kolejność ustala oczywiście Mistrz Gry). Istnieje jeszcze szereg zasad, o których należy pamiętać.

Atrybuty i Umiejętności



Wyobraźmy sobie niezbyt rozgarniętego wojsownika, który całe życie włada mieczem. Jest całkiem silny i zręczny, ale jego intelekt nie miał szczególnych szans się rozwinać. Z pewnością też dużo wie o mieczach, w końcu to jego nieodłączni przyjaciele. Gdy przychodzi do walki, robi ze swej wiedzy świetny użytkę. Gorzej, gdyby miał opowiedzieć, w jaki sposób konstruuje się ten oręż, albo czemu służy rowek na ostrzu. Jest po prostu za głupi i pewnie nigdy się nad tym nie zastanawiał. W trakcie testów Atrybut jest zawsze ważniejszy od Umiejętności. Oznacza to, że w testach na pulę składa się cała wartość Atrybutu i maksymalnie tyle punktów Umiejętności, ile wynosi sumowany z nią współczynnik. Tak więc, nasz wojsownik ze Zręcznością 5 i Walką mieczami 4 będzie miał pulę 9 (5+4) przy próbie trafienia przeciwnika, jednak jego Inteligencja 2 znacznie ograniczy szansę na zrozumienie metod wykuwania tego oręża. Jego pula będzie w tym przypadku wynosić 2 (czyli Inteligencja) + 2 (tylko dwa punkty z Walki mieczami), czyli 4.

Trudność testu



Aby ułatwić wykonywanie testów podczas gry, ich trudność została podzielona na kilka poziomów. Dzięki temu Mistrz Gry nie musi za każdym razem podawać dokładnego modyfikatora (rzuć na Charyzmę i Gadanię z modyfikatorem -2), a wystarczy, że powie, jak trudny ma być test (wykonaj trudny test Charyzmy i Gadany). Należy pamiętać, że poziom trudności testu nie zależy od współczynników postaci. Innymi słowy uznanie, że dla świetnego złodzieja pozbawienie kogoś sakiewki to test łatwy jest całkowicie błędne. Jego doświadczenie z

pewnością ma odbicie w odpowiednich współczynnikach (wysoki Refleks, Zręczność i Złodziejstwo), więc faktycznie bez trudu poradzi sobie z zadaniem, jednak trudność wykonania tej czynności jest czymś obiektywnym i będzie dokładnie taka sama, jak dla kogoś, kto nigdy w życiu nie zajmował się złodziejstwem. Oczywiście, istnieją sytuacje, gdy dla różnych postaci należy zastosować różne trudności testów. Wyobraźmy sobie, że dwaj Bohaterowie usiłują dowiedzieć się czegoś w wiosce. Jeden z nich przyjechał z daleka i nikt go wcześniej nie widział, drugi zaś wychowywał się w owej osadzie od dzieciństwa i cieszy się powszechną sympatią. Faktem jest, że urodzony w wiosce powinien wykonać łatwiejszy test, gdyż ludzie będą bardziej skorzy do udzielenia mu pomocy. Nie wynika to jednak z różnic we współczynnikach, a jakichś dodatkowych cechach postaci, czy specyfiki sytuacji. Istnieje siedem poziomów trudności testów:

Testy Wyjątkowo Latwe (WL)

Używane są w sytuacjach, gdy właściwie pewne jest, że postać świetnie poradzi sobie z zadaniem. Przykładem takiego testu może być znalezienie drogi do rodzinnej wioski, czy ciche przemknienie się obok kompletnie nieprzytomnego strażnika, który stanowczo zbyt wiele wypił. Teoretycznie nic nie może w takich przypadkach pójść nie tak, jednak nawet w najprostszych sytuacjach zdarzają się wpadki. Tego testu rzadko się używa, najczęściej po prostu łatwiej jest stwierdzić, że próba się powiodła.

Modyfikator: +10

Testy Bardzo Latwe (BL)

Wykonywane są w przypadku czynności prostych o bardzo dużej szansie sukcesu, choć nie absolutne banalnych. Bardzo łatwy test może wykonać postać próbująca odnaleźć drogę do wioski, w której już kilka razy była, czy pragnąca cicho przemknąć się obok pogranżonego w błogim śnie strażnika.

Modyfikator: +5

Testy Latwe (L)

To testy wykonywane, gdy istnieje jakieś niewielkie ułatwienie w stosunku do zwykłej trudności zadania, albo też zadanie nie stanowi szczególnego wyzwania dla postaci. Taki test może wykonać postać, gdy szuka wioski, do której drogę wy tłumaczono jej dosyć dokładnie, czy Bohater pragnący przemknąć się niezauważenie obok bardzo zmęczonego i nieco już drzemiącego strażnika.

Modyfikator: +2

Testy Zwykłe (Z)

To najczęściej wykonywany typ testów w trakcie gry. Zazwyczaj, gdy piszemy o wykonaniu testu (nie określając, jaka jest jego trudność), chodzi właśnie o testy zwykłe. Wykonuje się je, gdy czynność nie przedstawia wyjątkowej trudności, ale również nie jest szczególnie łatwa. W tym wypadku gracz miał nieco czasu w karczmie, b przyjrzeć się drodze do wioski, a strażnik jest raczej wyspany, ale nie wyjątkowo czujny.

Modyfikator: brak

Testy Trudne (T)

Wykonywane są wtedy, gdy na drodze do wykonania czynności stoi jakaś pomniejsza przeszkoda. Na przykład, mapa obejrzana w karczmie zawierała kilka niewielkich nieścisłości, a strażnik tego dnia ma akurat przeczucie, że coś może się wydarzyć i nieco staranniej wykonuje swoje obowiązki.

Modyfikator: -2

Testy Bardzo Trudne (BT)

Wykonuje się, gdy na drodze do Sukcesu stoi poważniejsza przeszkoda. Postać stara się trafić do wioski w nocy, na podstawie pojedynczego opisu drogi, albo zamierza przemknąć się koło kilku czujnych strażników.

Modyfikator: -5

Testy Wyjątkowo Trudne (WT)

Wykonywane są, gdy praktycznie nie ma szans na powodzenie, choć istnieje jakiś cień szansy. Postać szuka drogi do wioski, w której nigdy nie była, podczas burzy, w środku nocy, albo chce przemknąć niezauważona pomiędzy kilkunastoma dobrze wyszkolonymi strażnikami, którzy właśnie jej szukają.

Modyfikator: -10

Oczywiście, zamiast powyższych stopni trudności, prowadzący może poprosić gracza od uwzględnienia konkretnego, liczbowego modyfikatora, jednak zasugerowane przez nas stopniowanie trudności znacznie przyspiesza rozgrywkę, ułatwiając komunikację między graczem i Mistrzem Gry.

Stopień Sukcesu



Fakt, że test się powiodł oznacza tylko tyle, że naszej postaci udało się zamierzone zadanie. Nie wiemy jednak, jak dobrze jej poszło. Wejść na drzewo można szybko i zgrabnie, albo ślamazarnie i powoli, parę razy niemal przy tym spadając. Dla rozgrywki może być bardzo ważne, jak dobrze powiodło się zadanie. Wyobraźmy sobie, że postać chce naprawić dach w chacie. Wymagać to będzie Zręczności i Rzemiosła. Powodzenie w teście oznacza, że faktycznie udało jej się załatać dziurę. Nie wiemy jednak, czy naprawa wystarczy na długo i czy przy deszczu woda w ogóle nie będzie dostawać się do chałupy. Aby móc odpowiedzieć na pytania dotyczące jakości wykonania zadania, należy posłużyć się punktami Sukcesu, czy też po prostu Sukcesami. Wyrzucenie równo lub poniżej puli (a więc „zdanie” testu) oznacza otrzymywane co najmniej jednego Sukcesu. Ich dokładna ilość zależy od otrzymanego na kostce wyniku. By obliczyć, ile Sukcesów uzyskała postać podczas testu wystarczy podzielić wynik rzutu kostką na dwa (zaokrąglając w góre). Tak więc, wyrzucenie „4” oznacza dwa Sukcesy, zaś „7” oznacza



cztery Sukcesy. Oczywiście licznie Sukcesów ma sens tylko wtedy, kiedy naszej postaci test się w ogóle udał. Jeżeli zadanie jej się nie powiodło nie otrzymuje ona żadnych Sukcesów. Sukcesy mówią nam o tym, jak dobrze udało się Bohaterowi wykonać zadanie. Jeden Sukces oznacza, że nie poszło mu zbyt dobrze, ledwo udało się dokonać zamierzonego czynu. Trzy Sukcesy do wykonanie przeciędne, nie wyróżniające się, zaś pięć – wspaniałe.

Takie rozwiązanie oznacza, że wyjątkowo dobrze mogą wykonać dane zadanie tylko postacie o wysokich pulach. Osoba z pulą wspinania się na drzewo równa 3 (np. Zręczność 2 i Wspinaczka 1) może uzyskać nie więcej niż dwa Sukcesy (jeże wyrzuci „3” na kostce). Czasem jednak nawet osobom, słabo wyszkolonym w danej dziedzinie, zdarza się zrobić coś wyjątkowo dobrze. Odzwierciedleniem tego jest dodatkowa zasada, która mówi, że jeżeli postać wyrzuci na kostce dokładnie swoją pulę (lub cyfrę jedności swojej puli, jeżeli pula owa jest wyższa niż 10) otrzymuje dodatkowe 2 Sukcesy. Tak więc, jeżeli postać z pulą wchodzenia na drzewo 3, wyrzuci na kotce właśnie trójkę otrzyma nie 2, ale 4 Sukcesy. Powstaje w ten sposób możliwość otrzymania ilości Sukcesów większej niż 5 (np. gdy postać z pulą 9 wyrzuci dziewiątkę, będzie miała aż 7 Sukcesów). Tak duża liczba Sukcesów, oznacza wykonanie zadania w sposób absolutnie wyjątkowy i wspaniały. Inni prawdopodobnie zwrócą uwagę i będą pod wrażeniem działania postaci.



Automatyczne powodzenie



Może się zdarzyć, że postać do danego zadania będzie miała ujemna pulę (np. z racji wyjątkowej trudności testu). Niezależnie od wysokości puli, wyrzucenie „1” na kostce zawsze oznacza, że działanie powiodło się. Co prawda postać, zgodnie z zasadami, otrzyma tylko 1 Sukces, a więc działanie wyjdzie jej ledwie, ledwie, niemniej jednak dopnie swego i osiągnie cel.

Wysoka pula



Bardziej zaawansowanym Bohaterom lub na przykład postaciom wykonującym wyjątkowo łatwe test, może zdarzyć się posiadanie puli wyższej niż 10 a nawet 20. W takich wypadkach wykonuje się normalnie rzut kością. Wyniki z przedziału 1-10 oznaczają Sukces. Wyrzucenie 11 lub dwanaście sprawia z kolei, że gracz rzuca jeszcze raz, a od puli odejmuje 10. Czynności te należy powtarzać tak długo, aż pula postaci spadnie do poziomu dziesięciu lub niższego. Tak więc jeżeli, dla przykładu, świetny Łowca postanawia rozpalić w lesie ognisko (jego pula, wraz z trudnością testu wynosi 22), a Mistrz Gry uznał, że mimo wszystko gracz powinien przetestować współczynniki, gracz musi wykonać następujące czynności. Po pierwsze rzuca k12. Jeżeli uzyska wynik z przedziału 1-10, udało mu się (liczna Sukcesów mówi o tym, jak dobrze wyszło mu rozpalanie). Założymy, że wyrzucił „12”. Nie oznacza to jeszcze porażki. Odejmuje 10 od puli postaci (pozostaje jeszcze 12). Kolejny rzut i znowu nic z tego – wypadło „11”. Gracz odejmuje kolejne dziesięć punktów od puli (teraz ma już tylko 2). Jeszcze jeden rzut. Teraz tylko wynik „1” i „2” oznaczają Sukces. Wypada „2” – mimo wszystko ognisko zostało rozpalone.

Powyższa zasada oznacza, że przy puli 11 i 12, wyrzucenie takiej właśnie liczy na kotce nie oznacza Sukcesu. Jeżeli postać z pulą 11 wyrzuci „11” na kostce musi rzucać jeszcze raz na pulę 1.

Wyjątkowy pech



Zdarza się, że niezależnie od chęci, jakieś działanie wychodzi nam zupełnie na opak. Ot, mamy pecha. Pech może stać się również udziałem Bohaterów w świecie Tir Na Danu. Jeżeli podczas testu na kostce wypadnie „12”, oznacza to, że postać spotkała wyjątkowy pech. Nie tylko nie udało jej się spełnić zamierzonego celu, ale wszystko poszło nie tak jak trzeba. Łucznik nie trafił przeciwnika, a w dodatku pękła mu cięciwa, złodziej nie tylko zwrócił uwagę straży, ale wywrócił się jak długi, a Lochinka zamiast zauroczyć sobą rozmówcę, zakrztusiła się winem i nie wzbudziła w nim żadnych pozytywnych odczuć.

Istnieje wyjątek od tej reguły. Pech to nie tylko sprzyjanie złych sił przeciwko Bohaterowi. Niezależnie od nieszczęśliwych zbiegów okoliczności, osoby lepiej znające się na wykonywanym zadaniu rzadziej padają jego ofiarą. Dlatego, jeżeli pula postaci przekracza 10, wyrzucenie „12” nie oznacza pecha, a jedynie kolejny test na obniżoną pulę (zgodnie z zasadami dotyczącymi wysokich pul). Dopiero, gdy po kolejnych nieudanych testach, jej pula spadnie do poziomu 10 lub niższego, kolejna „12” sprawi, że będzie miała ona pecha.

Testy Woli



Wyjątkowym przypadkiem testów, są sytuacje, w której pragniemy sprawdzić, czy Bohater poddał się lękowi, czy opanował szargające nim emocje, czy wreszcie siła jego ducha była na tyle wielka, by oprzeć się działaniu czaru. Chodzi więc o wszystkie testy, z udziałem Atrybutu Wola. Wykonuje się je bez dodawania jakichkolwiek Umiejętności, za podstawę puli biorąc tylko i wyłącznie wysokość tego współczynnika. Poza tym jednym zastrzeżeniem, w trakcie testu mają zastosowanie wszystkie pozostałe zasady opisane w tym rozdziale (a więc zasady trudności testu, stopnia Sukcesu, automatycznego powodzenia, wysokiej puli i wyjątkowego pecha).

Testy sporne



Czasami wykonanie jakiegoś zadania wymaga zwyciężenia w danej dziedzinie innej osoby. Dobrym przykładem może być siłowanie się na rękę (gdzie trzeba wykazać się większą siłą od przeciwnika), targowanie się (tu wiele zależy o naszej siły przebicia i nieustępliwości rozmówcy), czy oszustwo (nasze umiejętności oszukiwania muszą okazać się wyższe, niż przenikliwość oszukiwanego). W takim wypadku należy wykonać test sporny. Obaj uczestnicy próby (czasami będą to dwaj gracze, czasem zaś gracz i Bohater Nieużależny) wykonują test. Bywa, że testują pule tych samych współczynników (np. Siły i Sprawności, w przypadku siłowania się na rękę), choć może się również zdarzyć, że każdy będzie testował inne cechy (w przypadku oszustwa, oszukujący rzuci na przykład, w zależności od sytuacji, na Charyzmę i Aktorstwo, zaś oszukiwany na Inteligencję i Empatię). Trudność testu zazwyczaj jest taka sama dla obu, choć nie jest to reguła (np. Morran, który od dziecka nie ufa Ragharam łatwiej nie da wiary słowom przedstawiciela tego plemienia). Dodatkowo, jeżeli jeden z jego uczestników ma wyraźnie wyższą pulę (o 5 lub więcej) to poziom trudności testu jego przeciwnika wzrasta o jeden (np. ze zwykłego na trudny). Jeżeli test powiodł się tylko jednemu z graczy, sytuacja jest jasna. Jeżeli zaś test zakończył się pomyślnie dla obu z nich, obliczają oni swoje Sukcesy. Osoba, która uzyskała ich więcej jest zwyciężką testu (tak więc nasz oszust, uzyskując więcej Sukcesów niż jego rozmówca, brzmiał na tyle wiarygodnie, że ów rozmówca mu uwierzył).

Testy złożone



Istnieje wiele sytuacji, w których pojedynczy test wydaje się niewystarczający. Wyobraźmy sobie postać wiekowego Birdena, który postanawia zbudować drewnianą chałupę. Oczywiście, Mistrz Gry może skrócić cały proces do pojedynczego testu Inteligencji i Rzemiosła, albo nakazać po nim dodatkowy test Zręczności wraz z Rzemiosłem (bo przecież Birden musi z jednej strony wykazać się umiejętnym zaplanowaniem chałupy, czyli Inteligencją, z drugiej zaś musi dobrze wykonać część fizyczną, tak więc udowodnić swą Zręczność). To jednak nie odda dobrze wielu dni spędzonych nad budową. Zresztą, trudno dobrze zinterpretować wyniki takiego testu. Co oznacza niepowodzenie? Chałupa zostaje zbudowana,

ale się rozpada, czy też Birden w ogóle nie może jej zbudować? W takim przypadku najlepiej zamiast pojedynczego testu wykonać test złożony. To właściwie seria testów na tą samą pulę, albo większej ilości pul na przemian (w tym przypadku Inteligencja i Rzemiosło zamiennie ze Zręcznością i Rzemiosłem). Mistrz Gry wyznacza limit Sukcesów, który musi uzyskać Gracz, aby postać ukończyła dzieło. Następnie gracz rzuca swoją pulą (lub kilkoma pulami na przemian) i sumuje Sukcesy tak długo, aż uzyska wymaganą ilość. Mistrz Gry ustala, ile czasu w świecie Tir Na Danu upływa między jednym a drugim rzutem. W przypadku solidnej chałupy limit Sukcesów może wynosić 100, a w Krainie Bogini między poszczególnymi testami upływa doba. Tak więc Birden bierze się do pracy, a grający nim gracz wykonuje pierwszy rzut (Inteligencja i Rzemiosło). Zapisuje sobie, ile uzyskał Sukcesów. Budowniczy uwija się przy swym dziele przez cały dzień, a potem gracz wykonuje kolejny test (tym razem Zręczność i Rzemiosło) i dodaje Sukcesy. Birdenowi na pracy mijają kolejne doby, gracz wykonuje kolejne testy (raz Inteligencji a raz Zręczności, za to zawsze z Rzemiosłem), aż w końcu liczba Sukcesów wynosi 100 i budowa zostaje ukończona.

Jeżeli w danej turze postaci nie uda się test (wyrzuci wynik powyżej swojej puli) po prostu nie dodaje żadnych Sukcesów, a później wykonuje kolejne testy we właściwych odstępach czasu (tego dnia nasz Birden kiepsko sobie radził i nic nie działał). Jeżeli test nie powiedzie się dwa razy pod rząd, oznacza to jakieś poważne błędy. Gracz odejmuje pięć Sukcesów od dotychczas uzyskanych. Jeżeli w kolejne testy również nie zakończą się pomyślnie, postać traci po pięć kolejnych



punktów tak długo, aż przełamie złą passę i uda jej się test, albo aż ilość Sukcesów spadnie do zera (chałupa zawali się). Pech w teście oznacza automatyczną stratę pięciu Sukcesów (niezależnie od wyniku poprzedniego testu) oraz jakąś trudną do usunięcia wadę w gotowej konstrukcji (chata będzie miała krzywą jedną ścianę, itp.). Dwa pechy pod rząd to już wyjątkowe nieszczęście – cała konstrukcja zawala się i trzeba rozpoczynać budowę jeszcze raz.

W takie budowle mogłyby uczestniczyć więcej niż jedna osoba. Wtedy należy określić, kto jest jednostką najważniejszą dla wykonania zadania. Wszyscy wykonują testy (choć np. robotnicy mogliby co dobę wykonywać tylko testy Zręczności i Rzemiosła, bo planowaniem zajmuje się Birden) i sumują wspólnie Sukcesy. Praca idzie znacznie szybciej. Jako, że Birden czuwa nad całością, to nieudany test któregoś z robotników nie oznacza ujemnych punktów. Dopiero pech jednego z nich odejmuje pięć Sukcesów (fragment, za który była odpowiedzialna dana osoba się zawalił, itp.). Główny budowniczy liczy swoje Sukcesy normalnie, a więc dwa nieudane testy pod rząd oznacza stratę pięciu Sukcesów, tak samo pech, zaś dwa pechy pod rząd oznaczają całkowite zawalenie się konstrukcji i konieczność rozpoczęcia budowy od nowa.

Testy złożone przydają się nie tylko podczas konstruowania. Wyobraźmy sobie postacie dwóch graczy, które wspinają się po skałach. Z jakichś powodów każdemu z nich zależy, by to właśnie on pierwszy znalazł się na szczycie. Mistrz Gry ustala, że należy w sumie zgromadzić 30 Sukcesów, a między testami w grze upływa minuta. Gracze rzucają kości i sumują Sukcesy. Zwyciężca będzie ten, kto pierwszy uzbiera wymaganą ilość punktów. W tym wypadku kolejne nieudane testy oznaczają obsunięcia się, zaś dwa pechy pod rząd - przykry upadek.

Dodatkowe Sukcesy



Gracz może zadeklarować, że jego postać stara się wykonać daną czynność naprawdę dobrze, decyduje się załatwić coś porządnego albo w ogóle. W takim wypadku przy wykonywaniu testu odejmuje od swojej puli trzy punkty, jednak jeżeli test się powiedzie, postać otrzymuje dodatkowy Sukces (tak więc, jeżeli na kości wypadnie „6” i test będzie udany, postać otrzyma nie trzy, a cztery Sukcesy). Z zasady tej można korzystać wielokrotnie podczas wykonywania jednego testu (postać może np. odjąć sześć punktów od puli i, jeżeli test się powiedzie, otrzyma dodatkowe dwa Sukcesy). Oczywiście, odejmowanie dużych liczb od puli wymaga wysokich

Atrybutów i Umiejętności i przede wszystkim przyda się bardziej doświadczonym Bohaterom. Stosowanie tej zasady może doprowadzić do sytuacji, gdy postać uzyska w teście więcej niż siedem Sukcesów. W takim przypadku traktowana jest tak, jakby uzyskała ich równo siedem (nadwyżka jest ignorowana). Zasada ta ma zastosowanie tak w wypadku testów prostych, złożonych jak i spornych.



Niuanse interakcji społecznych

Co prawda znajduje się tutaj cała gama najróżniejszych zasad, opisujących różne możliwe typy interakcji międzyludzkich, musicie jednak pamiętać, że dotyczą one materii tak złożonej, iż właściwie nie sposób oddać ją za pomocą zasad. Dlatego najlepiej byłoby, gdyby Mistrz Gry w miarę możliwości pozwalał graczom na odgrywanie rozmów z Bohaterami Niezależnymi, tylko czasem posługując się przy tym rzutami kościemi. Można w ten sposób znacznie zwiększyć przyjemność z rozgrywki i sprawić, że gracze lepiej poczuają otaczający ich postacie świat.

Przykłady testów w grze

Przedstawiliśmy już ogólne zasady wykonywania testów w grze. Na ich podstawie Mistrz Gry powinien przy odrobinie dobrej woli ustalić jakiego typu test powinien wykonać gracz w danej sytuacji, oraz jakie współczynniki powinny zostać przetestowane. Żeby ułatwić podejmowanie takich decyzji oraz dorzucić garść dodatkowych, przydatnych zasad, zamieszczamy poniżej przykłady różnego rodzaju sytuacji w grze wraz z opisem, w jaki sposób wykonywać w nich przypadku testy.

Testy społeczne



Postacie graczy nie są (zazwyczaj) zupełnymi samotnikami, którzy podróżują wyłącznie przez niezamieszkane tereny. Czasami zdarza im się zawitać do jakiejś osady, z kimś rozmawiać, handlować, pokłócić się czy zawrzeć nowe przyjaźnie. Oczywiście, subtelność i różnorodność interakcji społecznych sprawia, że wszelkie opisujące ją zasady muszą być bardzo niedoskonałe i uproszczone, zamieszczamy jednak poniżej różnego rodzaju testy, które mogą okazać się przydatne podczas kontaktów z innymi. W przypadku interakcji między Bohaterami, Mistrz Gry powinien w miarę możliwości rezygnować z testów na rzecz odgrywania postaci.



Pierwsze wrażenie

Zawsze, gdy po raz pierwszy mamy z kimś kontakt, wyrabiamy sobie szybko jakąś opinię na jego temat. Zazwyczaj nie jest to ocena bardzo szczegółowa i ogranicza się do jakiegoś ogólnego wrażenia (miły chłopak, ładna dziewczyna, jakiś taki dziwny, że mu z oczu patrzyło, itp.). Bardzo wiele w kontaktach z innymi zależy od tego, jakie wrażenie na nich wywarliśmy, gdyż wpływa to na ich podejście również w późniejszych relacjach. Gdyby Mistrz Gry pragnął rozgrywać grę całkowicie zgodnie z zasadami, test ten powinien być wykonywany za każdym razem, gdy Bohater napotyka nie znaną mu wcześniej osobę. Oczywiście jest to przesada, wystarczy, jeśli rzucimy kostką tylko w przypadku spotkań, przy których od pierwszego wrażenia wiele zależy (np. gracz będzie próbował z kimś się zaprzyjaźnić, w kupić w jego łaski, itp.). Tu jeszcze jedna ważna uwaga - wspomniane testy mówią tylko o sile, a nie charakterze wrażenia, jakie postać wywarła na innych. Zachowując się wyniośnie kapitan uzyska zupełnie inny efekt niż rubasznego barda, nawet jeśli otrzymają taką samą ilość Sukcesów. Tego pierwszego ludzie będą gotowi wziąć za osobę mądrą, godną zaufania choć (być może) nieco straszna, drugi zaś będzie im się wydawał wesołkiem, z którym miło można spędzić czas przy kubku miodu.

Podstawą do testów pierwszego wrażenia jest Wrażenie i Empatia (choć w niektórych przypadkach Mistrz Gry zamiast Empatii może użyć Autorytetu albo nawet Zastraszania). Należy wykonać Test Zwykły, chyba, że miejsce mają jakieś szczególne okoliczności, które zmieniają sposób patrzenia na postać.

Starania postaci: Postać może zmniejszyć o jeden poziom trudności testu, jeżeli postara się (poprzez zachowanie, odpowiedni ubiór itp.) wywarzyć lepsze wrażenie na napotkanej osobie. Odwrotnie, jeżeli postać wygląda wyjątkowo niechlujnie lub zachowuje się niezgodnie ze swoją pozą, należy zwiększyć trudność testu o jeden poziom.

Plemię postaci: Jeżeli postać pochodzi z innego plemienia, niż oceniający ją człowiek, należy zwiększyć trudność testu o jeden poziom. Mieszkańcy Tir Na Danu nadal widzą w przedstawicielach innych plemion osoby nieco bardziej im obce i odnoszą się do nich z rezerwą.

Płeć postaci: Płeć postaci nie modyfikuje w żaden sposób trudności testu. Mistrz Gry powinien jednak uwzględnić płeć zarówno oceniającego, jak i Bohatera by ustalić, jaką dokładnie opinię ma on o postaci.

Podejście napotkanego: Wiele zależy tutaj od osoby oceniającej. Jeżeli pochodzi ona np. z zamkniętej na świat wioski, gdzie nie toleruje się obcych, z pewnością inaczej będzie patrzyć na Bohatera niż bardzo towarzyska osoba, spragniona właśnie rozmowy. Trudno podać tu konkretne

modyfikatory, jednak powinny one mieścić się w przedziale od obniżenia trudności o dwa poziomy po podwyższenie jej o taką samą liczbę.

Przekonywanie

Bardzo często zdarza się, że Bohater próbuje przekonać kogoś do swojego pomysłu. Poza sensownością przytaczanych argumentów (o ile jakiekolwiek argumenty są w ogóle przytaczane) ważny jest również ton głosu i ogólnie rzecz biorąc zachowanie przekonującego, które może bardzo wpływać na ostateczny wynik rozmowy.

Przekonywanie należy tutaj rozumieć jako wszelkie próby nagiecia innych do swojej woli (czy to do wykonania jakiegoś zadania, zachowania się w określony sposób, itp.). W zasadzie nigdy nie powinno wykonywać się tego typu testów pomiędzy dwoma postaciami – lepiej pozwolić, żeby gracze dogadali się między sobą lub wczuli w Bohaterów.

Zakładając, że dwie strony mają odmienne zdanie, obie wykonują w kolejnych turach sporne testy Charyzmy i Autorytetu. Wygrywa strona, która pierwsza zbierze tyle Sukcesów, ile wynosi Wola jego przeciwnika. Jeżeli postać pragnie przekonać do czegoś rozmówcę, który zachowuje się biernie (czyli nie ma on kontrpropozycji, którą proponuje a po prostu nie chce ustąpić), wystarczy, że gracz wykona test Charyzmy i Autorytetu. Ilość wymaganych sukcesów i poziom trudności powinien określić Mistrz Gry.

Argumenty: Dobry argument bardzo wiele zmienia podczas prób przekonywania, czasem czyni wręcz dalszą dyskusję bezsensowną. Mistrz Gry powinien uwzględnić argumenty przekonującego przy ustalaniu poziomu trudności testu.

Sytuacja: Bardzo ważnym czynnikiem jest również sytuacja w jakiej znajdują się obie rozmawiające strony. Co innego, kiedy Bohater prosi napotkanego przechodnia o usunięcie się z drogi, którą blokuje, co innego zaś, gdy próbuje do tego samego przekonać żołnierza, któremu przykazano nie ruszać się z miejsca. Mistrz Gry może modyfikować w takich sytuacjach zarówno poziom trudności testu, jak i minimalną wymaganą ilość sukcesów, aby próba przekonywania w ogóle się powiodła.

Manipulacja

Manipulacja ma wiele wspólnego z przekonywaniem, jednak nie jest z nim w żadnym przypadku tożsama. O ile przekonywanie polega na przytoczeniu swoich racji i niejako zdominowaniu rozmówcy, o tyle manipulacja jest znacznie bardziej

subtelna, a tym samym nieco trudniejsza do wykonania. Manipulujący stara się doprowadzić swego rozmówce do jakichś wniosków, jednak w taki sposób, by był on przekonany, że doszedł do nich zupełnie sam, a nie, że zostały mu one wmówione. Jest on niejako w trakcie rozmowy kierowany przez Bohatera na pewne określone tory myślenia. Postać może w ten sposób zniechęcić rozmówcę to jakiejś osoby, czy też przekonać go do dowolnej teorii, tak samo jak w przypadku prób przekonywania.

Manipulacja to działanie trudniejsze niż zwykłe przekonywanie, dlatego podstawowo wykonuje się zamiast zwykłego Test Trudny. Manipulujący testuje swoją Inteligencję (lub Wrażenie, szczególnie w przypadku rozmów z przedstawicielem płci przeciwej) i Aktorstwo. Jego rozmówca wykonuje test Inteligencji i Empatii (w tym wypadku jest to test zwykły). Jeżeli manipulujący uzyskał więcej Sukcesów, udało mu się wmówić coś rozmówcy. W przypadku odwrotnym próba nie zakończyła się sukcesem, zaś jeżeli rozmówca uzyskał co najmniej o trzy Sukcesy więcej, przejrzał plany manipulującego i wie, do czego chciał go naklonić rozmówca.

Relacje: Tutaj sporą rolę odgrywają relacje między rozmówcami. Na trudność testu może wpływać ich

wzajemne zaufanie, podejrzliwość, itp. Test trudny ma miejsce w przypadku dwóch nie znających się osób o neutralnym podejściu do siebie nawzajem.

Uwodzenie

Podczas sesji może zdarzyć się, że postać będzie próbować kogoś uwieść lub też sama stanie się celem uwodziciela (uwodzicielki). Zazwyczaj do flirtu dochodzi między osobami od odmiennej płci, choć bywa inaczej. Przez uwodzenie rozumiemy tu oczarowanie innej osoby swoją atrakcyjnością fizyczną i społeczną (nie chodzi tu tylko o wygląd, ale również odpowiednie poruszanie się, sposób mówienia, itp.). Test uwodzenia można traktować wielorako w zależności od podejścia osoby, do której ktoś się zaleca. Może zdarzyć się, że owa jednostka jak najbardziej pragnie być uwiedziona. W takim wypadku test nie ma na celu sprawdzić, czy Bohaterowi udało się ją zbalamucić, a raczej jak pozytywne wrażenie na niej wywarł (choć pech w teście będzie oznaczał, że postać tak strasznie się wygłupiła, że nawet przychylna mu wcześniej osoba odrzuciła zaloty). Odwrotnie, mogą zdarzyć się postacie właściwie całkowicie odporne na próby



uwiedzenia (z powodu specyficznego charakteru, odmiennych preferencji seksualnych, itp.). Wreszcie sam stan „bycia uwiedzionym” można bardzo różnie rozumieć. Oznacza on przede wszystkim, że cel testu jest pod olbrzymim wrażeniem powierzchowności postaci, niejako znajduje się w jej mocy. Nadal jednak różne wzgłydy psychiczne i moralne (uraz do płci przeciwej, szczęśliwa miłość, cnotliwość, itp.) mogą mieć wpływ na jej zachowanie. Zapewne w końcu ulegnie ona zalotnikowi, jednak nie stanie się to natychmiast, a dodatkowo może mieć dla uwiedzonego wiele psychicznych negatywnych konsekwencji (wyrzuty sumienia, pogarda do siebie, itp.).

Generalnie w przypadku próby uwiedzenia kogoś testuje się zazwyczaj Wrażenie i Uwodzenie. Czasem Wrażenie można zastąpić Charyzmą (szczególnie w przypadku uwodzących kogoś mężczyzn). Jeżeli osoba, na której postać próbuje wywrzeć wrażenie, nie jest takim zalotom przeciwna, ale również szczególnie ich nie pragnie, ilość Sukcesów określa, czy uwiedzenie się powiodło (osoby mało wymagające mogą zostać oczarowane już przy jednym czy dwóch Sukcesach, zaś te bardziej wybredne dopiero przy czterech, pięciu, a nawet więcej). Osoby, które kategorycznie nie chcą zostać uwiedzione, mogą wykonać test Woli i swoje Sukcesy odjąć od Sukcesów uwodzącego. W przypadku, gdy osoba pragnie być oczarowana, nie wykonuje żadnego testu. W takiej sytuacji ilość Sukcesów uwodzącego pokazuje, jak dobre wrażenie wywarł na obiekcie swych pragnień. Tu znowu Mistrz Gry powinien wyznaczyć wymaganą minimalną ilość Sukcesów (w zależności od poziomu wymagań uwodzonego, przy czym standardowo będą to trzy Sukcesy). Oprócz tego można stosować różnego rodzaju modyfikatory.

Plemię postaci: Tak samo, jak w przypadku testu pierwszego wrażenia, jeżeli postać pochodzi z innego plemienia, niż oceniający ją człowiek, należy zwiększyć trudność testu o jeden poziom.

Płeć postaci: Od płci postaci zależy nie tyle modyfikator, co ustalenie, czy próba uwiedzenia w ogóle ma szanse powodzenia.

Sytuacja uwodzonego: Nawet o trzy poziomy może zwiększyć się trudność testu, w zależności od sytuacji, w jakiej znajduje się uwodzony. Szczęśliwa mężatka, żołnierz na służbie obawiający się przełożonego czy po uszach zakochany w kimś innym młodzieńiec będą znacznie mniej podatni na próbę uwiedzenia.

Miłość

Miłość jest nieodłącznym elementem świata, dlatego nie sposób, by nie znalazła się również w Poza Czasem. Mimo wszystko jest to jednak uczucie zbyt skomplikowane i abstrakcyjne, by zamknąć je w karbach

zasad. Miłość między członkami drużyny czy też Bohaterami a innymi bliskimi im osobami jak najbardziej może pojawić się na sesjach, jednak nie wymaga ona żadnych testów, ani by powstała, ani w celu jej pielegnowania. Tutaj wiele zależy od Mistrza Gry, który powinien umiejętnie dozować tego typu wątki oraz wpływać na ich przebieg, a także od graczy, którym również można pozostawić decyzję, czy ich postać zakochała się w kimś czy też nie. Tu jeszcze jedna uwaga. Niektórym graczom może przeszkadzać wprowadzenie takich zagadnień do przygód. Poza Czasem ma być rozrywką dla wszystkich grających, więc w przypadku czyjegoś sprzedciwu problem miłości po prostu nie powinien pojawiać się na sesjach z udziałem danego gracza (lub przynajmniej nie mieć z jego postacią związku).

Zastraszenie

Zdarza się, że Bohater pragnie w taki czy inny sposób kogoś zastraszyć. Może to być zarówno cicho wypowiedziana groźba („Tylko spróbuj sięgnąć po ten miecz...”), jak i próba zastraszenia całej społeczności („Wróćmy tu jutro. Jeżeli nie będziecie mieli dla nas wystarczająco dużo zboża, gorzko tego pożałujecie.”), czy wreszcie próba wystraszenia przeciwnika (np. głośnie „Aaargh!” podczas wyskakiwania z krzaków). Zastraszenie to mało przyjemna forma oddziaływanego społecznego i raczej trudno oczekiwąć, że osoba, która stała się jego ofiarą, będzie po takim doznaniu wyjątkowo pozytywnie nastawiona względem Bohatera. W przypadku tego typu prób ważne jest nie tylko, na ile sugestywnym udało się być Bohaterowi, ale również jaką odwagą cechuje się jego ofiara. Jeżeli Bohaterowi powiedzie się test zastraszenia, zaś jego przeciwnik okaże się wystarczająco odważny, by mu się oprzeć, może dojść nawet do bezpośredniego starcia (szczególnie w przypadku jednostek agresywnych), a już na pewno doprowadzi to do znacznego pogorszenia się stosunków między tymi dwoma osobami.

Podstawowymi współczynnikami przy testach zastraszenia są Charyzma i Zastraszanie. Czasami zamiast Zastraszania można użyć Aktorstwa (choć trudność testu zwiększa się wtedy o jeden poziom). Zastraszany wykonuje test Woli, jego Sukcesy zaś odejmowane są od Sukcesów zastraszającego. Można tutaj również uwzględnić wiele modyfikatorów dodatkowych.

Reputacja: Reputacja postaci znacznie wpływa na próbę zastraszenia. Jednostki słynące w danej okolicy ze swojej brutalności znacznie skutecznie zastraszają innych (jeden albo dwa poziomy łatwiej), zaś postaci, mające opinię osoby, która nie skrzywdziłaby muchy, będzie znacznie trudniej kogoś zaszantażować (jeden czy dwa poziomy trudniej).

Wymagania: Duży wpływ na zachowanie zastraszanego może być również czynność, jakiej wymaga od niego zastraszający. W końcu ustąpienie komuś drogi nie wymaga wielkiego poświęcenia i nie warto ryzykować spełnienia groźby. Zupełnie inaczej rzecz się ma, gdy zastraszający oczekuje, że jego ofiara odda mu bardzo cenny naszyjnik, który w dodatku jest pamiątką po kimś bardziej bliskim. Nawet strachliwa jednostka nie będzie wtedy skłonna do wykonania polecenia (modyfikator od jednego poziomu w dół do czterech poziomów w góre).

Rozkazywanie i lojalność

Postać w trakcie gry może posiadać jakąś grupę podwładnych, którym będzie chciała wydać określone polecenia, oczekując ich wykonania. Mogą to być budowniczy domu, którymi zawiaduje, osobisty goniectwo, służący, niewolnik (lub grupa niewolników), najemnicy, oddział, którego postać jest dowódcą czy dowolna inna podległa jej jednostka lub grupa. W takim przypadku ważne jest, by móc określić na ile skrupulatnie są wykonywane jej polecenia oraz jak lojalni względem Bohatera są podwładni (czy będą skłonni go zdradzić, odkryć przed innymi jego sekrety, itp.). Należy tu wyróżnić sytuację, gdy podwładnym postaci jest jej dobry znajomy czy przyjaciel. W takim wypadku mniej zależy od tego, jak dobrze Bohater wydaje rozkazy, a więcej od długotrwałych wzajemnych stosunków między nimi i nie można uprościć tego do pojedynczego testu.

Rozkazujący wykonuje test Charyzmy i Autorytetu w momencie wydawania polecenia. Ilość Sukcesów określa, na ile skrupulatnie zostało ono wykonane. W przypadku, gdy lojalność podwładnych zostaje wystawiona na próbę (np. ktoś próbuje ich przekupić), należy również wykonać test Charyzmy i Autorytetu ich przełożonego (nie musi on wcale być przy tym obecny, chodzi raczej o to, jak jego podwładni o nim myślą). W kwestii lojalności wiele zależy od sytuacji i trudno podać dokładne modyfikatory, dlatego poniższe modyfikacje tyczą się tylko momentu wydawania rozkazów.

Zażyłość: Wiele zależy od wzajemnych stosunków między przełożonym a podwładnym (podwładnymi). Jeżeli „szef” dał się poznać jako wyrozumiały i współczesny albo, przeciwnie, surowy i bezwzględny, może liczyć na to, że jego rozkazy będą szybciej wykonywane (jeden, dwa poziomy trudności mniej). I odwrotnie, jednostka która ma opinię zupełnie oschlej, okazującą słabość, niezdecydowaną lub niekonsekwentną, nie może liczyć na znaczący posłuch. Należy tu zaznaczyć, że chodzi nie o cechy jej psychiki, ale o opinię, wynikającą ze wspólnej historii przełożonego i podwładnych.

Okoliczności: Inaczej reaguje się na polecenia wydawane w sytuacji, gdy nie ma żadnego zagrożenia, inaczej zaś, gry przełożony wykrzykuje komendy pośród ogólnego chaosu (np. po tym, jak grupa padła ofiarą zasadzki). Okoliczności wydawania poleceń mogą istotnie wpływać na jakość ich wykonania (do dwóch poziomów trudności w góre).

Targowanie się

Bohaterowie często zaopatrują się w najróżniejszego typu dobra albo też próbują korzystnie sprzedać należące do nich przedmioty. W takich wypadkach należy określić jak dobrą zapłatę udało im się uzyskać za towary, które stanowią przedmiot targu. Należy pamiętać, że w Tir Na Danu nie ma z góry ustalonych cen i targują się właściwie wszyscy. Oczywiście, cena towaru nie zależy tylko i wyłącznie od umiejętności targowania się sprzedającego i kupującego, ale przede wszystkim jego realnej wartości na danym terenie (wyroby ze srebra będą tańsze w rejonie bogatym w ten metal, itp.). Przed testem targowania się Mistrz Gry powinien ustalić wyjściową wartość obiektu targów (czyli jego „średnią” cenę na danym terenie, uwzględniającą np. jakość tego konkretnego przedmiotu). Najczęściej kupiec będzie chciał sprzedać towar za cenę nieco wyższą. Test Inteligencji i Wyceny powinien uświadomić Bohaterowi, jaka jest prawdziwa wartość przedmiotu.

Zarówno kupujący, jak i sprzedający wykonują test Inteligencji i Targowania się (czasem zamiast Inteligencji można do testu użyć Charyzmy, w zależności od stylu, w jakim targuje się postać). Różnica w Sukcesach mówi o wynikach targu. Jeżeli więcej uzyskał ich sprzedający, ustalono nieco zawyżoną cenę, jeżeli zaś wygrał kupujący, cena uległa obniżeniu. Ilość Sukcesów na korzyść jednej ze stron mówi o tym, jak bardzo cena została zmieniona, nie powinna jednak ona różnić się więcej niż o jedną trzecią ceny wyjściowej (choć rzeczą jasną mogą istnieć wyjątki od tej zasady). Oczywiście gracz może chcieć zrezygnować z zakupu po bardzo zawyżonej cenie, jednak Mistrz Gry powinien zasugerować mu, że jego postaci cena wydaje się rozsądna – kupcowi udało się przecież przekonać ją o tym (prowadziły to nawet ukarać gracza obniżeniem ilości Punktów Doświadczenia po sesji, jeżeli korzystając z wiedzy o wyniku rzutu zrezygnuje on z zakupu towaru, który jego postaci wcale nie wydaje się zbyt drogi). Należy również pamiętać, że rezygnacja z zakupu po długich targach traktowana jest jako duży nietakt, a nawet obraza.

Trudno mówić tu o konkretnych modyfikatorach, gdyż cena towaru może zależeć od bardzo wielu zmiennych czynników (ilość kupowanych dóbr, sytuacja polityczna i gospodarcza, znajomość sprzedawcy, umowy związane, itp.). Mistrz Gry ustalając ostateczną cenę produktu powinien zdać się na własny osąd.

Klamstwa

Wielu postaciom dosyć często zdarza się kłamać, przy czym mowa tutaj tak o kłamstwach niewinnych, jak i bardzo poważnych, od których naprawdę wiele zależy. W przypadku pomniejszych przeinaczeń nie ma sensu wykonywać żadnych rzutów i można śmiało uznać, że oszukany po prostu uwierzy oszukującemu. Jeżeli jednak chodzi o ważną sprawę albo też rozmówca ma jakieś podejrzenie względem wiarygodności drugiej osoby, należy już wykonać odpowiedni test.

Kłamiący wykonuje test Inteligencji i Aktorstwa, zaś okłamywany testuje swoją Inteligencję i Empatię. Jeżeli oszukujący uzyska więcej Sukcesów, kłamstwo zostało wzięte za prawdę (przy czym przewaga jednego Sukcesu oznacza pewną dozę nieufności, zaś pięciu i więcej absolutne przekonanie o prawdziwości słów oszukującego). Oczywiście, różne okoliczności mogą wpływać na odbiór kłamstwa.

Upredzenia: Słuchacz może być uprzedzony do oszukującego. Być może słyszał on, że osoba, z którą rozmawia, jest znana z notorycznego kłamania albo też spodziewa się po prostu kłamstwa (od jednego do dwóch poziomów trudności mniej w teście osoby okłamywanej).

Historyjka: Kłamstwa bywają różne, od zupełnie niewielkich przeinaczeń po opowieści zupełnie niewiarygodne. Znacznie łatwiej jest „kupić” drobne albo dobrze skonstruowane kłamstwo. W zależności od wiarygodności opowiadanej historii kłamiący otrzymuje do trzech poziomów trudności więcej lub mniej.

Przechwalki

Nie chodzi tutaj o zwykłe przechwałanie się (które nie wymaga żadnych testów), ale o słynne w Tir Na Danu pojedynki przechwałek, gdzie dwaj przeciwnicy dążą do wywyższenia swojej osoby (opowiadając niekoniecznie prawdziwe historie, a już na pewno znacznie wyolbrzymiając swoje rzeczywiste dokonania) oraz umieszczenia rzekomych zalet rywala. Oczywiście, ideałem jest odgrywanie tego typu pojedynek (co zazwyczaj czyni sesję wyjątkowo emocjonującą), jednak nie zawsze jest ku temu sposobność albo też gracz, mimo wysokich współczynników, nie jest na tyle „wygadany”, by poradzić sobie ze słowotokiem przeciwnika.

Po kolej przechwałający się wygłasza swą tyradę, w której wychwalają swe niezliczone Sukcesy oraz naśmiewają się z przeciwnika. Później testuje Charyzmę i Gadanię (lub Aktorstwo, ale w takim wypadku testy są o jeden poziom bardziej trudne). Osoba, która uzyskała więcej Sukcesów od przeciwnika, zapisuje sobie różnicę między jego Sukcesami a tymi, uzyskanymi przez rywala. Potem obaj uczestnicy pojedynku przechwałają się dalej i

wykonują kolejne rzuty. Trwa to tak długo, aż jeden z nich zbierze co najmniej tyle Sukcesów, ile wynosi Wola przeciwnika. W takim wypadku rywal pozwala się zagadać i przegrywa.

Publiczność: Czynnikami modyfikującymi może być tu ewentualna publiczność. Jeżeli obserwujący pojedynek wyraźnie faworyzują jedną ze stron, wykonuje ona testy o jeden poziom łatwiejsze.

Obraza

Czasem Bohater może zechcieć wyprowadzić przeciwnika z równowagi lub po prostu go obrazić. Trudno powiedzieć, jak dokładnie zareaguje obrażony, gdyż zależy to w znacznej mierze od jego charakteru, można jednak zakładać, że będzie działał nieco mniej chłodno i racjonalnie, co może dać postaci jakąś przewagę. Być może zresztą Bohaterowi nie planuje żadnego fortelu, ale po prostu ma z jakichś powodów ochotę doprowadzić kogoś do szału.

Obrażający wykonuje kolejne testy Inteligencji i Empatii (lub Gadani, w zależności od charakteru działań obrażającego) i zlicza swoje Sukcesy. Zakłada się, że między testami następuje krótkotrwała wymiana zdań. W chwili, gdy uzyska ich więcej niż wynosi Wola przeciwnika, udaje mu się względnie wyprowadzić go z równowagi, jeżeli jednak chce naprawdę doprowadzić go do furii, musi uzyskać ich więcej niż dwa razy Wola przeciwnika.

Stan psychiczny: Wiele zależy od tego, w jakim stanie aktualnie znajduje się obrażany (może być pogranzony w smutku, radosny, poirytowany, itp.). W zależności od tego, jak bardzo podatny jest w danej chwili na gniew, oszukujący może otrzymać modyfikator nawet do trzech poziomów w górę lub w dół.

Testy sprawnościowe



Każdemu Bohaterowi zdarza się gdzieś wdrapywać, przeskakiwać czy unosić jakieś przedmioty. W świecie pełnym niebezpieczeństw na co dzień trzeba wykazać się sprawnością ciała. Niektóre czynności są na tyle proste, że nie wymagają żadnych testów, jednak w sytuacjach, kiedy Mistrz Gry ma jakieś wątpliwości, może skorzystać z opisanych poniżej przykładów. Trzeba tu zaznaczyć, że niektóre z opisów nie mówią jedynie o testach, ale stanowią osobne zasady, przydatne podczas wszelkiego rodzaju prób sprawności.

Skok w dal

Aby stwierdzić, jak daleko może skoczyć Bohater, należy wykonać test jego Wytrzymałości i Sprawności. Bazowo, każdy jest w stanie przeskoczyć dwa metry (z rozbiegu). Każde dwa Sukcesy w powyższym teście oznaczają dodatkowy metr. Trudność testu może się zmienić w zależności od warunków zewnętrznych podczas oddawania skoku (ciemność, śliska nawierzchnia, itp.).

Skok wzwyż

Maksymalną wysokość skoku wzwyż bohatera określa się również na podstawie testu Wytrzymałości i Sprawności. Zakłada się, że każdy jest w stanie przeskoczyć wysokość metra. Każdy sukces w teście dodaje do tej wysokości dodatkowe 15 centymetrów. Tak samo, jak w przypadku skoku w dal, trudność testu może być modyfikowana przez okoliczności oddawania skoku.

Rzut

Oczywiście odległość rzutu zależy od wagi i wymiarów rzucanego przedmiotu, można jednak założyć, że Bohater, rzucający okrągły przedmiotem o wadze koło kilograma (kamień), uzyskuje wynik rzędu 10 metrów powiększony o 5 metrów za każdy sukces w teście Siły i Sprawności. Czynnikiem modyfikującym może tu być wiatr, deszcz, śliska nawierzchnia (uniemożliwiające dobre oparcie), itp.

Akrobacje

Postać może wykonywać różnego rodzaju akrobacje – od najprostszych (w rodzaju przewrotu w przód), po bardzo skomplikowane (jak kilka salt w powietrzu i efektowne lądowanie na karku przeciwnika). Podstawą do wszelkiego rodzaju testów akrobatycznych jest Zręczności i Akrobacja. Zwykły test ma miejsce w przypadku prostego przewrotu w przód itp., trudniejsze działania wymagają zwiększenia poziomu trudności testu.

Wyścig

W przypadku, gdy dwie osoby ścigają się (a więc starają się szybciej od przeciwnika przebiec jakiś dystans), muszą wykonywać złożone testy Wytrzymałości i Sprawności. Mistrz Gry ustala odpowiednią ilość Sukcesów, które należy zebrać (mniej więcej 10 dla dystansu poniżej kilometra, 30 dla kilku kilometrów i 50 w przypadku maratonu). Osoba, która pierwsza zbierze wymaganą ilość sukcesów, wygrywa wyścig. Jeżeli w tej samej rundzie gracze zebraли wymaganą ilość, wygrywa ta osoba, która ostatecznie ma ich więcej (czyli jeżeli limit

Sukcesów wynosił 50 i w tej samej rundzie jedna postać uzyskała 7 Sukcesów, zwiększając swoją sumę do 52, a druga uzyskała 4 Sukcesy, co w połączeniu z jej dotychczasową sumą dawałoby jej 53 Sukcesy, to wygrywa właśnie osoba numer dwa). Trudność testu może być modyfikowana dla wszystkich (np. przez pogodę, nachylenie terenu, itp.) albo tylko dla jednej z biorących w wyścigu udział (np. dlatego, że biegnie on boso).

Wspinaczka

Jeżeli chodzi o wspięcie się na niewielkie wysokości (nieduże drzewo, płot), postaci wystarczy test Zręczności i Wspinaczki. W przypadku, gdy chodzi o dłuższą wspinaczkę (klif), Mistrz Gry powinien ustalić jaką wymaganą ilość Sukcesów i nakazać graczowi wykonać złożony test Zręczności i Wspinaczki. W przypadku, gdy gracz choć raz wyrzuci Pecha, musi dodatkowo testować Wytrzymałość i Sprawność. Niepowodzenie również w tym teście oznacza, że Bohater odpadł od ściany.



Testy intelektualne



W przypadku wszelkiego typu testów intelektu postaci należy na początek jasno ustalić, w których sytuacjach sprawdzamy możliwości intelektualne Bohatera, a w których gracza. Rozbieżność między potencjałami grającego i jego postaci nigdy nie pozwoli mu jej idealnie odegrać (chyba, że stworzy on Bohatera o identycznym ze swoim poziomie intelektu). W Poza Czasem bardzo trudno jest stworzyć całkowitego głupka o mózdku wielkości włoskiego orzecha, dlatego możemy przyjąć, że wszelkie pomysły gracza faktycznie zaświtały w głowie postaci (np. w przypadku, gdy drużyna ma problem z przejściem na drugą stronę rzeki, a gracz wpada na fenomenalny pomysł wykorzystania w tym celu zgóła nie pasujących do siebie przedmiotów i przygotowuje plan godny pewnego pomysłowego bohatera ze znanego serialu). W przypadku postaci obdarzonych wyjątkowo niską Inteligencją Mistrz Gry może zadecydować, że Bohater co prawda wpadł na ów pomysł, jednak zajęło mu to sporo czasu. Dlatego w przypadku wszelkiego typu pomysłów zazwyczaj nie wykonuje się żadnych testów, co najwyżej Mistrz Gry może utrudniać nieco podejmowanie decyzji postaciom o niskiej Inteligencji i wspierać odrobinę Bohaterów, których Inteligencja jest ponadprzeciętna. Istnieje jednak cały szereg testów związanych z intelektem lub wiedzą, które można wykonywać w trakcie rozgrywki.

Wycena

Bohater może chcieć ocenić wartość jakiegoś przedmiotu. W takim wypadku powinien wykonać test Inteligencji i Wyceny, chyba, że posiada inną umiejętność związaną z wycenianym towarem. Tak więc, w przypadku oceny wartość miecza, zamiast Wyceny można użyć Umiejętności Walka: Miecz, a w przypadku oceniania rumaka można posłużyć się Umiejętnością Jeździecwo. Ostateczna ocena najważniejszych do danego testu Umiejętności pozostaje oczywiście w rękach Mistrza Gry.

Zrozumienie

Czasem Bohater musi rozszyfrować coś, co na początku jest dla niego niezrozumiałe. Może to być zarówno energiczna gestykulacja niemowy, jak i bardzo skomplikowany plan wykonania jakiejś maszyny. Podstawą testu w obu tych wypadkach będzie Inteligencja, sumowana z najodpowiedniejszą dla danej sytuacji Umiejętnością (w przypadku niemowy stosowna wydaje się Empatia, zaś w przypadku planu maszyny – Rzemiosło).

Poziom trudności powinien zależeć od złożoności zagadnienia, które ma zostać rozszyfrowane.

Wiedza

Zdarzają się sytuacje, w których Bohater musi po prostu wykazać się wiedzą z jakiejś dziedziny. Niekoniecznie chodzi o doświadczenia zdobyte w trakcie przygód, ale również o wiedzę nabycią wcześniej w dzieciństwie. Powiedzmy, że postać, znajdująca się w lesie, chce odnaleźć wodę, by móc się napić. Jeżeli posiada wystarczającą wiedzę na temat leśnego życia, może się domyślić, że tropy zwierząt doprowadzą ją do wodopoju. Innym przykładem jest sytuacja, gdy drużyna natrafia na kopalnię i chce się dowiedzieć, co w niej wydobywano. Dzięki wiedzy z zakresu górnictwa, Bohater może ustalić na podstawie kilku poszlak, jaki skarb na co dzień wydzierają ziemi robotnicy. We wszelkich testach, związanych z wiedzą, używa się Inteligencji oraz Umiejętności związanej z wymaganą dziedziną (w pierwszym przypadku będzie to Przetrwanie, zaś w drugim Górnictwo).

Testy rzemieślnicze



Z testami rzemieślniczymi mamy do czynienia przede wszystkim w sytuacjach, gdy Bohater pragnie coś skonstruować, naprawić lub uzupełnić (np. obrobić skórę upolowanego zwierzęcia). W znakomitej większości testy te mają charakter złożony. Zdarza się, że przy budowie uczestniczy tylko jeden rzemieślnik i kilku pomocników, którzy mają znacznie mniejsze pojęcie o wykonywaniu danej czynności. W takim wypadku wszyscy wykonują dany test złożony, zaś rzemieślnik podczas wykonywania kolejnych testów w ramach testu złożonego, testuje dodatkowo Charyzmę i Autorytet. Ilość Sukcesów w tym drugim teście oznacza ile maksymalnie Sukcesów może w tej Turze dodać każdy z pracujących (poza rzemieślnikiem, który dodaje pełną ilość swoich Sukcesów). Tak więc, gdy w teście Charyzmy i Autorytetów w danej Turze rzemieślnik uzyskał trzy Sukcesy, oznacza to, że każdy z jego pracowników może dodać maksymalnie trzy Sukcesy do wspólnej sumy (jeżeli pracownik uzyskał w swoim teście rzemieślniczym mniej niż trzy Sukcesy, dodaje ich pełną liczbę, jeżeli zaś uzyskał ich więcej – dodaje tylko trzy).

Naprawa

W przypadku testów naprawy należy najpierw zdecydować, na ile skomplikowane jest planowane przez postać przedsięwzięcie. W przypadku czynności prostych (naprawienie niewielkiej dziury w dachu, umocowanie grotu do strzały) wystarczy pojedynczy test Zręczności i Rzemiosła (lub Kowalstwa, jeżeli naprawianym przedmiotem jest broń). W przypadku działań bardziej skomplikowanych (naprawa przeciekającego poszycia statku) zamiast pojedynczego testu stosuje się test złożony. Mistrz Gry określa liczbę Sukcesów, którą musi zebrać naprawiający, a ten wykonuje test (prowadziący może też określić, ile czasu mija między kolejnymi testami – w przypadku pomniejszych napraw testy mogą występować co godzinę, zaś w przypadku napraw poważnych – co jeden dzień).

Budowa

Testy budowy są bardzo podobne do testów naprawy, z tym że praktycznie nie stosuje się tu testów prostych, a jedynie złożone. Dodatkowo niektóre bardziej skomplikowane konstrukcje mogą wymagać wcześniejszego przygotowania planu budowy. Test Inteligencji i Rzemiosła pozwala określić, czy udało się ów plan przygotować prawidłowo. Następnie należy wykonać, tak samo jak w przypadku testów naprawy, złożony test Zręczności i Rzemiosła (lub Kowalstwa, gdy postać zamierza wyrobić broń). Trudność testu może być modyfikowana przez warunki zewnętrzne (nieco trudniej zbudować dom podczas zacinającego deszczu) czy niewłaściwy budulec (a więc sytuacje, gdy postać z braku właściwego materiału używa jakiegoś nieco mniej się nadającego się do tego celu substytutu).



Inne zasady

Poza podstawowymi regułami, opartymi na zwykłych testach, istnieje jeszcze kilka, które trudno było ująć w poniższej kategorii. Oczywiście, wszystkie wypisane w tym podręczniku zasady i tak są jedynie niewielkim ułamkiem prawideł, które mogą się okazać ważne w trakcie danej rozgrywki. Dlatego Mistrz Gry musi być przygotowany na tworzenie własnych reguł, uzupełniających te podstawowe.

Ukrywanie się



Gdy Bohater pragnie się ukryć, musi wykonać test Inteligencji i Ukrywania się (rzadziej Zręczności i Ukrywania się). Trudność testu zależy od miejsca, które postać wybrała za kryjówkę (gęste krzaki wystarczą, aby test był Łatwy, zaś bardzo rzadki las, to test Bardzo Trudny). Jeżeli postać uzyskała co najmniej jeden Sukces, osoby przechodzące wokół, które nie zachowują się szczególnie czujnie i ostrożnie w ogóle jej nieauważają, jeżeli w Wyjątkowo Trudnym teście Refleksu i Czujności nie uzyskały co najmniej tylu samu Sukcesów, co ukrywający się w swoim teście ukrywania. Osoby czujne, ale nie poszukujące Bohatera, wykonują test Bardzo Trudny, zaś jednostki świadome, że zapewne ukrywa on się gdzieś w pobliżu wykonują test Zwykły.

Upadek



Niestety, Bohaterom zdarza się czasem spadać z gzymów, dachów budynków czy wysokich skał. W takich wypadkach Mistrz Gry musi mieć możliwość obliczenia ilości Obrażeń, które otrzymały pechowe postacie (aby dobrze zrozumieć system Obrażeń, najlepiej zapoznać się z rozdziałem Walka). Gracz wykonuje test Zręczności i Akrobatyki, a Mistrz Gry oblicza, ile metrów dzieliło postać od ziemi. Postać otrzymuje jeden Poziom Obrażeń

za każdy metr dzielący ją od ziemi (tak więc Bohater, spadający z wysokości jednego metra nie otrzymuje Obrażeń; z dwóch metrów otrzymuje Bardzo Lekkie Obrażenia, z trzech – Lekkie, itd.). Każde dwa Sukcesy w teście wykonywanym przez gracza pozwalają odjąć jeden Poziom Obrażeń. Oprócz tego, Bohater może „odjąć” kolejne Poziomy z racji modyfikatora do Wyparowań z Wytrzymałości (opis tego modyfikatora znajduje się w rozdziale *Walka*). Tak więc Bohater o Wytrzymałości pięć, który spadł z wysokości siedmiu metrów, a w teście uzyskał cztery sukcesy, otrzymuje (siedem odjąć jeden i odjąć dwa, równe cztery) Średnie Obrażenie. Standardowo są to Obrażenia Obuchowe, choć w różnych sytuacjach Mistrz Gry może zmienić ich charakter (np. postać spadającą do rowu pełnego kolców otrzyma raczej Obrażenia Kłute).

Poparzenia



Wszelkiego rodzaju oparzenia od ognia, czy kwasu obliczamy w następujący sposób. Najpierw Mistrz Gry ustala siłę kwasu czy poparzenia. Może to zrobić na podstawie poniższej tabelki.

Sila	Oparzenie
1	Lekkie oparzenie (pochodnia)
3	Ciężkie oparzenie (upadek w małe ognisko)
6	Bardzo ciężkie oparzenie (wnętrze całkowicie pochłoniętego płomieniami budynku)

Od obliczonej siły prowadzący odejmuje modyfikator do Wyparowań wynikający z Wytrzymałości postaci (opis jego wyliczania znajduje się w rozdziale *Walka*). Tak obliczoną sumę należy traktować jak ilość Sukcesów w tabelce Obrażeń (znajdującej się w rozdziale *Walka*). W przypadku Obrażeń od ognia należy ową ilość Sukcesów sprawdzić dla siły ciosu 9, zaś w przypadku kwasu – dla siły ciosu 8. Formalnie rzecz biorąc są to obrażenia specjalne (a więc nie zaliczają się ani do Tnących, ani do Kłutych czy Obuchowych) i nie broni przed nimi zbroja (choć szczegóły zależą tu od Mistrza Gry).

Choroby i trucizny



Działania poszczególnych trucizn i przebieg różnego rodzaju chorób może się bardzo między sobą różnić, można jednak określić pewne cechy wspólne, które umieszczone zostały poniżej jako zbiór dodatkowych zasad. Oczywiście prowadzący musi pamiętać, że to jedynie uproszczenie i najwięcej zależy tutaj od sposobu, w jaki przedstawi graczom sytuację, a nie od kilku rzutów kościemi.

W podręczniku do Poza Czasem nie znajdziecie opisu najczęściej spotykanych w Tir Na Danu chorób. Ta kwestia zostaje pozostawiona Mistrzowi Gry. Jeżeli prowadzący uważa, że Bohater miał szansę zarazić się jakąś chorobą, powinien nakazać wykonanie testu Wytrzymałości i Sprawności (jego poziom trudności zależy od tego, jak bardzo dana choroba jest zakaźna). Jeżeli gracz nie uzyska w teście żadnych Sukcesów, jego postać zostaje zarażona. Postać po zarażeniu się może zaobserwować u siebie różnego rodzaju objawy: gorączkę, kaszel itp. (szczególny z pewnością znacie z własnego życia). Prowadzący sam powinien dobrać odpowiednie modyfikatory do współczynnika (np. wysoka gorączka może oznaczać obniżenie wszystkich Atrybutów o trzy aż do czasu ustania choroby).

W wypadku działania trucizny, aby sprawdzić, czy mikstura zadziałała, postać również musi wykonać test Wytrzymałości i Sprawności (co odzworowuje ogólną wytrzymałość organizmu). Poziom trudności testu zależy od siły trucizny. W podręczniku znajdziecie opisy różnego rodzaju trucizn (tak mikstur, jak i ziół), a przy każdym z nich określenie jego siły. Bardzo silna trucizna oznacza, że wykonać należy Bardzo Trudny Test, trucizna słaba oznacza Łatwy Test, przeciętna – Zwykły Test, itd. Trucizny różnią się między sobą jeżeli chodzi o działanie i przy każdej z nich znajduje się dokładny opis efektów jej zażycia (wraz z listą ewentualnych dodatkowych testów, które należy wykonać).

Udźwig



Bohater może bez żadnych negatywnych modyfikatorów nieść przedmioty o łącznej wadze równej jego Sile pomnożonej przez pięć (w kilogramach). Oczywiście ma to miejsce tylko przy założeniu, że cały swój ekwipunek niesie w sposób, który nie utrudnia mu poruszania się czy jakichkolwiek działań (np. w plecaku, a nie w rękach). Postać może zdecydować się nieść jakieś

dodatkowe przedmioty, jednak ciężar będzie ją przypierał do ziemi. W takim wypadku może taszczyć ze sobą nawet dwukrotnie więcej niż określa jej Siła, jednak każde pięć dodatkowych kilogramów oznacza podwyższenie trudności wszelkich testów o jeden poziom (tak więc Bohater, który przekroczył swój normalny poziom udźwigu o piętnaście kilo, będzie musiał zwiększyć poziom trudności wszystkich wykonywanych testów o trzy poziomy).

Zmęczenie



Wysiłek u każdego powoduje zmęczenie, a w rezultacie znacznie mniej wydajne działanie. Powodem wyczerpania może być wysiłek fizyczny i umysłowy, znużenie czy chociażby niewyspanie. Jeżeli Mistrz Gry uzna, że dana postać jest zmęczona, wszystkie wykonywane przez nią testy stają się o jeden stopień trudniejsze. Prowadzący może również stwierdzić, że postać jest nie tylko strudzona, ale wręcz wycieczczona – w takim wypadku wszystkie wykonywane przez nią testy są o dwa poziomy trudniejsze, a dodatkowo w wyjątkowych okolicznościach musi ona wykonać test Wytrzymałości i Sprawności (lub Woli, w zależności od sytuacji), by nie zemdleć lub nie zasnąć. Rozstrzygnięcie czy dana postać jest zmęczona, czy też nie (i ewentualnie ile czasu potrzebuje, by wypocząć) leży oczywiście w gestii Mistrza Gry, może on jednak skorzystać z poniższych wskazówek.

Każda postać działająca w nocy (bez wyspania się w trakcie dnia) jest traktowana jako zmęczona. Nad ranem może ona stać się nawet wycieczczona (w zależności od tego, jak wyczerpujących zadań podejmowała się ostatnio).

Postać, która walczyła przez tyle tur, ile wynosi jej podwojona Wytrzymałość, staje się zmęczona. Długotrwała (ponad godzinna) walka prowadzi do wycieczzenia.

Bohater, który niesie duży ciężar (a więc taki, którego niesienie powoduje negatywne modyfikatory) po jakimś czasie robi się zmęczony.

Wybrańcy Bogini

Wszystkie powyższe zasady stosują się do wszystkich ludzi, zamieszkujących Krainę Bogini. Jednak Danu spośród zwykłych śmiertelników wyróżniła niektórych i obdarzyła ich szczególnymi laskami, które mają również odzwierciedlenie w zasadach gry. Mowa rzecz jasna o Wybrańcach Bogini.



Punkty Bohaterstwa



Punkty Bohaterstwa (PB) to dodatkowe punkty, które odzwierciedlają przychylność Bogini dla czynów Bohatera. W sytuacji, gdy chce on uniknąć jakiejś wyjątkowej porażki (np. upadku w przepaść) lub wykonać coś wyjątkowo efektownie, może wydać PB. Nie istnieją dokładne zasady odnośnie efektów, jakie uzyska Bohater po wykorzystaniu takiego punktu. W przypadku, gdy użył go podczas jakiegoś działania, czynność ta wychodzi mu absolutnie niesłychanie (tak, jakby otrzymał siedem Sukcesów), pod warunkiem, że test w ogóle się powiodł (postać otrzymała co najmniej jeden Sukces).

Ilość Punktów Bohaterstwa, posiadanych przez postać, równa jest jej Splotowi (dokładny opis Splotów znajduje się poniżej, w dziale „*Slawa*”). Wydane PB regenerują się, gdy postać zachowa się w sposób

wyjątkowo efektowny, wykazując większą dbałość o styl działania niż jego efektywność. Niezwykle, graniczące niemal z cudem wyczyny zwracają uwagę Danu na Bohatera – wszak rolą herosa jest zadziwić, wprawiać w podziw, dokonywać rzeczy niemożliwych. Każde takie działanie regeneruje jeden Punkt Bohaterstwa, aż do ich maksymalnego poziomu. Wyjątek stanowią sytuacje, w których Bohater wydał PB, by uniknąć śmierci lub bardzo poważnych obrażeń (np. po jego wydaniu jakimś cudem podczas spadania w przepaść złapał się gałęzi, z której z kolei wdrapał się na półkę skalną i wrócił do oniemialych towarzyszy). W takim wypadku Punkt Bohaterstwa tracony jest bezpowrotnie (poziom maksymalny PB obniżany jest o jeden).

Pancerz Danu



Ponieważ Bogini kocha swe ulubione dzieci i dba o to, by jak najlepiej wywiązywały się z wyznaczonej im roli, obdarzyła je dodatkową łaską. Mianowicie Sploty węzła bez końca, odzwierciedlające czyny Wybrańca w służbie Danu, ochraniają go przed ciosami wrogów, ale tylko podczas bezpośredniego starcia, kiedy to występuje jako heros Bogini (czyli zasada ta nie odnosi się do siebie do skrytobójczych ataków, napaści z zaskoczenia ani np. upadków z wysokości). Należy przyjąć, że na każdej, nieosłoniętej przez zbroję części ciała, Bohater posiada tyle wyparowań, ile wynosi jego Splot (patrz dział „*Slawa*” poniżej).

Doświadczenie

W grach fabularnych należy jakoś oddać fakt zdobywania przez Bohatera nowych doświadczeń życiowych. Ludzie z czasem poznają nowe dziedziny wiedzy, uczą się lepiej wykonywać zadania, z którymi często mają do czynienia, zdobywają ogrom wiedzy o życiu i otaczającym ich świecie. W Poza Czasem (jak w wielu innych grach fabularnych) czynniki te odwzorowuje się za pomocą Punktów Doświadczenia. Po każdej sesji Mistrz Gry

przyznaje postaci odpowiednią ilość Punktów Doświadczenia, które gracz wykorzystuje do zwiększenia współczynników swego Bohatera. Dzięki temu w miarę kolejnych przygód nabiera on doświadczenia i doskonali swoje umiejętności.

Nagradzanie doświadczeniem



Po każdej sesji Mistrz Gry powinien przyznać postaciom graczy Punkty Doświadczenia. Bohaterowie wcale nie muszą otrzymać takiej samej ich ilości. Głównymi wytycznymi odnośnie ich liczby są zachowanie postaci oraz odgrywanie jej przez gracza. Generalnie więcej punktów powinny otrzymywać te postacie, które podczas sesji były najaktywniejsze oraz te, które zostały najlepiej i najciekawiej odebrane przez graczy. Dokładniejsze wskazówki może dać prowadzącemu poniższa tabela. Oczywiście wszystko pozostaje w gestii Mistrza Gry (może on np. odebrać część przyznawanego po sesji doświadczenia za karę za przeszkadzanie innym w rozgrywce czy złe odgrywanie postaci i działania w całkowitej sprzeczności z jej charakterem). Dodatkowe wskazówki odnośnie nagradzania doświadczeniem znajdują się w rozdziale „*Mistrz Gry*”.



Przyznawanie Punktów Doświadczenia

Ilość Za co

+1 Pod koniec przygody (nie sesji)

+2 Jeżeli przygoda zakończyła się częściowym sukcesem

+5 Jeżeli przygoda zakończyła się całkowitym sukcesem

+1/+3 Dobre odgrywanie postaci

+2 Ciekawe pomysły, wyjątkowe działania postaci

+1 Odegranie jakiejś efektownej sceny, która wszystkim się podobała

+1 Popisanie się humorem (ale nie przeszkadzanie wyglupami)

+1/+2 Postać nauczyła się czegoś szczególnie ważnego.

+1 Postać często uczestniczyła w walce, czy w inny sposób trenowała się fizycznie

+1 Postać była bardzo zaangażowana w interakcje społeczne (intragi, targi, itp.)

+1/+3 Postać opowiadała (ustami gracza) jakieś ciekawe, barwne opowieści

zdolności może wymagać pomocy nauczyciela. Przekładając ową zasadę na realia gry, Bohater pragnący nauczyć się czegoś o uprawie roli (o czym nie miał wcześniej pojęcia), musi poświęcić nieco czasu i sił na poznanie zasad rolnictwa, a do tego zapewne będzie potrzebował kogoś, kto pokaże mu, jak zasiewać pole, itp.

Wydawanie Punktów Doświadczenia

3 x aktualny poziom

Umiejętność

5 PD za nową umiejętność

Nowy czar

4 x poziom czaru

Każde ze wzmacnień czaru

połowa poziomu czaru +
połowa stopnia wzmacnienia

Nowy rytuał

3 x poziom rytuału

Rozwiniecie oddziaływania Pieśni

4 x aktualny poziom

Nowy temat Pieśni

4 x ilość już posiadanych

Wydawanie punktów doświadczenia



Zdobyte przez postać Punkty Doświadczenia gracz może przeznaczyć na podwyższenie jej Atrybutów, wykupienie nowych Umiejętności czy nauczenie się nowych czarów, rytuałów i Pieśni. Dokładny koszt „wykupienia” danego Atrybutu czy mocy znajduje się w tabelce poniżej. Należy pamiętać, że gracz nie powinien rozwijać tych cech Bohatera, których nie miał on szans wytrenować podczas sesji. Innymi słowy postać, która przez całą przygodę rządziła mieczem hordy Sluagh, nie powinna po sesji rozwijać sobie Inteligencji albo Rolnictwa. Ostateczny osąd odnośnie tego, jakie Umiejętności i Atrybuty można podwyższyć, należy oczywiście do Mistrza Gry. W przypadku uczenia się nowych Umiejętności nie wystarczy jedynie określona ilość Punktów Doświadczenia. Postać powinna dodatkowo poświęcić jakiś czas na poznanie choćby podstawowych zasad jakiejś dziedziny. Często nauczenie się danej

Dodatkowego wyjaśnienia wymaga zasada wydawania Punktów Doświadczenia na wzmacnienia czarów (dokładny ich opis znajduje się rozdziale „Magia”). Jeżeli gracz pragnie wykupić lub zwiększyć poziom któregoś ze wzmacnień dla danego czaru, musi na to wydać tyle PD, ile równa się poziom czaru podzielony przez dwa, zaokrąglając w góre (a więc np. dwa dla czaru trzeciego poziomu), zsumowaną z połową stopnia wykupywanego wzmacnienia (również zaokrąglając w góre). Tak więc postać, która pragnie wykupić jakieś wzmacnienie (np. siły czaru) trzeciego stopnia dla czaru czwartego poziomu musi wydać cztery Punkty Doświadczenia: $(3/2) + (4/2) = 2 + 2 = 4$. Oczywiście aby wykupić to wzmacnienie Bohater musiałby przedtem wykupić wzmacnienie stopnia pierwszego i drugiego.

W przypadku rytuałów niezbędne jest znalezienie kogoś, kto nauczy postać jego odprawiania. Czary i Pieśni pochodzą od Bogini i dlatego Wybrańcy poznają je dzięki wyciszeniu i „wsłuchaniu się” w Danu. Poświęcają kilka godzin na zadumę i medytację, w trakcie których poznają istotę danego Czaru czy Pieśni.

Podwyższanie wartości Atrybutów odbywa się nieco inaczej niż „wykupywanie” pozostałych współczynników. Gracz nie zwiększa tak naprawdę aktualnego Atrybutu Bohatera, a jedynie podwyższa wartość jego Modyfikatora (zapisanego na karcie postaci przy Atrybutach). Ilość Punktów Doświadczenia, wymaganych na wykupienie kolejnych Modyfikatorów, przedstawia poniższa tabelka.

Modyfikator	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Koszt PD	5	10	15	20	30	40	50	70

Kolejne Modyfikatory powyżej +8 kosztują dodatkowe 20 PD za każdy poziom Modyfikatora (czyli +10 kosztuje 110 PD). Tak samo, jak w przypadku tworzenia postaci, aby móc wykupić np. Modyfikator +3, należy uprzednio wykupić +1 i +2. Powyższe Modyfikatory kumulują się oczywiście z tymi wykupionymi podczas tworzenia postaci. Tak więc gracz, który kreując swego Bohatera wykupił mu Modyfikator +3 do Siły, będzie musiał teraz w celu zwiększenia wartości tego Atrybutu do +4 wydać 20 PD, a Modyfikator +5 będzie go kosztować 50 PD.

Sława

O ile Punkty Doświadczenia odzwierciedlają wiedzę i doświadczenie, jakie Bohater zdobył podczas swoich przygód, Sława określa, jak bardzo znany jest on ludziom w Tir Na Danu. Lud Bogini właściwie nie używa pisma i bardzo ważnym elementem życia jest dla niego opowiadanie i słuchanie opowieści. Wybraniec to ktoś, na kogo zwrócone są oczy wszystkich, dlatego o jego czynach bardzo szybko powstają nowe legendy. Zazwyczaj nieco rozmijają się one z prawdą, wyobrażając czyny Bohatera, lecz przeważnie bazują na rzeczywistych wydarzeniach. W miarę, jak Wybraniec dokonuje coraz odważniejszych czynów (czy to szlachetnych, czy okrutnych) wieści o jego istnieniu przenoszą się za sprawą wędrownych bajarzy, kupców, druidów i Bardów po całej Tir Na Danu. Jego imię zaczyna być znane w coraz większej ilości miejsc, przestaje on być dla mieszkańców grodów i osad jedynie anonimowym przybyszem, stając się „tym słynnym Cahirem O'Briantem, który...”. Wraz z rosnącym rozgłosem może on również zyskać przydomek, który dodatkowo wyróżni go spośród wszystkich innych Cahirów, którzy stąpają po świecie. W rezultacie ludzie,

których nigdy dotychczas nie spotkał, wiedzą o jego istnieniu i samo przedstawienie się może wystarczyć, by odnosili się do niego pozytywnie bądź też czym przedzej uciekali (może się też zdarzyć, że Wybraniec zasłynął jako wyjątkowy nieudacznik - wtedy z kolei może liczyć na drwiny w całej Krainie Bogini).

Nagradzanie Sławy



Tak samo, jak w przypadku Punktów Doświadczenia, Mistrz Gry nagradza każdą z postaci odpowiednią ilością Sławy. Za wskazówkę może tu posłużyć poniższa tabelka.

Przyznawanie Sławy

W zależności od tego, jakiej skali działań podjęli się podczas przygody gracze:

- +1 gdy uratowali kilka owiec jakiegoś pasterza przed stworem Sluagh
- +10 znacząco przyczynili się od obrony grodu przed hordami Sluagh
- +20 stanęli na czele obrony Tary przed nadciągającą armią Sluagh

W zależności od spektakularności ich czynów:

- +1 jeżeli podczas walki zdarzyło im się niemrawo zakrzyknąć „Giń, parszywy pomicie!”
- +10 samotnie zwyciężyli przeważające siły wroga, wykazali się niesłychaną odwagą, itp.
- +20 dokonali rzeczy niemożliwych, zrujnowali miasto, w pojedynkę zwyciężyli wrogą armię, itp.

W zależności od tego, jak duży rozgłos miał ów czyn:

- +1 Zdarzyło im się w kilku słowach streścić swoje wyczyny w karczmie
- +5 Ich czyny były obserwowane przez wielu świadków, zaś oni sami wyczerpująco opowiadają o nich wszędzie, gdzie się pojawią
- +10 Obecny w trakcie zdarzenia Bard ułożył na ich temat przepiękną pieśń, którą niedługo będzie można usłyszeć w niejednym grodzie

Oczywiście, nie jest ona wyczerpująca, daje jednak pewne pojęcie o przybliżonej ilości Sławy, jaką dany Bohater powinien otrzymać po sesji. Należy pamiętać, że rozgłos (a więc i Sławę) zyskuje się nie tylko

w związku z czynami szlachetnymi i dobrymi, ale również haniebnymi i okrutnymi.

Sławy w żaden sposób nie jest powiązana z Punktami Doświadczenia. Bohater może np. wykonać niesłychanie trudną, lecz tajną misję (czy też dokonać wielkich czynów na całkowitym odludziu i nikomu o tym nie opowiedzieć), za którą powinien otrzymać sporo PD, ale praktycznie żadnej Sławy.

Generalnie postacie powinny otrzymywać więcej Sławy za dokonywanie czynów, o których opowiadają później świadkowie, a nie sami Bohaterowie. Ludowi Danu łatwiej uwierzyć przyjacielowi z wioski niż przybywającemu niewiadomo skąd Bohaterowi, który przechwała się na temat własnych dokonań.

Dzięki Sławie można określić, czy dana społeczności słyszała o Bohaterze. By tego dokonać dzielimy zdobytą przez Bohatera Sławę przez sto (zaokrąglając w dół). Uzyskany wynik stanowi podstawę do Testu Sławy, którego trudność zależy od tego, jak dana społeczność jest otwarta (w przypadku grodu, przez który często przejeżdżają podróżni, powinien to być test Zwykły, zaś w przypadku zamkniętej na świat zewnętrzny wioski rybaków na końcu świata – Wyjątkowo Trudny). Ilość sukcesów mówi o tym, ile osób i w jakim stopniu kojarzy Bohatera (jeden sukces oznacza pojedynczą osobę, która „chyba kiedyś coś słyszała...”, zaś pięć oznacza, że historie o Bohaterze są tutaj ulubioną bajką dla dzieci albo też służą za postrach dla maluchów – „Bo przyjdzie Cahir Krwiożerczy i cię porwie...”).

Wykorzystywanie Sławy



Rozgłos Bohater przyczynia się do zwiększenia jego wartości w oczach Bogini. Im więcej razy Danu usłyszy jego imię, wymianę przez najróżniejszych ludzi, tym przychylniejszym okiem będzie na niego patrzeć (chyba, że w jakiś sposób się jej sprzeniewierzy, jednak w przypadku Wybrańca Bogini musiałaby to oznaczać czyn na miarę przyłączenia się do Sluagh). Bohater zaczyna grę z jednym Splotem. Po uzyskaniu odpowiedniego poziomu Sławy może odszukać innego Wybrańca o większej od niego ilości Splotów, by ten uznał go godnym kolejnego wzoru na torquesie. Wymagane na kolejne Sploty ilość Sławy znajdują się w poniższej tabelce. Przedstawia ona jedynie poziom Sławy, wymagany na dany Splot, Bohater nie traci jej po zdobyciu kolejnego Splotu.

Splot	1	2	3	4	5	6
Sława	0	100	300	600	1000	1500

Z uzyskaniem kolejnego Splotu wiąże się zazwyczaj różnego rodzaju zadania, którym Wybraniec musi sprostać, aby udowodnić, że na niego zasłużył. Próby, które wyznacza osoba, do której Bohater zwrócił się z prośbą o uznanie go godnym następnego Splotu, mogą bardzo się między sobą różnić i zazwyczaj związane są w jakiś sposób z Drogą Wybrańca bądź też jego czynami. Zwyczajowo jako pierwsza następuje Próba Opowieści, podczas której Bohater musi opowiedzieć o dokonaniach, które uczyniły go kimś znaczniejszym w oczach Danu i Jej Ludu. Dalsze zadania pozostają już w gestii wyższego rangą Wybrańca. Próba trwa do momentu, kiedy Danu zsyła na obu Wybrańców sen, w którym uznaje Bohatera godnym kolejnego Splotu. Może to nastąpić już pierwszego dnia, lecz równie dobrze zadzwoleń Bogini może zająć kilka miesięcy – który bowiem zrozumie kaprys Danu? Podczas całego tego okresu Bohater staje się zupełnie zależny od drugiego Wybrańca, który staje się symbolem mocy samej Bogini – zrezygnowanie z próby może wywołać Jej gniew, który w najlepszym razie oznacza, że Bohater nie będzie mógł korzystać ze swego Błogosławieństwa do czasu, aż wymyśli jakąś formę zadośćuczynienia czy przebłagania. Na podobne konsekwencje naraża się również Wybraniec, który dokona oszustwa (a więc np. samodzielnie wykuje nowy Splot na torquesie). Odmowa wykonania jakiegoś zadania również nie spotka się z przychylnością Danu, która może znacząco wydłużyć czas trwania próby.

Sławę wykorzystuje się również do wykupywania nowych Mocy, związanych z Błogosławieństwem Bohatera. Koszt Mocy zależy jest od wymaganego dla niej Splotu i przedstawiony został w tabelce, która znajduje się poniżej. Należy tutaj zaznaczyć, że wydawanie Sławy na zakupienie Mocy nie oznaczy, że ulega ona obniżeniu (w końcu o Bohaterze nie mówi się mniej tylko dlatego, że nauczył się nowej Mocy). Sława wyraża jedynie maksymalną ilość punktów, jakie można wydać na Moce i najwygodniej zapisywać ją w formacie [całkowita Sława/ile Sławy pozostało do wydania] (tak więc zapis 700/340 oznaczałby, że Bohater posiada 700 Sławy, 360 wykorzystał już na wykupienie różnych Mocy i pozostało mu jeszcze 340 do wydania). Oczywiście gdy podnosi się ilość Sławy, zwiększa się również jej ilość do wydania (czyli gdyby Bohater z poprzedniego przykładu po sesji otrzymał 34 Sławy, jego Sława wynosiłaby 734/374).

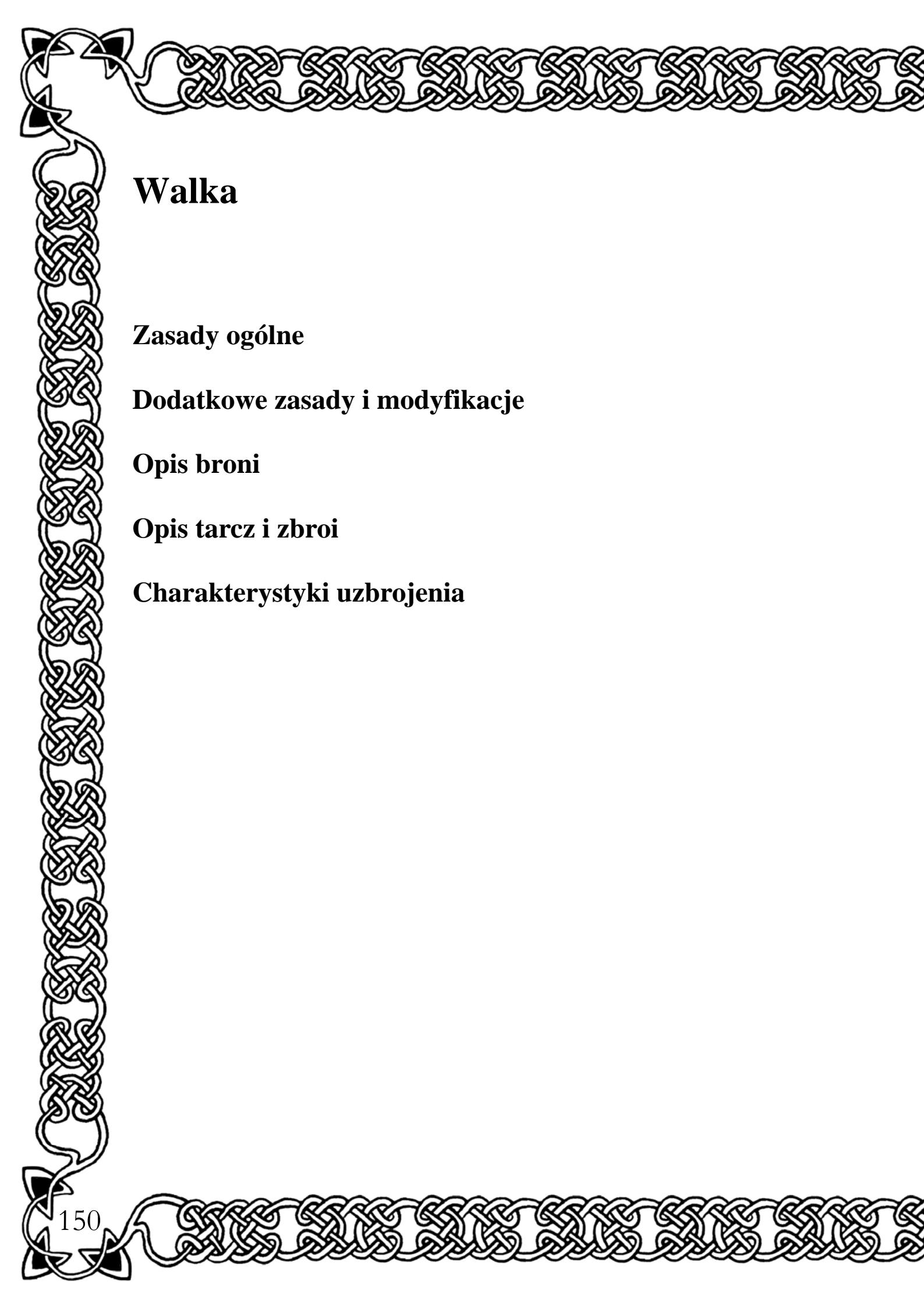
Ilość Sławy wymaganej na zakup Mocy						
Splot	1	2	3	4	5	6
Sława	30	60	120	180	240	360



- Poza Czasem -

Walka





Walka

Zasady ogólne

Dodatkowe zasady i modyfikacje

Opis broni

Opis tarcz i zbroi

Charakterystyki uzbrojenia

Tak wiele do zrobienia. Trzeba ostrzec starego Lochina, który prowadzi karczmę. Powiedzieć podróżnym, jakie czyha na nich niebezpieczeństwo. Podnieść alarm. Rhaed raz jeszcze spróbował wstać. Ból głębokiej rany zupełnie go paraliżował. Kolejny raz osunął się na ziemię. Sztylet nadal tkwił w jego lewym boku, zatopiony w ciele niemal po głownię. Cios został zadany niewiele poniżej ręki i Raghar nie mógł chwycić przeklętego noża na tyle mocno, by go wyciągnąć. Utkwione głęboko ostrze powodowało falę niewyobrażalnego bólu przy każdym, najdrobniejszym nawet ruchu. Do tego Rhaedowi coraz trudniej było złapać oddech. Trzeba koniecznie coś zrobić. Chociaż krzyknąć. Największym wysiłkiem woli mężczyzna wydał z siebie jedynie ciche stęknięcie. Niemożność uczynienia czegokolwiek doprowadzała go do granic furii. Nie bacząc na broczącą z boku krew stanął na nogi. Krzyk, który miał wyrwać się z jego gardła, uwiązał gdzieś, słaby niemocą nadwierzęzonych płuc. Raghar wykonał kilka chwiejnych kroków i padł ciężko na ziemię. Karmazynowa kałuży wokół jego ciała z każdą chwilą przybierała na wielkość.

Zasady ogólne

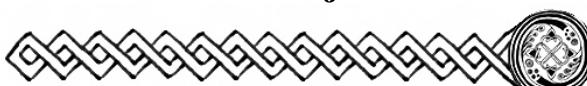
Nieodłącznym elementem wszystkich bodaj gier fabularnych jest walka. Postaciom zdarza się trafić na swej drodze na sytuacje, gdy jedynym rozwiązaniem okazuje się zbrojna próba sił. Ba, niejednokrotnie Bohaterowie sami świadomie dążą do konfliktu. Nawet jednak na pokojowo nastawionych podróżników po świecie Tir Na Danu czeka wiele niebezpieczeństw, przed którymi można tylko albo uciekać, albo stawić im czoła z orężem w garści. Dlatego właśnie osobny rozdział poświęciliśmy wszelkim zasadom związanym ze zbrojnymi starciami. Znajdują się w nim liczne odwołania do innych części podręcznika, szczególnie zaś tych związanych z zasadami ogólnymi. Rozstrzyganie walki to ta część rozgrywki, która z jednej strony może najbardziej spowolnić sesję, z drugiej zaś przysporzyć najwięcej emocji, dlatego ważne jest, aby każdy Mistrz Gry (a w miarę możliwości również gracze) poświęcił nieco czasu na staranną lekturę tego rozdziału.

W gruncie rzeczy wszelkie zasady walki mają na celu określenie kolejności, w jakiej działają gracze i ich przeciwnicy (dzięki czemu wiadomo, kto pierwszy ma szansę zadać cios), ustalenie, czy dany atak zakończył się powodzeniem (a więc, czy przeciwnik został ugadzony) i wreszcie sprecyzowanie, jak wielkie szkody poczynił zadany cios.

Opisywanie walki

Zasady walki zostały przygotowane w taki sposób, by dwóch wojowników o podobnym poziomie umiejętności miało podczas pojedynku spory problem z wyłonieniem zwycięzcy. Sposobem na przełamanie impasu zawsze były i będą zachowania niestandardowe, wszelkiego typu sztuczki (albo oczekiwanie na lut szczęścia). Dlatego, aby dobrze odegrać walkę w Poza Czasem, należy dokładnie opisywać posunięcia Bohatera wraz z ewentualnymi fortelami, które pozwolą przechylić szalę zwycięstwa na korzyść gracza (choć oczywiście, jego przeciwnik zapewne również będzie starał się jakoś zwiększyć swoje szanse na wygraną). Mistrz Gry z kolei powinien postarać się jak najlepiej zaprezentować gracjom otoczenie, by mogli je wykorzystać na swoją korzyść (przewracanie stołów, rzucanie kamieniami, itp. bardzo utrudnia walkę przeciwnikowi).

Jednostki czasu i kolejność działań



Podczas rozgrywki Mistrz Gry, by ustalić, ile trwana czynność, korzysta najczęściej ze znanych z naszego świata jednostek czasu (a więc minut, godzin, dni, itp.). Oczywiście, postacie graczy zapewne nigdy nie słyszały o sekundach czy godzinach, a czas odmierzają obserwując ruch słońca (lub gwiazd), niemniej jednak stwierdzenie, że spacer zajął Bohaterom około trzydziestu minut, jest dla graczy i prowadzącego całkowicie jasne. Aby uporządkować wszelkie działania podczas walki, posługujemy się dodatkową jednostką czasu, czyli Turą. Pojęcie „jednostka czasu” nie jest tu całkowicie na miejscu, ponieważ Tura może trwać od ułamka sekundy, do nawet kwartu minuty. Tura to segment czasu podczas walki, w trakcie którego wszyscy Bohaterowie Graczy i Bohaterowie Niezależni wykonują zaplanowane przez siebie działania (takie jak atak, ucieczka, itp.). Tura zaczyna się z chwilą, gdy najszybsza postać deklaruje swoją akcję, kończy się zaś wraz z działaniem najwolniejszego z walczących. W trakcie Turы każdy z walczących ma możliwość zachowania się na wiele sposobów. Uczestnik potyczki może zaatakować innego jej uczestnika, może oddać inicjatywę innym, ograniczając się do biernej obrony, może próbować rzucić czar (o ile zna się na czarach), użyć Błogosławieństwa, czy też zrobić cokolwiek innego, co tylko wydaje się najważniejsze graczowi (w przypadku działań jego postaci) lub prowadzącemu (w przypadku Bohaterów Niezależnych).

Na początku każdej Turы należy ustalić, w jakiej kolejności będą działać uczestnicy walki. Problem tego, kto będzie miał okazję pierwszy wykonać cios, jest oczywiście bardzo ważny, gdyż może stanowić o życiu lub śmierci jednego z walczących. To, jak szybko postać wykona swoje działanie, zależy od jej Refleksu (czyli szybkości i jakości analizowania sytuacji). Inicjatywy (odzwierciedlającej obycie w walce i umiejętność bardzo szybkiego podejmowania decyzji w trakcie jej trwania) oraz ślepego losu. Każdy z walczących sumuje Refleks i Inicjatywę (zgodnie z zasadą wyższości Atrybutu nad Umiejętnością z rozdziału „Zasady”), a następnie rzuca K6 i do puli dodaje wynik rzutu. Dodatkowo, szybkość działania postaci może zależeć od broni, jaką się ona posługuje. Bohater z lekkim sztyletem z pewnością będzie w stanie uderzyć szybciej niż jego przeciwnik z wielkim dwuręcznym młotem. Dlatego uzyskany wynik modyfikujemy o współczynnik Refleks używanej przez Bohatera broni (który może być dodatni, ujemny, a czasem równy zero). Dodatkowe modyfikatory mogą wynikać na przykład z noszonej przez postać zbroi (w opisie każdej zbroi zostały umieszczone stosowne adnotacje). Osoba, która uzyska łącznie najwyższą pulę, będzie działać jako pierwsza, pozostały zaś wykonają swoje akcje w kolejności swoich pul (od najwyższej do najniższej; osoby, posiadające równe pule, działają w tym samym momencie). W następnej Turze wszyscy ponownie rzucają k6, znów sumując wynik z pulą Refleksu i Inicjatywy. W ten sposób nie da się dokładnie przewidzieć, w jakiej kolejności będą działały postacie w danej Turze, choć generalnie osoby o lepszym Refleksie i Inicjatywie mająwiększe szansę na pierwszeństwo.



Deklarowanie akcji

Istnieje kilka poglądów na kwestię kolejności deklarowania akcji przez graczy. Wiele drużyn zakłada, że pierwszy deklaruje (i od razu wykonuje) akcję gracza, którego postać okazała się najszybsza. To na pozór oczywiste rozwiązywanie (w końcu pierwsza powinna wypowiadać się osoba, której postać pierwsza będzie działać), jednak niektórzy uważają, iż jest ono zbyt wygodne dla wolniejszych postaci, które są świadomie zamierzeń i działań szybszych od siebie i mogą do tego odpowiednio dostosować własne akcje. Dlatego wybierają oni inną metodę deklarowania. W takim systemie najpierw wypowiadają się osoby, których postacie mają działać jako ostatnie, a dopiero na końcu deklaruje swoje działania osoba, która posiada najszybszego w danej Turze Bohatera. Dzięki takiemu zabiegowi Bohater ten w chwili deklarowania swoich poczynań ma już klarowną sytuację (wie, kto będzie atakował, kto zamierza uciekać, kto zaś szykuje coś nietypowego, jak np. rzucenie czaru) i może wybrać najlepsze dla siebie rozwiązanie. Wybór sposobu deklarowania pozostawiamy gracjom i Mistrzowi Gry, którzy powinni ustalić przed rozgrywką w jakiej kolejności będą informować o poczynaniach swoich postaci w walce.

Atak i obrona



Jeżeli gracz deklaruje atak, musi określić, w jakie partie ciała (głowa, korpus, jedna z nóg, albo rąk) przeciwnika mierzy jego Bohater. Oczywiście, osoba nie znająca się dobrze na walce, która nie poświęciła zbyt wiele czasu na doskonalenie posługiwania się orężem, będzie miała poważne kłopoty z dokładnym wycelowaniem i raczej uderzy po prostu na odlew, przed siebie. Dlatego postać, która nie posiada Umiejętności walki bronią, którą właśnie się posługuje, na poziomie co najmniej pięć, nie może wybrać konkretnej lokacji ciała, w którą mierzy, a jedynie zadeklarować, czy atakuje w górne czy dolne partie przeciwnika oraz czy zadaje cios od strony lewej, czy też prawej. W takim przypadku trafiona lokacja ciała będzie znana dopiero po wykonaniu testu Puli Ataku.

Gdy ktoś zadeklaruje chęć zadania ciosu, należy sprawdzić, czy jego atak sięgnął przeciwnika. Wróg będzie przecież się bronić, próbując sparować atak czy odskakując poza zasięg oręża. Należy określić Pulę Ataku osoby wykonującej cios i Pulę Obrony osoby, która stara się tenże cios odbić lub też go uniknąć. Celność ataku zależy przede wszystkim od umiejętności i potencjału atakującego oraz typu broni, jakiej używa. Aby policzyć Pulę Ataku

sumujemy ze sobą Zręczność i Umiejętność walki używaną przez postać bronią (oczywiście z zachowaniem zasady nie przewyższania Umiejętności przez Atrybut) oraz dodajemy do niej Atak używanej przez bohatera broni. Następnie atakujący testuje swoją Pulę Ataku (może on przy tym korzystać z zasady Dodatkowych Sukcesów z rozdziału „Zasady”) i oblicza, ile uzyskał Sukcesów. Broniący się sumuje swoją Pulę Obrony (na którą składa się Zręczność, Umiejętność walki używaną bronią lub Tarczownictwo oraz Obrona broni lub tarczy) i testuje ją. Jeżeli atakujący otrzymał więcej Sukcesów niż broniący się, to atak sięgnął celu. Jeżeli atakujący nie uzyskał żadnego Sukcesu, oznacza to, że w ogóle nie trafił przeciwnika, jeżeli zaś liczba jego Sukcesów była niższa niż liczba Sukcesów broniącego się, wróg po prostu odbił cios bądź też odskoczył z jego linii. Jeżeli postać trafiła przeciwnika, należy policzyć, ile Sukcesów „pozostało jej” po odjęciu Sukcesów w teście obronnym wroga. Będzie to istotne przy określaniu Obrażeń, jakie zadane zostały broniącemu się.

Obrażenia



Zanim zaczniemy ustalać, jaki efekt odniósł zadany przez postać cios, musimy sprawdzić, w jakie partie przeciwnika trafił. Jeżeli Bohater posiada wysokie Umiejętności walki (pięć lub więcej w używanej broni), gracz może sam zadecydować, gdzie dokładnie spada uderzenie. Jeżeli zaś postać nie zna się na walce świetnie (poziom Umiejętności niższy niż pięć), gracz może jedynie określić, czy mierzy w dolne, czy też górne partie ciała oraz od której strony (lewej lub prawej) wyprowadza cios. Mowa tu o stronie atakującego, tak więc Bohater, który atakuje „z prawej”, trafia przeciwnika w lewą stronę ciała. Aby dowiedzieć się, gdzie dokładnie trafił Bohater o niskich umiejętnościach walki (zakładając oczywiście, że w ogóle udało mu się trafić), patrzmy na wynik rzutu trafienia (cyfrę, która wypadła na kostce) i porównujmy go z poniższą tabelką:

Cios w górne partie ciała

Wynik 5 lub 10: cios trafia w głowę

Inny wynik parzysty: cios trafia w korpuse

Inny wynik nieparzysty: cios trafia w rękę

Cios w dolne partie ciała

Wynik parzysty: cios trafia w korpuse

Wynik nieparzysty: cios trafia w nogę

W przypadku trafienia w rękę bądź nogę na podstawie deklaracji gracza ustalamy, czy mowa o stronie prawej, czy też lewej. Może się zdarzyć, że postać uderzy przed siebie zupełnie bez jakiegokolwiek celowania, nie określając ani wysokości, ani strony ciosu. W takim wypadku Mistrz Gry powinien sam ocenić sytuację i wybrać, gdzie powinien trafić cios albo wykonać dodatkowy rzut, określający stronę i wysokość trafienia.

Jeżeli wiemy już, w jaką część ciała trafił cios, możemy ustalić, jaki dokładnie odniósł efekt. To, jak bardzo skuteczne okaże się dane uderzenie zależy od kilku czynników. Po pierwsze, każdy atak może wyjść lepiej lub gorzej i nawet, jeżeli ustaliliśmy, że przeciwnik został trafiony, to ilość Sukcesów, które pozostały po odjęciu Sukcesów broniącego się precyzuje, jak celny okazał się cios. Dalej, ważna jest siła zadającego cios. W końcu wielki siłacz z pewnością może ugodać przeciwnika mocniej niż wyjątkowe chucherko. Wiele zależy również od używanej przez postać broni. Różne rodzaje oręża zadają obrażenia z różną siłą (wielki bojowy młot zadaje zdecydowanie wyższe obrażenia niż sztylet) oraz różnego typu. W Poza Czasem wyróżniamy trzy typy obrażeń – obrażenia klute, tnące i obuchowe.

Obrażenia klute to te, które zostały zadane poprzez ukłucie lub dźgnięcie, a więc na przykład włócznią, czasami mieczem (w przypadku sztchu), długim, wąskim sztyletem, czy igłą (choć zapewne igła nie zada ich zbyt wiele).

Obrażenia tnące to wszelkiego typu cięcia, rany, który wynikają z zetknięcia się ciała z ostrą powierzchnią. Przykładem mogą być ciosy mieczem (za wyjątkiem sztuchów), toporem, czy zacięcie się nożem podczas krojenia.

Obrażenia obuchowe powstają w wyniku miażdżenia lub uderzenia przedmiotem, który nie posiada ostrych krawędzi. Za przykład mogą tu posłużyć ciosy młotem czy maczugą, uderzenie kijem, czy wreszcie obrażenia, odniesione w wyniku zwalenia się na postać drzewa.

Zdarza się, że jakaś broń zadaje więcej niż jeden typ obrażeń (np. miecz, którym można zadać zarówno obrażenia klute, jak i tnące). W takim wypadku gracz musi przed zadaniem ciosu zadeklarować, w jaki dokładnie sposób uderza (w przypadku miecza ma do wyboru sztuchy albo cięcie).

Ważne jest również, czy osoba, która ma otrzymać cios, posiada jakąś ochronę (grube ubranie czy zbroję), która może nieco zmniejszyć jego impet. Dodatkowo, osoba o wysokiej Wytrzymałości z pewnością zniesie cios nieco lepiej niż osoba o słabszym organizmie.

Aby ustalić efekt ciosu obliczamy najpierw siłę, z jaką trafiony został przeciwnik. Dodajemy do siebie ilość

danego typu obrażeń, jakie zadaje używana przez postać broń oraz modyfikator do Obrażeń, wynikający z Siły atakującego (równy jeden za każde pełne sześć punktów posiadanej Siły), następnie zaś odejmujemy od uzyskanego wyniku wartość ochronną zbroi przeciwnika (oczywiście chodzi tylko o ochronę przed zadawanym przez postać typem Obrażeń) oraz modyfikator wynikający z Wytrzymałości broniącego się (równy jeden za każde pełne cztery punkty Wytrzymałości). Uzyskany wynik stanowi o ostatecznej sile ciosu. Teraz, na podstawie wyliczonej właśnie siły ciosu i obliczonej wcześniej ilości Sukcesów w Teście Trafienia (pomniejszonej o Sukcesy przeciwnika w Teście Obrony), sprawdzamy w poniższej tabelce, jak silne Obrażenia udało się zadać atakującemu.]

		SUKCESY						
		1	2	3	4	5	6	7+
SIŁA CIOSU	0	B	B	BL	BL	L	S	C
	1	BL	BL	L	L	S	S	C
	2	BL	L	L	S	S	C	C
	3	BL	L	S	S	C	C	BC
	4	L	L	S	C	C	C	BC
	5	L	L	S	C	BC	BC	BC
	6	L	S	S	C	BC	BC	Z
	7	L	S	C	C	BC	BC	Z
	8	L	S	C	C	BC	Z	Z
	9	L	S	C	BC	BC	Z	Z
	10	S	C	C	BC	Z	Z	Z
	11	S	C	BC	BC	Z	Z	Z
	12	S	C	BC	Z	Z	Z	Z

B Brak Obrażeń

Cios nie przeszedł przez zbroję lub był tak lekki, że nie odniósł absolutnie żadnych efektów.

Czas zdrowienia * : natychmiast

Wymagana pomoc ** : żadna

BL Bardzo Lekkie Obrażenia

Cios ledwie zadraskał (bądź uderzył) przeciwnika, być może powodując powstanie maleńkiej rany czy guza. Poszkodowany odczuł co najwyżej lekkie uklucie bólu. W zasadzie tego typu obrażeń w ogóle nie trzeba leczyć (same się zagoją)

Czas zdrowienia: godzina

Wymagana pomoc: żadna

L Lekkie Obrażenia

To już porządne, bolesne uderzenie (które może oznaczać lekkie przetrącenie czy nadwyrężenie) albo dosyć płytką, krwawiącą raną (po której może nawet pozostać niewielka blizna). Trafienie w głowę oznacza możliwość krótkotrwałego (kilkanaście sekund) zamroczenia (jeżeli nie powiedzie się Łatwy test Wytrzymałości i Odporności).

Czas zdrowienia: kilka godzin

Wymagana pomoc: Test Łatwy.

S Średnie Obrażenia

Silne uderzenie lub głęboka, dosyć obficie krwawiąca rana. W przypadku trafienia w głowę może oznaczać ogłuszenie (Zwykły test Wytrzymałości i Odporności) lub tymczasowe utrudnienie w normalnym funkcjonowaniu (krew zalewająca oczy, cios w ucho czy nos, wreszcie przetrącenie szczęki, utrudniające poprawne mówienie). Jeżeli cios trafił w rękę, postać powinna przetestować swoją Wolę (test Zwykły), żeby sprawdzić, czy nie upuści trzymanych weń przedmiotów. W przypadku uderzenia w nogę, prowadzący może nakazać Zwykły test Wytrzymałości i Sprawności, aby sprawdzić, czy postać się nie wywróciła. Trafienie w ktorąkolwiek z kończyn może oznaczać zwichtnięcie.

Jako, że rana krwawi, jeżeli postaci nie zostanie udzielona żadna pomoc (ani nie zajmie się raną samodzielnie), może ona po kilku godzinach stracić przytomność, a później nawet umrzeć z upływu krwi.

Czas zdrowienia: kilka dni

Wymagana pomoc: Test Zwykły.

C Ciężkie Obrażenia

Bardzo poważne uderzenie lub głęboka, bardzo dotkliwa rana. Postać po otrzymaniu takiego Obrażenia może stracić przytomność w wyniku szoku (Zwykły test Wytrzymałości i Odporności, lub test Bardzo Trudny, jeżeli cios trafił w głowę). Zapewne po rannie pozostanie spora blizna. W przypadku trafienia w głowę postać może mieć dodatkowo strzaskaną szczękę czy rozerwane ucho. Cios w rękę oznacza, że postać musi wykonać Bardzo Trudny test Woli albo upuści wszystko, co w niej trzyma. Wszelkie czynności wykonywane tą kończyną są o jeden poziom trudniejsze (do czasu wyzdrowienia). Trafienie w nogę oznacza, że postać może się wywrócić (Bardzo Trudny test Wytrzymałość i Sprawności) i z pewnością będzie przez jakiś czas kułykać. Trafienie może oznaczać skręcenie kończyny lub unieruchomienie jej na kilka godzin.

Jeżeli postaci nie zostanie udzielona żadna pomoc, umrze z wykrwawienia w ciągu godziny.

Czas zdrowienia: kilkanaście dni

Wymagana pomoc: Test Trudny.

BC Bardzo Ciężkie Obrażenia

Tak duży poziom obrażeń oznacza praktycznie natychmiastową utratę przytomności (test Bardzo Trudny lub Wyjątkowo Trudny w przypadku ciosu w głowę) oraz bardzo ciężkie uszkodzenie ciała. Może również oznaczać trwałe naruszenie jakiegoś organu (odcięcie ucha czy palca), a na pewno paskudną bliznę. Ból po takim ciosie może być tak silny, że jeżeli postaci nie uda się test Wytrzymałości i Odporności, padnie ona na ziemię, krzycząc. Trafienie w którąś z kończyn oznacza jej złamanie (oraz wypuszczenie wszystkiego z ręki lub upadku, jeżeli cios trafił w nogę). Trafienie w głowę może oznaczać nawet wyklucie oka czy poważne uszkodzenie mózgu (postać może mieć trwałe problemy z mówieniem, na przykład zacząć się jąkać).

Jeżeli postaci nie zostanie udzielona pomoc, umrze z upływu krwi w ciągu kilku minut.

Czas zdrowienia: nawet kilka miesięcy (przy czym możliwe są nieodwracalne zmiany)

Wymagana pomoc: Test Bardzo Trudny.

Z Zabójcze Obrażenia

To najczęstsze możliwe Obrażenia, z reguły powodujące śmierć postaci. W zasadzie wszelkie zabójcze trafienia w głowę i korpus oznaczają natychmiastową śmierć (zmiażdżenie głowy, przecięcie na pół, cios w samo serce, itp.). Trafienie w nogę lub rękę daje niewielkie szanse na przeżycie, jednak kończyna zostaje zmiażdżona lub odcięta i nigdy nie będzie się już nadawać do użytku. Postać po otrzymaniu ciosu (o ile jeszcze żyje), pada na ziemię i więzie się w konwulsjach albo traci przytomność.

Jeżeli nie umarła od ciosu i nie zostanie jej udzielona intensywna pomoc, umrze w ciągu niecałej minuty z powodu upływu krwi.

Czas zdrowienia: jeżeli postać nie zginęła, co najmniej kilka miesięcy, choć większość zmian i tak jest nieodwracalna

Wymagana pomoc: Test Wyjątkowo Trudny (o ile w ogóle pomoc jest możliwa).

* „Czas zdrowienia” nie mówi o okresie, jaki jest wymagany, żeby całkowicie dojść do zdrowia, mówi

jedynie o tym, ile musi minąć, żeby postać przestała odczuwać negatywne skutki Obrażeń (nadal może mieć zakrzepnięte rany, itp.).

** „Wymagana pomoc” określa po prostu, jakiej trudności test Inteligencji (rzadziej Zręczności) i Leczenia należy wykonać, aby poprawnie zatamować krvotok, nastawić rękę, itp. Tyczy się to jedynie pierwszych testów leczenia. Jeżeli ktoś opiekuje się rannym dłuższy czas, to do zwykłego zmienia bandaży itp., wystarcza Łatwy Test.

Jak widać, efekty Obrażeń zostały opisane bardzo ogólnie, dzięki czemu Mistrz Gry może sam zadecydować, co dokładnie stało się rannemu. Wiele z opisanych powyżej efektów nie ma zastosowania w przypadku np. broni zasięgowej czy przywalenia drzewem, więc prowadzący będzie musiał ustalić jej działanie samodzielnie, w oparciu o powyższe opisy. Po otrzymaniu obrażenia, odnotowujemy je na karcie postaci (wpisując nowy poziom obrażeń dla danej lokacji ciała).

Generalnie, jeżeli postać otrzyma w kolejnych rundach kilka Obrażeń w tę samą lokację (albo otrzyma je w jednej rundzie od kilku przeciwników), odnotowujemy tylko najwyższe z nich. Jeżeli komuś złamano rękę, która w dodatku obficie krwawi, to fakt, że po chwili dodatkowo go zdraśnięto właściwie nic nie zmienia. Wyjątek stanowi sytuacja, kiedy postać otrzymuje obrażenia tak duże, jak te, które już posiada (np. postać z Lekkimi Obrażeniami lewej ręki otrzymuje w nią jeszcze jedno Lekkie Obrażenie). W takim wypadku podnosimy poziom Obrażeń o jeden (a więc postać, która otrzymała dwa Lekkie Obrażenia w korpus, ma w sumie jedno Średnie Obrażenie w tej lokacji). Innymi słowy, jeżeli komuś złamano rękę, która obficie krwawi, a później jeszcze raz potężnie uderzono, ręka jest połamana w wielu miejscach i znacznie mocniej zdruzgotana.

Umowność zasad

Nawet najbardziej skomplikowane prawidła nie potrafiły oddać wszystkich szczegółów, które składają się na scenę walki. Staraliśmy się przygotować taki zbiór zasad, który uczyni walkę z jednej strony w miarę realistyczną, z drugiej zaś sprawi, że będzie ona możliwie najbarwniejsza. Ten rozdział poucza Mistrza Gry, jak rozwiązać wiele sytuacji, związanych ze zbrojnym starciem, jednak istnieje całe mnóstwo zdarzeń, których nie wzięliśmy pod uwagę, gdyż albo nie pozwala na to objętość podręcznika, albo po prostu nie przyszły nam do głowy. W trakcie prowadzenia walki (jak i resztą zawsze podczas całej sesji) Mistrz Gry musi zdać się na swój zdrowy rozsądek i modyfikować albo dodawać nowe zasady w taki sposób, żeby wszystko, co wydarzy się podczas starcia, miało sens.

Walka wręcz



Walka bez broni odbywa się w zasadzie na tych samych zasadach, co walka orężem. Różnica polega na innym wyliczaniu puli Ataku i Obrony oraz Siły Ciosu. Pulę Ataku wylicza się, dodając do siebie Zręczność i Walkę - Wręcz atakującego oraz atrybut Atak wybranego przezeń ciosu. Pulę Obrony osoby nie posiadającej broni wylicza się dodając do siebie również jego Zręczność i Walkę - Wręcz. Jeżeli gracz posiada co najmniej trzy punkty Walki - Wręcz, może sam wybrać, w które partie ciała trafia. Generalnie, ciosy nogami powinny trafiać tylko w dolne partie ciała, zaś uderzenia pięściami w partie górne, jednak może pojawić się wiele wyjątków od tej zasady, np. niskie uderzenie pięścią czy kopnięcie przeciwnika w twarz (choć taki manewr z pewnością wymaga wysokich umiejętności Walki - Wręcz).

Obrażenia wylicza się sumując połowę Siły postaci (zaokrąglając w góre) z modyfikatorem Obrażeń danego ciosu (znajdują się one w tabelce poniżej), odejmując od niego modyfikator z Wytrzymałości broniącego się (jeden punkt na każde pełne cztery punkty Wytrzymałości, czyli Premię do Wyparowań) oraz wartość obuchowych wyparowań jego zbroi (gdyż w przypadku walki wręcz wszystkie Obrażenia traktowane są jako obuchowe). Reszta odbywa się dokładnie tak, jak to ma miejsce w przypadku walki bronią, a więc sprawdzamy w tabelce, jak silne Obrażenia zadał cios.

Poza zwykłym uderzeniem postać może zechcieć w inny sposób zaatakować przeciwnika. Jeżeli chce nim rzucić, musi najpierw dobrze go złapać (sporny Zręczności i Walki - Wręcz atakującego oraz broniącego). Później wykonuje test Siły i Walki - Wręcz, pomniejszonej o Wytrzymałość rzucanego. Ilość Sukcesów mówi o tym, jak mocno rzucił przeciwnika, a ich brak oznacza, że nie był w stanie w ogóle tego dokonać. Często może również zdarzyć się, że Bohater zechce przytrzymać przeciwnika, a więc złapać go i unieruchomić. Najpierw musi go pochwycić (tak samo, jak powyżej wykonuje się w tym celu sporny test Zręczności i Walki - Wręcz obu walczących), a następnie co turę wykonują obaj sporny test Siły i Sprawności. Tak długo, jak trzymający będzie wygrywał taki test, udaje mu się utrzymać przeciwnika.

Specyficznym przypadkiem jest sytuacja, kiedy jeden z walczących używa broni, drugi zaś walczy wręcz. W przypadku, gdy atakującym jest zbrojny, należy przyjąć, że osoba pozbawiona broni raczej nie paruje jego ciosów (nie ma wszak czym), a jedynie stara się ich uniknąć. W przypadku gdy to osoba nie posiadająca broni stara się zadać cios, Mistrz Gry może uznać, że otrzymała jakieś niewielkie Obrażenia (jej uderzenie zawadziło o miecz).

Szczegóły zależą tu już od konkretnej sytuacji i ich osądzenie leży w gestii prowadzącego.



Tabela ciosów w walce wręcz

Nazwa	Atak	Obrażenia	Refleks
Uderzenie pięścią	+1	+1	+1
Kopnięcie	-	+3	-
Cios Głową	-	+2	+2

Walka zasięgowa



Większość zasad walki w zwarciu ma również zastosowanie w przypadku walki zasięgowej (a więc np. strzelaniu do przeciwnika z łuku). Istnieje jedynie kilka modyfikacji, które należy wprowadzić w takiej sytuacji.

Trafienie w przeciwnika przedstawia w przypadku walki zasięgowej znacznie większe wyzwanie niż w przypadku ciosu mieczem czy toporem. Dlatego w tym wypadku od Puli Ataku odejmujemy jeden punkt za każde 10 metrów dzielących atakującego od celu. Z drugiej jednak strony, na Pulę Obrony celu składa się jedynie jego Zręczność, pomniejszona o trzy punkty, do której dodać należy jeden punkt za każde 10 metrów odległości od strzelającego (tak więc postać ze Zręcznością 6, stojąca w odległości 40 metrów od strzelającego ma Pulę Obrony 7). Używanie przez cel ataku Puli Obrony jest możliwe tylko w sytuacji, gdy jest on świadomy faktu, iż ktoś zamierza w niego strzelić (widzi atakującego). Istnieją dodatkowe modyfikatory od Puli Ataku, które wynikają z różnych czynników, wpływających na łatwość oddania strzału:

Zła pogoda (deszcz, wiatr): -1 do -5 (lub strzał w ogóle niemożliwy)

Cel ataku porusza się: -2

Cel ataku wyjątkowo duży (jeździec na koniu, potwór, itp.): +2

Cel ataku wyjątkowo mały (zajęc, ptak): -2

Atak w grupę (np. w oddział): +5

Celowanie: +1 za Turę celowania (maksymalnie +3)

Strzał w ruchu (w biegu, z konia, itp.): -3

Cel znajduje się za osłoną (między drzewami, za krzakami, itp.): -2

...za mocną osłoną (za palisadą, za której czasem się wychyla, itp.): -5

W walce na odległość znacznie trudniej jest wycelować w konkretną część ciała przeciwnika. Wymagane jest do tego posiadania Umiejętności walki daną bronią co najmniej na poziomie pięć plus dodatkowy jeden punkt za każde 10 metrów odległości od celu. Tak więc postać strzelająca do przeciwnika oddalonego o 30 metrów musi posiadać Umiejętność Walki używaną do tego ataku bronią co najmniej na poziomie osiem. Jeżeli atakujący nie spełnia powyższych wymogów, Mistrz Gry powinien samodzielnie ustalić, gdzie trafił strzał, albo wykonać dodatkowy rzut k12 i sprawdzić jego wynik w poniższej tabelce.

K12 Trafiona lokacja

1	głowa
2-3	lewa ręka
4-5	prawa ręka
6-8	Korpus
9-10	lewa nogi
11-12	prawa nogi



Dodatkowe zasady i modyfikacje

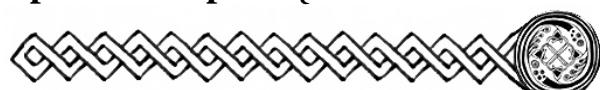
Oto zbiór dodatkowych zasad, których zadaniem jest uczynić walkę jeszcze ciekawszą, bardziej emocjonującą i często również realistyczną, z drugiej jednak strony oznaczając wprowadzanie do rozgrywki dodatkowych rzutów i obliczeń, co może nie podobać się części graczy i MG. Opisane w poprzednich działach zasady podstawowe całkowicie wystarczają do poprowadzenia na sesji scen walki, jednak prowadzący może zechcieć skorzystać ze wszystkich bądź niektórych z zamieszczonych poniżej dodatków, aby jeszcze bardziej ubarwić grę.

Niszczanie broni



Niestety, broń ma to do siebie, że może się stępić, czy po prostu połamać. Aby to odwzorować, gracz powinien po każdej walce (nie ciosie) wykonać rzut k12 i porównać go z Wytrzymałością używanej podczas starcia broni. Jeżeli wynik jest wyższy od Wytrzymałości broni, zostaje ona uszkodzona, co w praktyce może oznaczać jakieś stępienie, zgięcie, itp. Da się ją jak najbardziej naprawić (test Zręczności i Kowalstwa) jednak zajmie to co najmniej kilkanaście minut. Uszkodzona broń, do czasu naprawy zadaje jedynie połowę obrażeń (zaokrąglając w góre). Należy tu zauważać, iż chodzi o obrażenia podstawowe broni, a więc jej podstawową charakterystykę, a nie ostateczną siłę zadanych wrogowi danym ciosem ran, która zależy jeszcze od siły postaci i jakości danego ciosu. Te samą zasadę można z powodzeniem stosować w stosunku do zbroi i tarcz.

Upadki i odepchnięcia



Podczas walki może zdarzyć się, że sparowanie (lub otrzymanie) silniejszego ciosu zmusi przeciwnika do cofnięcia się o kilka kroków albo nawet wywróci się on pod wpływem siły uderzenia. Jeżeli podczas zadawania

ciosu Siła atakującego, powiększona o wartość współczynnika Atak jego broni jest wyższa od Wytrzymałości broniącego się, powiększonej o wartość Obrony jego broni (lub tarczy), zostaje on odrzucony do tyłu o kilka kroków, oczywiście pod warunkiem, że atakujący w ogóle trafił w broniącego się (czyli uzyskał przynajmniej jeden Sukces podczas ataku), niezależnie jednak od faktu, czy broniący się zdołał sparować cios. Oznacza to, że w następnej turze otrzyma on modyfikator -3 przy ustalaniu kolejności działań. Dodatkowo, jeżeli różnica między wspomnianymi powyżej pulami jest większa niż trzy, broniący się musi wykonać dodatkowy test Wytrzymałości i Sprawności, aby sprawdzić, czy się nie wywrócił. Postać, która się wywróciła, następną turę musi poświęcić tylko na wstawanie. Nie może wtedy atakować, a jedynie bronić się (z modyfikatorem -2).

Walka dwoma broniami



Co prawda najczęściej spotykany u wojowników Tir Na Danu połączeniem jest broń i tarcza, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby Bohater używał w trakcie walki dwóch broni. W takim wypadku, jeżeli nie posiada on zalety „Oburczność”, wszelkie działania wykonywane oręzem, znajdującym się w drugim ręku, wykonywane są z modyfikatorem -3 (należy przy okazji zauważać, że przy parowaniu tarczą nie stosuje się takiego modyfikatora). Podczas jednej tury może on nadal wykonać tylko jedną akcję (a więc musi wybrać, którą bronią chce atakować), jednak jego przeciwnik otrzymuje modyfikator -1 do Puli Obrony, gdyż trudniej jest przygotować się na odparcie ciosu (nie wie w końcu, którą bronią zaatakuje jego przeciwnik). Dodatkowo prowadzący może przyznać Bohaterowi, dobijającemu dwóch broni dodatkowe punkty do Puli Obrony, jeżeli zechce on na przykład parować cios dwoma mieczami na raz. Oczywiście takie rozwiązanie nie zawsze ma sens (trudno wyobrazić sobie wojownika parującego na raz mieczem i nożem).

Parowanie drugą bronią lub tarczą



Zgodnie z podstawowymi zasadami nie ma różnicy, czy postać paruje swoją podstawową bronią, czy też orężem (lub tarczą), trzymaną w drugim ręku. W związku z tym pojedynek dwóch wojowników, dobywających jedynie mieczy, jest dosyć podobny w układzie do walki dwóch zbrojnych, wyposażonych w miecze i tarcze (a więc w każdej turze następuje po jednym ataku z każdej strony). W praktyce, jeżeli wojownik posiada tylko miecz, nie powinien mieć możliwości parowania i ataku w tej samej turze. Jeżeli założymy, że postać może w jednej turze wykonać tylko jeden atak lub parowanie jedną bronią, walka dwóch wojów dobywających jedynie mieczy może mieć zupełnie inny przebieg. Jeden z nich (ten, który zaatakuje pierwszy) będzie napierał na przeciwnika (który w swoich turach będzie w stanie jedynie parować kolejne ciosy) tak długo, aż nie uda mu się rzut k6 przy ustalaniu kolejności. Dopiero wtedy drugi z walczących będzie miał szansę na zadanie ciosu. Takie rozwiązań może zwiększyć dramatyzm walki (w trakcie walki samym mieczem ze znacznie szybszym przeciwnikiem trzeba będzie szukać jakichś nieszablonowych rozwiązań, by przejąć inicjatywę) oraz sprawi, że znacznie bardziej będzie się opłacać posiadanie tarczy lub drugiej broni do parowania.

Wykrwawianie się



W opisie Obrażeń zostało napisane, jak wiele czasu minie, zanim postać umrze z upływu krwi, niemniej jednak trudno powiedzieć, ile czasu potrzeba, gdy postać otrzymała Ciężkie Obrażenia w prawą rękę, takie same w korpus i dodatkowo Bardzo Ciężkie Obrażenia w lewą nogę. W takim wypadku można skorzystać z następującej kontroli:

Kilka godzin	Okolo godziny	Kilkanaście minut	Kilka minut	Okolo minuty

Każde Średnie Obrażenie w jednej lokacji ciała oznacza konieczność zaznaczenia jednego z małych kwadratów. Ciężkie Obrażenie to cztery kwadraty, a Bardzo Ciężkie – dziesięć (tak więc postać, która otrzymała Ciężkie Obrażenie w korpus i lewą rękę oraz Średnie w

prawą nogę, zakreśla w sumie dziewięć kwadratów i wykrwawi się za mniej więcej 10 minut). Zapelnienie wszystkich kwadratów oznacza, że postać umrze w ciągu kilkunastu sekund.

Podane powyżej zasady dotyczą obrażeń kłutych. W przypadku obrażeń obuchowych, które z reguły powodują mniejszy kwototok, należy odjąć jeden kwadrat (tak więc obrażenie średnie nie powoduje zakreślenia żadnego kwadratu, a ciężkie – zakreślenie trzech), zaś jeżeli zostało zadane obrażenie tnące (zazwyczaj powodujące bardziej obfite krwawienie), należy dodać jeden kwadrat (czyli średnie obrażenia oznacza dwa kwadraty).

Infekcje



Dla wojownika zagrożeniem jest nie tylko sama walka, ale również różne nieprzyjemne konsekwencje otrzymania obrażeń, które mogą ujawnić się dopiero po pewnym czasie. Jeżeli w pobliżu nie ma nikogo, kto znałby się na leczeniu, nawet nie bardzo groźna rana może okazać się śmiertelna za sprawą infekcji. Po walce gracz musi wykonać jeden test Wytrzymałości (samej) na każdą lokację ciała, w którą została raniona. Jeżeli w którymś przypadku test się nie powiedzie, oznacza to, że w ranę wdała się infekcja. W przypadku udzielenia mu stosunkowo szybko (w ciągu godziny) pomocy, polegającej na starannym przemyciu i opatrzeniu ran (testowanym oczywiście Inteligencją i Leczeniem), wszystko może skończyć się jedynie krótkotrwałą gorączką.

Jeżeli jednak rany nie zostaną należycie opatrzone, infekcja może okazać się znacznie poważniejsza. Początkowo będzie zapewne oznaczać niezbyt wysoką gorączkę (podczas której wszelkie testy są o jeden poziom trudniejsze), która z czasem może powalić Bohatera. Jeżeli przez kilka dni nikt nie udzieli mu pomocy, może on umrzeć (codziennie należy testować Wytrzymałość i Sprawność, przy czym pierwszego dnia jest to test Łatwy, a każdego kolejnego poziom trudności wzrasta o jeden; jeżeli test się nie powiedzie, Bohater traci przytomności i zapewne zginie w ciągu doby).

Pech w teście infekcji (a więc samej Wytrzymałości, zaraz po walce) oznacza, że w ranę wdała się gangrena. Jeżeli postaci nie zostanie udzielona szybka pomoc, to zainfekowana część ciała rozpoczęcie powoli gnić (wywołując najpierw wysoką gorączkę). W przypadku rąk i nóg jedną metodą uratowania postaci jest odcięcie kończyny lub rytuały i magia. W przypadku głowy i korpusu, postać może liczyć już tylko na magię i rytuały.



Blizny



Każda rana oznacza możliwość powstania blizn. Dla jednych będą one świadectwem odbytych walk i powodem do dumy, inni zaś uznają je za szpecące i bardzo niepożądane. Na potrzeby mechaniki możemy podzielić blizny na trzy typy. Po pierwsze niewielkie blizny, które ledwie widać. Są na tyle mało rzucające się w oczy, że nawet, jeśli znajdują się w odsłoniętym miejscu ciała, nie wpływają na atrakcyjność postaci. Średnie blizny to takie, które wyraźnie widać. Są one nieco szpecące (jeżeli blizna taka znajduje się na twarzy, postać otrzymuje -1 do Wrażenia), jednak to nic w porównaniu z dużymi bliznami. Duża blizna to już wyjątkowo szpetne i wielkie zniekształcenie. Powoduje modyfikator -2 do Wrażenia (jeżeli jest odsłonięta, -3 jeżeli znajduje się na twarzy), choć w niektórych przypadkach może również dawać +1 do Charyzmy (np. pośród wojowników, kiedy staje się świadectwem doświadczenia). Modyfikatory do Wrażenia i Charyzmy w żaden sposób się nie kumulują (tak więc postać z dwoma dużymi bliznami i jedną średnią nadal dostaje tylko -2 do Wrażenia i +1 do Charyzmy). Jak dowiedzieć się, czy postać otrzymała po ciosie bliznę? To proste, wystarczy przetestować jej Wytrzymałość (bez żadnej Umiejętności). Test jest Bardzo Łatwy w przypadku Lekkich Obrażeń, Łatwy w przypadku Średnich, Zwykły w Przypadku Ciężkich i Trudny w przypadku Bardzo Ciężkich. Uzyskanie co najmniej trzech Sukcesów oznacza, że postać nie otrzymała po ciosie żadnych blizn. Uzyskanie dwóch Sukcesów to blizna mała, zaś jednego - blizna średnia. Niepowodzenie w teście oznacza dużą bliznę, a pech jakiś wyjątkowo paskudny efekt. Takie „potencjalne” blizny można jeszcze częściowo zniwelować podczas leczenia postaci (udany Trudny test Leczenia oznacza, że

blizna zmalała z dużej do średniej albo ze średniej do małe lub, w przypadku blizn małych, nie będzie w ogóle ślada po ranie). Dodatkowo niektóre zioła i mikstury pomagają pozbyć się blizn, jeśli zaś naszemu Bohaterowi zależy na tym, by blizny mimo leczenia pozostały i zdobiły jego ciało jako świadectwo odbytych walk, może po prostu wetrzeć w rany popiół.

Manewry



Aby ubarwić walkę i dodatkowo wyróżnić postacie, które więcej czasu poświęciły na doskonalenie bojowych umiejętności, można wprowadzić dodatkowe manewry, a więc specjalne typy ciosów, których używanie wymaga odpowiednio wysokich poziomów Umiejętności. Tak więc jeżeli Bohater, dobijający topora, chce użyć manewru piątego poziomu, musi posiadać umiejętność Walka - Topory co najmniej na poziomie pięć. Dzięki tej zasadzie postacie o wysokich umiejętnościach walki zyskują dodatkową przewagę, która nie wynika jedynie z faktu, że częściej i bardziej dotkliwie trafiąją przeciwnika, ale również z tego, że potrafią wykonać znacznie bardziej finezyjne ciosy. Poniższa tabelka przedstawia propozycje najważniejszych manewrów, które powinny znaleźć się w grze. Mistrz Gry może wprowadzić do rozgrywki dodatkowe manewry, wedle własnego uznania.

Przykłady manewrów		
Manewr	Poz	Efekt
Aktywna obrona	3	Bohater kręci swoją bronią ósemką, utrudniając przeciwnikowi atak (premia +2 do obrony)
Dystans	3	Jeżeli Bohater posiada broń dłuższą od oręza przeciwnika może trzymać go na większy dystans (+1 do obrony)
Wyłuskanie broni	5	Jeżeli Bohater uzyskał w swoim teście ataku (po odjęciu Sukcesów testu obrony przeciwnika) co najmniej 3 Sukcesy nie zadał obrażeń, ale wytrącił wrogowi broń z ręki.
Ogłuszenie	5	Zwiększa o dwa poziom trudności testów przeciwko ogłuszeniu (jeżeli wróg został trafiony w głowę) oraz powoduje wyłącznie obrażenia Obuchowe.



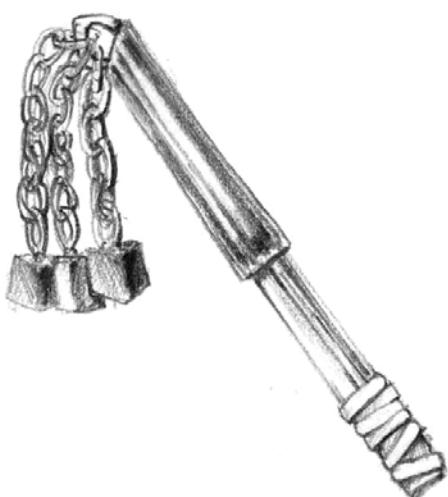
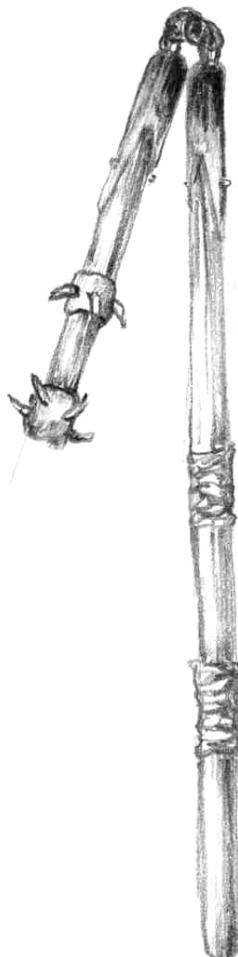
Opis broni

W trakcie przygód, Bohaterom z pewnością zdarzy się zetknąć z orężem najrózniejszej maści. Gracz, tworzący sobie postać, znajdująca się nieco na walce (niekoniecznie Wojownika), powinien zdecydować, jaki konkretnie typ broni jest mu najbliższy. Poniżej znajdziecie opis różnych rodzajów oręza, podzielonych według umiejętności, jakie w Poza Czasem są niezbędne do jego używania. Oczywiście, można by z pewnością znaleźć jakiś inny klucz przyporządkowania jakiejś broni do danego typu, jednak ten wydaje się najwygodniejszy dla graczy.

Cepy i korbacze



Do tej kategorii oręza zalicza się wszelką broń, skonstruowaną na zasadzie dwóch stałych elementów, połączonych ze sobą fleksyjnie, a więc w taki sposób, by mogły poruszać się niezależnie od siebie. W Krainie Bogini najczęściej występującym tego typu orężem jest korbacz. Krótką, drewnianą bądź metalową rękojeść łączy się z żelazną kulą wielkości pięci za pomocą kilkudziesięciu centymetrów łańcucha. Jego szczególną wariacją jest tak zwana Gwiazda Zaranna, gdzie w miejsce zwykłej metalowej kuli przyczepia się podobną, jednak całą najeżoną metalowymi kolcami. Istnieje oczywiście wiele rodzajów korbaczy, które mogą różnić się wielkością kuli, czy długością łańcucha. Wyjątkowym eksperymentem w tej dziedzinie jest korbacz potrójny, zbudowany z trzech kul na trzech łańcuchach, przymocowanych do jednej rękojeści. Korbacz potrójny to bardzo rzadka i nieszczególnie skuteczna broń. Innym typem oręza zaliczającym się do tej kategorii są cepy. Choć rzadko wykorzystywane do walki, występują bardzo często z racji swej podstawowej funkcji – młocenia zboża. Cep to długi kij, połączony za pomocą dwóch metalowych kółek z drugim, krótkim, ale często nieco grubszym drzewcem. Jego walory bojowe są znikome, istnieje jednak bojowa odmiana tej broni, w przypadku której krótki kij zostaje okuty metalem, by zwiększyć siłę uderzenia.

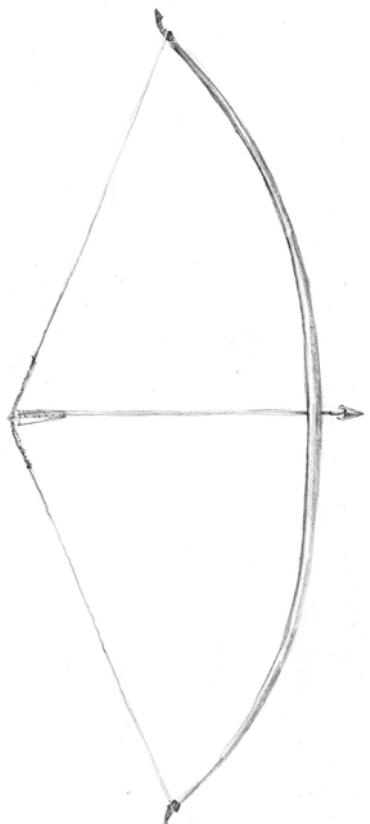




Kije i laski



Ta kategoria obejmuje wszelkiego typu długie kije i laski, a także metalowe pręty. Wyróżnikiem jest tutaj nie tylko kształt, ale również długość broni, która sprawia, iż nie walczy się nią jak mieczem, czy toporem (a więc trzymając u nasady), a raczej chwytając broń w połowie jej długości. Do kategorii tej zaliczają się tak proste laski podróżne, które przez większość czasu służą raczej jako podpora i tylko czasami używa się ich w trakcie walki, jak proste drewniane kije, kije okute po obu stronach metalowymi wzmocnieniami, czy (raczej rzadko spotykane i nie wytwarzane jako regularna broń) metalowe pręty. Często zdarza się, że dla większej wygody trzymadło oplata się rzemieniem, albo mocuje się na nim większy kawałek skóry, co ułatwia chwyt. Kije nie należą do najpopularniejszych broni w Tir Na Danu i najczęściej korzysta się nie ze specjalnie przygotowanego oręza, ale raczej z prostych gałęzi czy podróźnych lasek właśnie, w sytuacjach, gdy żadna inna forma obrony nie jest dostępna.



Łuki



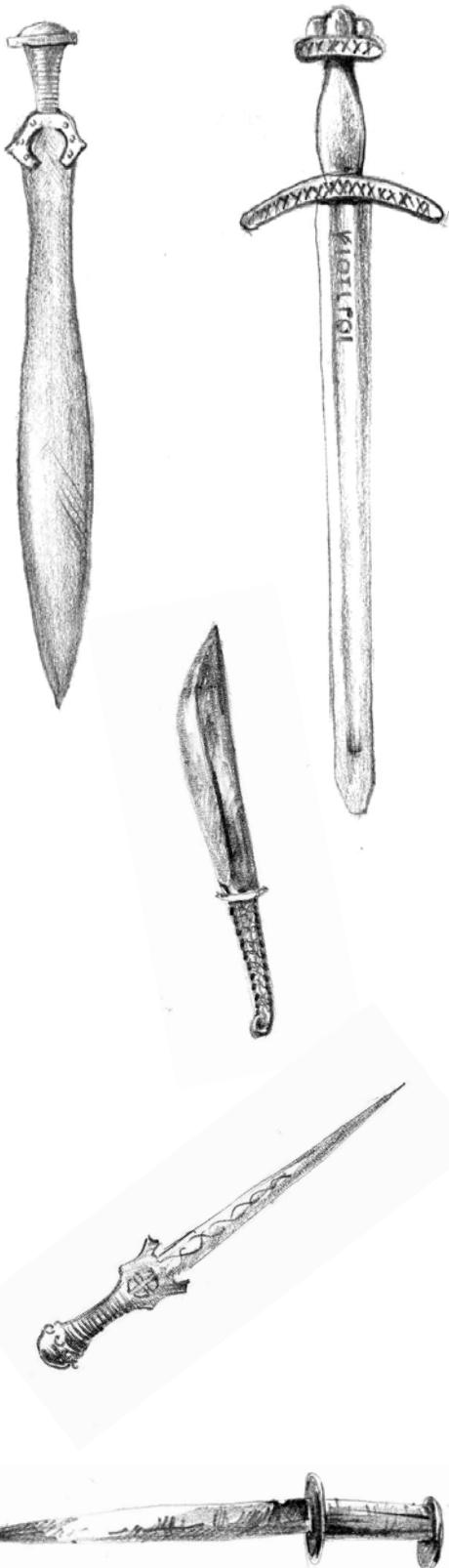
Łuk to bardzo popularna broń w całym Tir Na Danu. Używana jest zarówno przez oddziały wojskowe, gdzie służy za podstawową broń zasięgową, wykorzystującą samotni podróżnicy, łuki znaleźć można wreszcie w niektórych wiejskich chatach, gdyż czasami przydają się na polowania (szczególnie na większą zwierzyń). Z racji popularności i powszechności użycia łuk doczekał się wielu odmian. Istnieją więc łuki różnej wielkości (krótkie łuki dobrze nadają się do strzałów z wierzchowca, zaś długie są bardzo nieporęczne, jednak ich duży zasięg i siła stanowią znaczącą przewagę), czy różnych kształtów (łuki proste, które po naciągnięciu mają charakterystyczny kształt litery D oraz złożone, nieco przypominające łuk refleksyjny, po naciągnięciu bliższe w kształcie literze B). Na łuk składa się łuczysko, a więc drewniana część, dzieląca się z kolei na dwa ramiona i łączący je majdan oraz cięciwa, czyli rzemień lub odpowiednio spreparowane zwierzęce jelita, który rozpinia się na łuczysku. Cięciwy mają przykry tendencję do pękania lub zbytniego się naciągania, dlatego po pierwsze zazwyczaj nosi się ich ze sobą kilka, po drugie zaś mocuje się je do łuczyska tylko na czas walki.

Łucznicy różnią się między sobą nie tylko typem używanej broni, ale również rodzajem strzał, które nakładają na cięciwę. W zależności od szerokości grotu (lub jego braku) czy długości lotek, pocisk może nabierać zupełnie różnych właściwości, stając się celniejszy lub zadając cięższe obrażenia.

Miecz



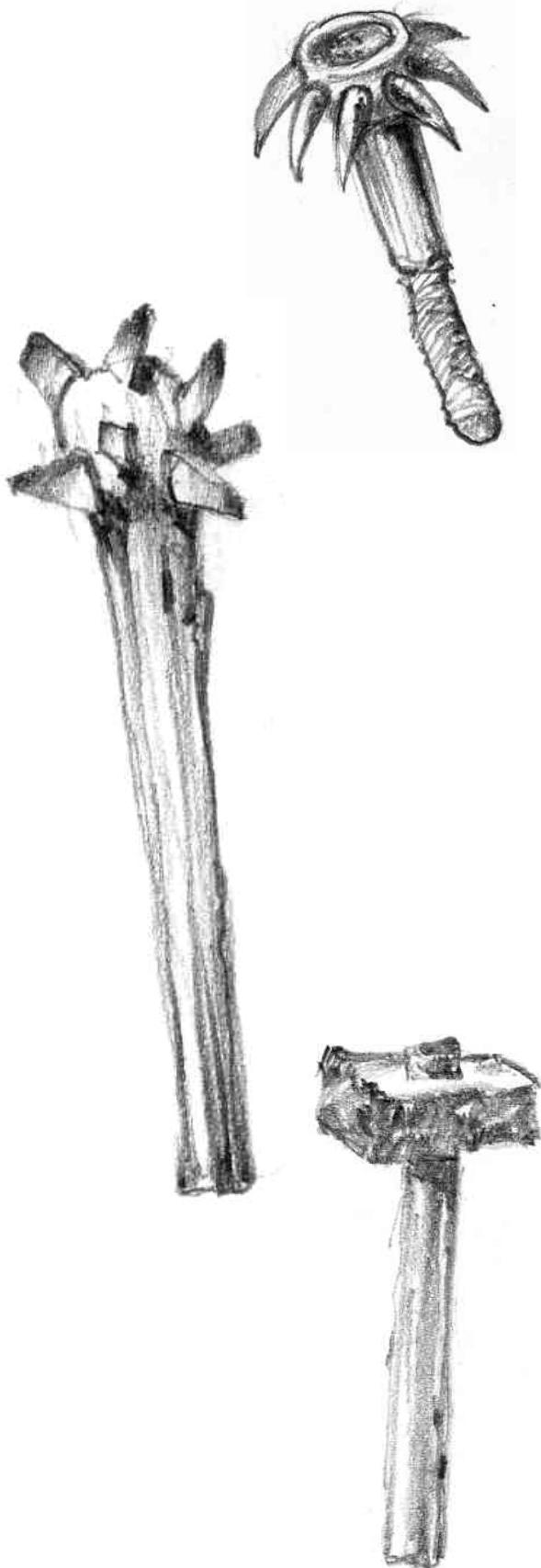
Miecz to raczej szeroka kategoria metalowej broni, do której zalicza się oręź o prostym kształcie, posiadający brzeszczot i rękojeść. Niektóre z mieczy zapewniają dodatkową ochronę ręki dzięki jelcowi, a więc metalowej osłonie powyżej rękojeści (nadającej mieczowi charakterystyczny kształt krzyża), choć najpopularniejszym typem mieczy w Tir Na Danu są tak zwane Lancety (zwane również Liścimi), a więc broń nie posiadająca jelca (lub posiadająca bardzo niewielki jelec) o wybruzszonym na środku ostrzu, przypominającym nieco kształtem liść. Lud Bogini preferuje raczej miecze lekkie i w związku z tym cięższy oręź (jak miecz dwuręczny) praktycznie nie trafia się na ziemiach Danu. Wyjątkiem od tej reguły jest Claymore – potężna broń, której ostrze może osiągać nawet dwa metry długości. To bardzo ciężki oręź, a walka nim wymaga olbrzymiej siły i polega głównie na kręceniu się wokół własnej osi, z wystawionym na sztorc mieczem. Miecz, nawet lekki, to broń o wadze na tyle dużej, że do wywijania nimi używa się całego przedramienia, gdyż próby kręcenia nim samym tylko nadgarstkiem doprowadziłyby do natychmiastowego nadwyrążenia (to jedna z cech odróżniających miecz od długiego sztyletu). W myśl takiego rozróżnienia kord raczej jest sztyletem niż krótkim mieczem (i przy jego używaniu należy posługiwać się Umiejętnością Walka: Sztylety).



Nože i sztylety



Do tej kategorii zaliczamy wszelki podobny mieczom oręź, różniący się jednak od nich wielkością i wagą oraz najróżniejszego typu noże, od tych używanych w obejściu, przez noże myśliwskie, aż po broń przygotowywaną specjalnie do walki. Warto zaznaczyć w tym miejscu, że Umiejętność Walka: Nože nie odnosi się tylko do zdolności władania tego typu orężem, ale również



umiejętności celnego ciskania nim w przeciwnika, w przypadku tych noży i sztyletów, które są odpowiednio wyważone. Większość broni tej kategorii nie posiada jelca, lub posiada jelec bardzo drobny.

Noże czy sztylety nie stanowią idealnej broni do walki wręcz z racji niewielkiego zasięgu, dlatego najczęściej używane są jako broń pomocnicza (często trzymana w drugim ręku, jeżeli walczący nie posiada tarczy) lub przy wszelkiego typu skrytobójstwach. Nieduża wielkość, stanowiąca poważną wadę przy bezpośrednim starciu, staje się zaletą, gdy przychodzi do ukrycia broni i użycia jej do bezszelestnego pozbycia się przeciwnika. Zazwyczaj noże wykonuje się z żelaza czy brązu, choć zdarza się też oręż bardziej egzotyczny, np. wykonany z rogu, czy szlachetnego kamienia.

Proce



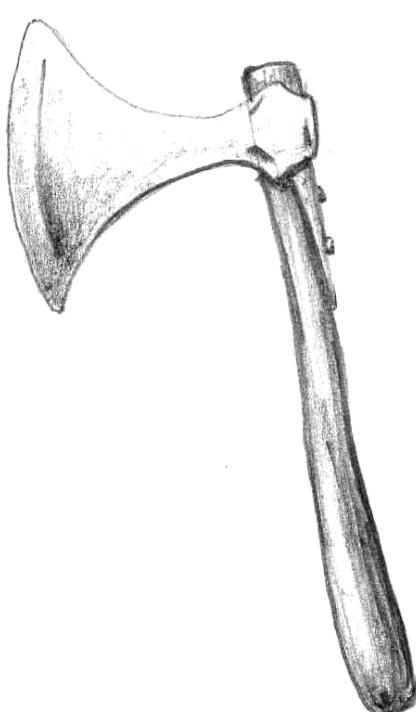
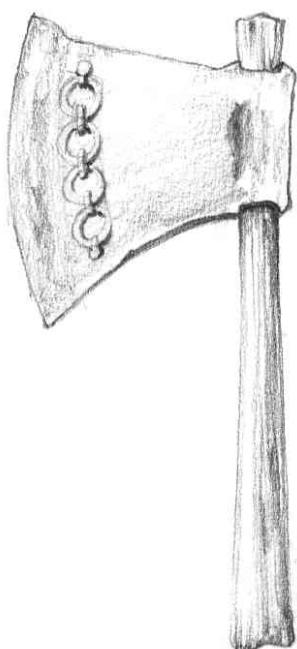
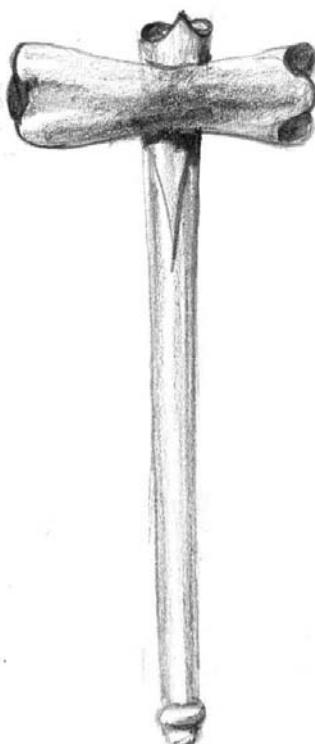
Używane przez mieszkańców Tir Na Danu proce nie przypominają tych znanych nam z dzieciństwa, a więc nie są fragmentami gałęzi w kształcie litery Y z dołączonym doń elastycznym sznurem. Na procę składa się rzemień, w połowie długości którego umieszczono wklesły fragment twardzej skóry. Na owym fragmencie układają się pociski (najczęściej kamień) a następnie trzymając za dwa końce, rozkręca się rzemień nad głową. W odpowiednim momencie puszczają się jeden z końców w taki sposób, by pocisk poszybował w pożądanym kierunku. Proca to broń której największą zaletą jest prostota i duża dostępność pocisków. Zasięgiem i celnością trudno jej mierzyć się z lukiem, siłę przebicia posiada niższą niż oszczep. Jako broń bardzo tania i szeroko dostępna cieszy się jednak spora popularnością pośród wszystkich tych, których nie stać na bardziej wyszukany oręż. Bardzo często celem ataku z procą jest nie tyle zabicie przeciwnika, co spowolnienie szturmu wrogiego wojska i utrudnienie mu przeprowadzenia ataku.



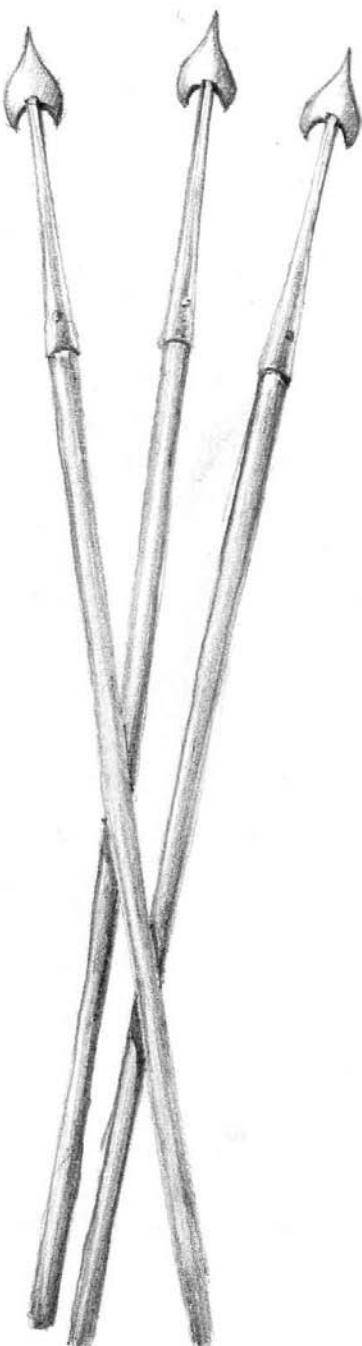
Topory, maczugi i młoty



Do tej bardzo szerokiej kategorii broni zaliczają się zarówno wszelkiego typu topory, młoty bojowe oraz maczugi. Do używania każdego z tych typów oręza wystarcza jedna Umiejętność, gdyż zasada posługiwania się nimi jest bardzo podobna i opiera się na rozpedzeniu cięższego końca danej broni (formalnie rzecz biorąc noszą one nawet wspólnie miano broni obuchowych, jednak nie stosujemy jej w Poza Czasem, gdyż mogłaby okazać się nieco myląca i sugerować, że wszystkie te typy oręza zadają obrażenia obuchowe właśnie). Na topór składa się metalowe ostrze osadzone na drewnianym trzonku (rzadziej można w Tir Na Danu natrafić na topory w całości wykonane z metalu). Jego wioskową odmianą jest siekiera, używana chociażby do wyrębu lasu. Maczuga to specyficzna pałka drewniana lub metalowa, rozszerzająca się na końcu. Często może to być zwykła gałąź, choć zdarzają się również bardzo wyrafinowane jej odmiany, jak chociażby buława. Czasami dodatkowo w drewno wbija się metalowe ćwierki, by zwiększyć siłę uderzenia. Młot bojowy jest wreszcie dosyć podobny do topora, z tym, że osadzony na trzonku ciężar nie jest w żaden sposób zaostrzony. Najczęściej wykonany on jest w całości z metalu, choć zdarzają się również wersje kamienne oraz drewniane trzonki. Poza odmianami bojowymi młot znajdziemy w różnych odmianach jako narzędzie rzemieślnicze (zarówno mały młotek jak i wielki młot kowalski).



Włócznie i oszczepy



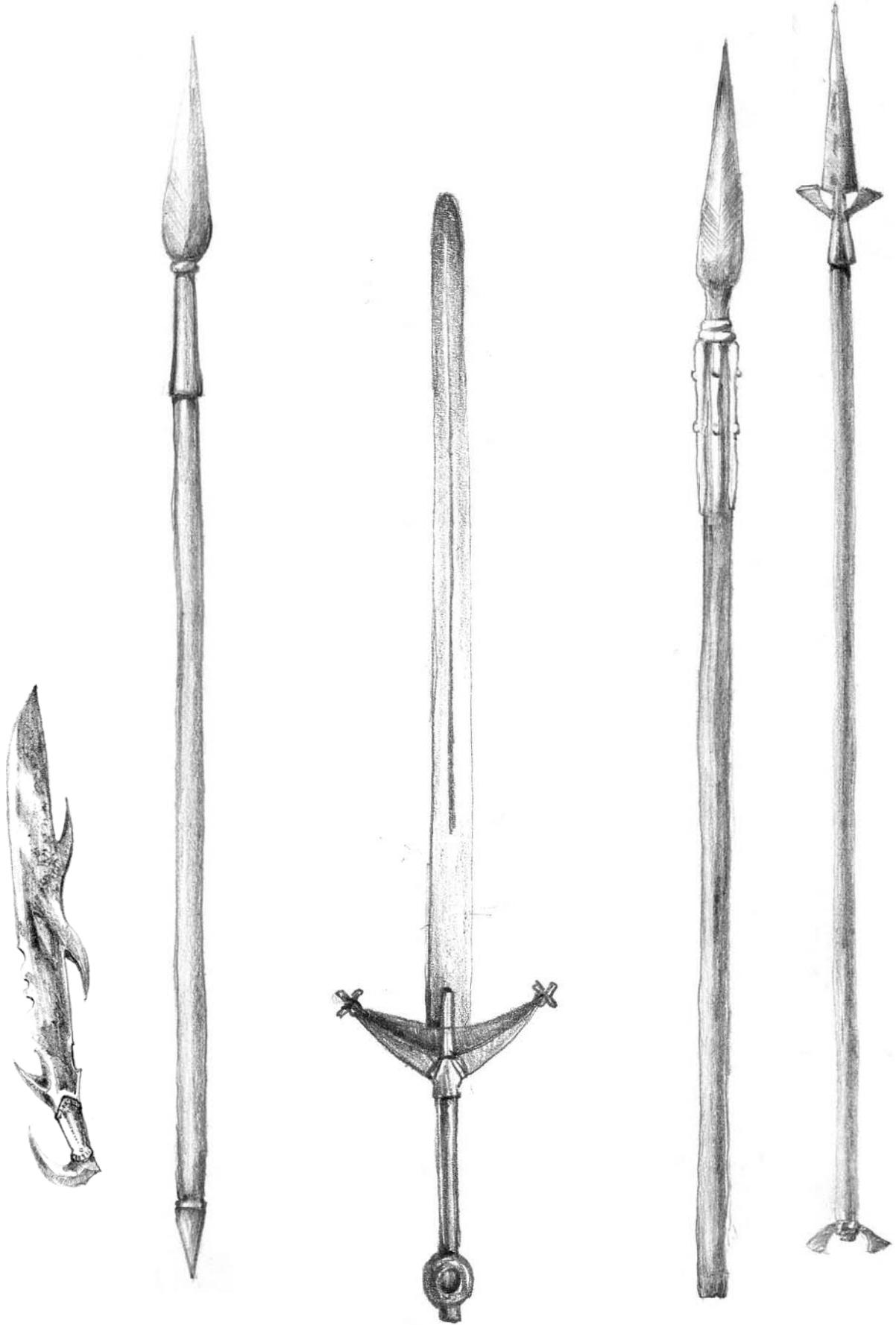
Włócznia do metalowy grot osadzony na długim, masywnym kiju. Istnieje kilka odmian tego oręża, które różnią się długością i wagą oraz szerokością grotów. To dosyć wszechstronny oręź, który może być zarówno wykorzystywany podczas polowań, jak i w zbrojnych oddziałach, gdzie znacznie zwiększa defensywne możliwości jednostki, która w odpowiedzi na szarżę może wystawić rząd ostrych włóczni, na które nieszczęsny wróg może się nadziać. Włócznią można próbować rzucić, choć jest na to nieco za ciężka i źle wywarzona. To zdecydowanie oręź dwuręczny, w zasadzie tylko podczas przyjmowania wrogiego natarcia bywa używana w parze z tarczą. Jako broń dosyć długa, lekkie włócznie są szeroko wykorzystywane przez konnicę. Z racji budowy, może być używana również tak samo jak kij, niezłe sprawdza się więc w grodach, jako broń lokalnej straży, która może nią nie tylko ugodzić napastników, ale również odeprzeć tłum, uderzyć kogoś jej drugą stroną, itp. Tej umiejętności używamy również w odniesieniu do wszelkiego typu oszczepów. Jest to kategoria broni miotanych, do której zaliczamy wszelki oręź wykonany na zasadzie dobrze wyważonego patyka, często zakończonego długim i wąskim metalowym grotem. Oszczepy są używane nie tylko do toczenia wojen (gdzie często nosi je ze sobą piechota, by zasypać wroga gradem pocisków przed bezpośrednim starciem), ale również przez myśliwych do polowania na grubego zwierza (w szczególności na niedźwiedzie). Z racji dosyć wątłej konstrukcji tego typu broń właściwie zupełnie nie nadaje się do walki wręcz. Bardzo rzadko do walki idzie się z tylko jednym oszczepem, zazwyczaj niosąc co najmniej trzy (dzięki czemu można rzucić więcej niż raz).

Inne typy broni



Podana powyżej lista nie obejmuje wszystkich typów broni, na które można natknąć się w Tir Na Danu. Piki, specyficzny oręź Zakonu Wieczności (jak np. kusze) czy wypaczona broń Sluagh mogą wymagać posiadania dodatkowych umiejętności, które należy wykupić przy tworzeniu postaci lub rozwinąć za PD w trakcie gry.

- Poza Czasem -



Opis tarcz i zbroi

Poza umiejętnościami, tarcze i zbroje stanowią o defensywie każdej postaci. Często mogą okazać się bardzo ważnym czynnikiem, który pozwoli przeżyć Bohaterowi staciu, z których w innym wypadku nie wyszedłby cało. Choć niektórzy Wybrańcy preferują ochronę rytualnych tatuaży i malunków, wielu stawia na zwykłą zbroję jako podstawę swej obrony. Używanie konkretnego typu zbroi nie wymaga żadnych umiejętności (choć nałożenie na siebie co bardziej skomplikowanych zbroi, z którymi nigdy wcześniej nie miało się kontaktu, może nastręczyć pewnych trudności). Poniżej znajdują się opisy różnego typu tarcz i zbroi, które posegregowane zostały według wielkości (ma to miejsce w przypadku tarcz) i sposoby wykonania (w ten sposób podzielone zostały zbroje).

Używanie tarczy



Tarcza stanowi świetne uzupełnienie broni w walce. W przypadku, gdy zetrapą się ze sobą dwaj wojuwnicy, dobywający takiej samej broni, z których jeden tylko posiada tarczę, tarczownik będzie w nieporównywalnie lepszej sytuacji. W przypadku tarcz należy pamiętać o kilku dodatkowych zasadach.

Po pierwsze, osoba osłaniająca się tarczą ma pewną szansę obronić się nie tylko przed ciosem przeciwnika, ale również przed wrogą strzałą (pod warunkiem, że nie została ona celnie wystrzelona w jakąś konkretną, nieosłoniętą przez tarczę lokację ciała, np. głowę). Bardzo często łucznik oddaje strzał nie celując w konkretne miejsce, a jedynie w postać w ogóle. W takim wypadku, jeżeli Bohater osłaniał się tarczą w kierunku, z którego leci ku niemu strzała, istnieje szansa, że trafila ona właśnie w tarczę. Jeżeli broniący się gracz wyrzuci na k6 1 w przypadku małych tarcz, 1 lub 2 w przypadku średnich tarcz i 1,2,3 lub 4 w przypadku tarcz dużych, strzała utknęła w tarczy i nie trafiała postaci. Jeszcze raz należy podkreślić, iż zasada ta ma zastosowanie jedynie w sytuacjach, gdy Bohater w chwili oddania w jego kierunku strzału „chował się” za tarczą. W przeciwnym wypadku broniący się nie wykonuje żadnych dodatkowych rzutów, a atakujący określa zgodnie z zasadami gdzie trafił jego pocisk.

Druga zasada ma zastosowanie nieco rzadziej, ale również może okazać się przydatna. Posiadający tarczę może wykonywać nią dodatkowy manewr, o ile posiada Umiejętność Tarczownictwo na poziomie co najmniej 3 oraz posiada odpowiednią Siłę (1 dla tarcz małych, 2 dla średnich i 4 dla dużych). Chodzi o uderzenie przeciwnika tarczą. W takim wypadku należy traktować ją jak broń, która zadaje 1 (małe), 3 (średnie) lub 5 (duże tarcze) Obuchowych Obrażeń. Oczywiście należy doliczyć ewentualne modyfikatory z Siły, tak, jak w przypadku normalnego ataku. Obrażenia zadawane przez tarczę mogą ulec zwiększeniu, na przykład dzięki przyzdrobieniu jej metalowym kolcem (w tym przypadku Obrażenia zwiększyłyby się o jeden i zmieniły z Obuchowych na Klute).

Małe tarcze



Ta kategoria obejmuje najmniejsze z używanych tarcz, o średnicy nie wiele większej niż pół metra. Używanie takiej tarczy wiąże się z ujemnym modyfikatorem (-1) do Zręczności podczas trzymania jej w dłoni. Najczęstszym przykładem małych tarcz są okrągłe tarcze drewniane, czasem okute metalem dla większej wytrzymałości. Oczywiście, zdarzają się również małe tarcze w całości wykonane z żelaza, jednak są one znacznie droższe. W zależności od dostępnych surowców tarcze wykonuje się również z metalu, utwardzonej skóry, a nawet wyplata z wikliny. Tego typu tarcz często używają również konni.

Średnie tarcze



To już większe tarcze o średnicy 1 do 1,2 metra (o ile są okrągłe). Poza tarczami okrągłymi i owalnymi, w tej kategorii znajdują się również tak zwane tarcze podłużne, a więc o kształcie zwężającego się ku dołowi trójkąta o zaokrąglonej górnej krawędzi. Takie tarcze mogą być wykonywane z podobnych surowców co tarcze małe, choć często są dodatkowo tworzone za pomocą łączenia kilku warstw różnych materiałów. Używanie ich łączy się z ujemnym modyfikatorem (-2) do Zręczności, gdy postać

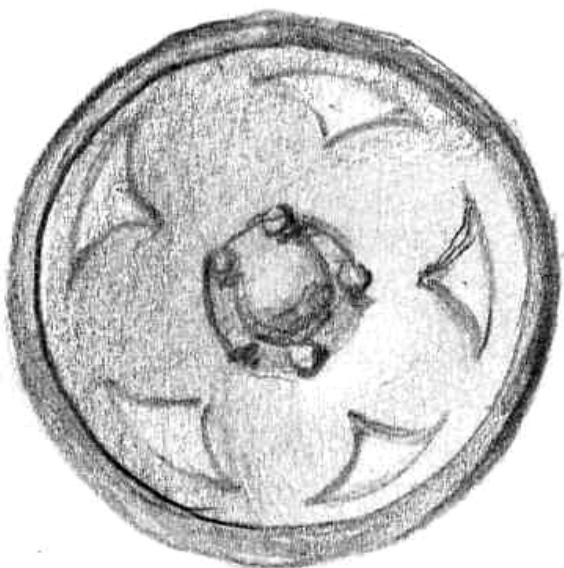
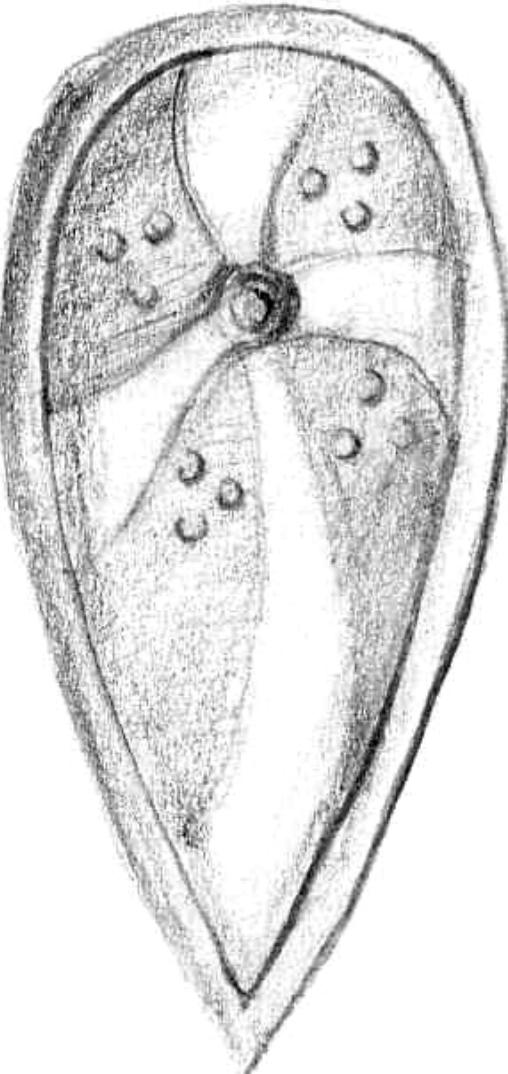
ma ją w ręku. Rzadko używa się ich z konia, choć niektóre cięższe formacje preferują taką ochronę.

Duże tarcze



To największe ze spotykanych tarcz. Bardzo rzadko bywają okrągłe, więc trudno tu mówić o jakiejkolwiek średnicy, jednak potrafią być nawet wyższe od człowieka. Są tak duże, że nie sposób używać ich z wierzchowca. Generalnie dzielą się na pawęż, a więc tarcze noszone do walki (najczęściej używane w połączeniu z włóczniami czy inną bronią o długim drzewcu) oraz parawany, a więc jeszcze większe tarcze, które na czas walki stawia się (lub wbija) w ziemię, by chronić się za nimi.

przed wrogim atakiem czy strzałami. Najczęściej duże tarcze są bardzo mocne, choć nie jest to regułą. Taleinowie zwykli używać parawanów piechoty wykonanych z wikliny. Co prawda zdają się na niewiele w walce wręcz, jednak nie najgorzej bronią przez strzałami wroga, pozostając przy tym lekkie i stosunkowo tanie. Trzymanie dużej tarczy w ręku wiąże się z modyfikatorem ujemnym (-4) do Zręczności (oczywiście nie tyczy się to parawanów, postawionych na ziemi).



Używanie zbroi



W przypadku zbroi należy pamiętać o kilku szczegółach. Przede wszystkim, każda zbroja chroni tylko określone lokacje ciała, tak więc ważne jest, by zanotować jak dobrze chronione są dane lokacje ciała. Oczywiście oznacza to również, że w przypadku trafień selektywnych warto wybrać taką partię ciała przeciwnika, która jest najsłabiej osłonięta.

Druga ważna sprawa to łączenie kilku zbroi. Zasadniczo nie można nałożyć na siebie jednocześnie dwóch typów zbroi, bo postać miałaby poważne problemy z poruszaniem się i zachowywałaby się co najmniej bardzo niezdarnie. Wyjątek stanowi zwykły strój, zbroja i płaszcz. W takim wypadku ewentualne modyfikatory ujemne do Zręczności Refleksu sumują się ze wszystkich trzech warstw ubrania. Zbroja i ubranie sumują również swoje wyparowania, z tymże dodaje się tylko połowę (zaokrąglając w dół) wyparowań ubrania (co w praktyce oznacza, że niemal nigdy ubranie nie będzie dodawać żadnych dodatkowych wyparowań). Płaszcz może dodawać pełną sumę swoich wyparowań, aczkolwiek najczęściej chroni on przed atakami z tyłu (chyba, że postać zupełnie się nim okryła, jednak wtedy nie ma ona za bardzo jak atakować).

Zwykły ubiór



Nie każdy mieszkaniec Tir Na Danu przyodziwa się w zbroję. Większość ludzi zakłada na co dzień zwykłe ubrania. W zależności od ich majątku i celu mogą to być proste płócienne stroje, barwione suknie czy koszule, kubraki i spodnie wzmacniane skórą, bogate stroje z bardziej miękkich materiałów, czy wyjątkowo drogie stroje wyrabiane przez Taleinów ze specyficznego, bardzo delikatnego, ale mocnego materiału, uzyskiwano z jednej z rzecznych roślin. Mimo niewielkich możliwości obronnych, nawet zwykły strój może zmniejszyć nieco siłę ciosu.

Zbroje skórzane



To najczęściej spotykany w Tir Na Danu typ zbroi. Zaliczamy do niego nie tylko ubiory wykonane ze skóry, ale również wszelkiej maści futra zwierzęce. Tego rodzaju pancerze można wykonywać z jednej lub wielu łączonych warstw skóry. Grubsze zbroje zapewniają lepszą ochronę, jednak potrafią znacznie utrudniać poruszanie się. Innym rozwiązaniem jest przygotowanie zbroi ze skóry utwardzanej przez tygodnie przy użyciu różnych substancji (w szczególności tłuszczy). Poddana odpowiedniej obróbce staje się ona sztywna niemal tak jak metal (choć znacznie mniej twarda). Przygotowuje się z niej napierśniki czy inne części pancerza, podobne tym z żelaza. Dzięki łączeniu rzemieniami, zapewnia ona dobrą ochronę, nie ograniczając zbytnio ruchów. Jej wadą jest cena, która rośnie z racji ilości czasu, jaki trzeba poświęcić na wyrobienie takiej zbroi. Zdarza się, że zbroje skórzane barwi się na jakiś kolor (zazwyczaj są to barwy ciemne, którymi barwienie jest znacznie prostsze) lub nawet wymalowuje się na nich jakiś wzór lub symbol.

Zbroje wzmacniane



Te zbroje również wykonywane są ze skóry, jednak wzmacnia się je elementami z drewna, metalu czy kości, by zapewnić lepszą ochronę. Najczęstszymi wzmacnianiami są metalowe ćwierki czy wszelkiego typu elementy z żelaza, jak spore kółka (nie łączone, ale naszywane obok siebie), fragmenty kolczugi i pojedyncze metalowe sztabki. Zdarzają się również zbroje wzmacniane doszywanymi deseczkami lub pociętymi równo patykami, wreszcie skórzane pancerze, chronione dodatkowo przez elementy wykonane z rogu i kości. Inną odmianą zbroi wzmacnianych są wszelkiego typu pancerze pikowane, a więc składające się z wielu warstw skóry, łączonej metalowymi nitami. To, jak dokładnie wygląda zbroja wzmacniana, zależy od plemienia oraz bogactw naturalnych, jakie oferowała kraina, w której pancerz został wykonany. Generalnie dają one lepszą ochronę niż zwykłe zbroje skórzane, jednak są cięższe i bardziej ograniczają ruchy.

Zbroje łuskowe



Na zbroje łuskową składa się skórzany podkład, na który doszywa się kilkanaście ułożonych poziomo, jeden pod drugim, rzemieni lub metalowych drutów. Na każdy rzemień nawleka się łuski, wykonane najczęściej z metalu, rzadziej z rogu. Są one takiej wielkości, by na siebie zachodziły. Często mocuje je się dodatkowo od spodu, by lepiej przylegały do zbroi. Łuski mogą różnić się między sobą wielkością, kształtem i materiałem, z którego zostały wykonane. Im mniejsze łuski (a co za tym idzie więcej rzemieni) tym zbroja staje się wygodniejsza (łuski są sztywne i jeżeli są duże, mogą bardzo ograniczać ruchy). Z racji budowy, najczęściej zbroje łuskowe nie posiadają rękawów. Tylko najlepsi rzemieślnicy potrafią wytworzyć zbroję na tyle dobrą, by łuski nie odpadały z ruchomych elementów (a więc rękawów i nogawic), zazwyczaj więc zbroja taka przyjmuje postać, zapinanego na plecach (rzadziej z przodu) płaszcza bez rękawów, sięgającego kolan. Najczęściej za materiał na łuski służy żelazo, jednak zdarzają się również łuski z rogu czy też bardziej egzotyczne, np. z muszli.

Kolczugi



Kolczugi to zbroje wykonane w całości z metalu. Wyrabia się je łącząc ze sobą metalowe kółka o średnicy nie większej niż kilka centymetrów, w taki sposób, żeby przeplatały się one ze sobą. Kolczugi istnieją w bardzo wielu odmianach, różniących się między sobą wielkością i grubością kółek oraz metodą ich łączenia. Niektóre z nich powstają w formie tunik, opadających do kolan lub kostek, z rękawami lub bez, inne przypominają kurtki (choć również mogą nie posiadać rękawów). To dobre, wytrzymałe zbroje, których wadą jest przede wszystkim wysoka cena oraz potrzeba konserwacji. Kolczuga, którą nikt się nie zajmuje, zaczyna dosyć szybko rdzewieć i oczyszczenie jej nie jest wtedy łatwe. Tego typu zbroi używają przede wszystkim najbogatsi wojownicy. Dodatkowym problemem jest reperacja takiej zbroi. Jeżeli jedno z oczek pęknie, trzeba wyrobić nowe i wpleść w miejsce brakującego. Podziurawione kolczugi dają znacznie mniejszą ochronę. Niektórzy na kolczugi zakładają dodatkowo płócienne kamizele, choć nie zwiększa to ich możliwości obronnych.

Zbroje sztabkowe



Zbroje sztabkowe powstają na bazie pancerzy skórzanych. Rzemieślnicy przygotowują kwadratowe lub podłużne sztabki metalu (zazwyczaj długości i szerokości kilku centymetrów oraz grubości około centymetra), które następnie przyńируют do pancerza, układając je koło siebie. Znacznie zwiększa to ciężar zbroi, jednak zapewnia nieporównanie lepszą ochronę. Grubość sztabek wpływa na ciężar i ochronę, jaką daje pancerz, zaś ich wielkość na wygodę użytkowania (im mniejsze sztabki, tym zbroja bardziej giętka, a tym samym mniej ograniczająca ruchy). Zdarzają się zbroje, gdzie sztabkami wzmacnia się tylko korpus i nogi, rękawy pozostawiając wolnymi od dodatkowej ochrony. Kosztem częściowego odsłonięcia rąk zyskuje się w takim przypadku większą swobodę choćby w machaniu mieczem. Zdarzają się zbroje sztabkowe, gdzie materiałem, którego przygotowuje się sztabki nie jest metal, a np. drewno, czy kość, jednak należą one do rzadkości.

Fragmenty zbroi



Poza gotowymi pancerzami, często zdarza się, że postać wzmacnia swój ubiór pojedynczymi fragmentami zbroi, by zapewnić sobie dodatkową ochronę. Zwykły ubiór czy skórzany pancerz można znacznie wzmacnić dodając metalowe ochraniacze (chroniące przedramiona), naramienniki czy nagolenniki. Do tej kategorii należy też zaliczyć pasy ochronne, a więc skórzane bądź metalowe pasy, rozszerzające się z przodu tak, by zasłonić spory fragment brzucha. To bardzo popularna zbroja w Tir Na Danu.

Takie elementy zbroi dodają stosunkowo niskie wyparowania, co nie wynika z ich słabej jakości, a raczej ma oddać fakt, iż nie zasłaniają one całej lokacji ciała, a jedynie jej fragment. Z drugiej jednak strony na jedną część ciała można nałożyć kilka różnych dodatkowych wzmacnień na raz (np. na rękę można założyć zarówno ochraniacz, jak i naramiennik) i ich wyparowania sumują się (odzwierciedla to fakt, że większa część tej lokacji ciała jest chroniona dodatkowymi wzmacnieniami).

Generalnie, metalowe i skórzane wzmacnienia można zakładać na zwykły strój lub nagą skórę, zaś

pancerze skórzane można dodatkowo zabezpieczyć już tylko elementami wykonanymi z metalu (za wyjątkiem zbroi wzmacnianych, na które właściwie nie da się dodać dodatkowych elementów). W przypadku zbroi cięższych niż pancerze skórzane w zasadzie nie można używać dodatkowych wzmacnień, choć Mistrz Gry powinien zezwalać na nie w sytuacji, gdy fragment zbroi wykonany jest jakąś inną metodą (np. pancerz sztabkowy o rękawach nie pokrytych sztabkami może zostać wzmacniony ochraniaczami). W przypadku łączenia ich z innym typem zbroi, sumuje się wszystkie wyparowania (a więc osoba ubrana w zwykły strój, który daje jej jedno wyparowanie tnąc na ramieniu, oraz w ochraniacz dodający jeszcze jedno takie wyparowanie ma w sumie dwa wyparowania).

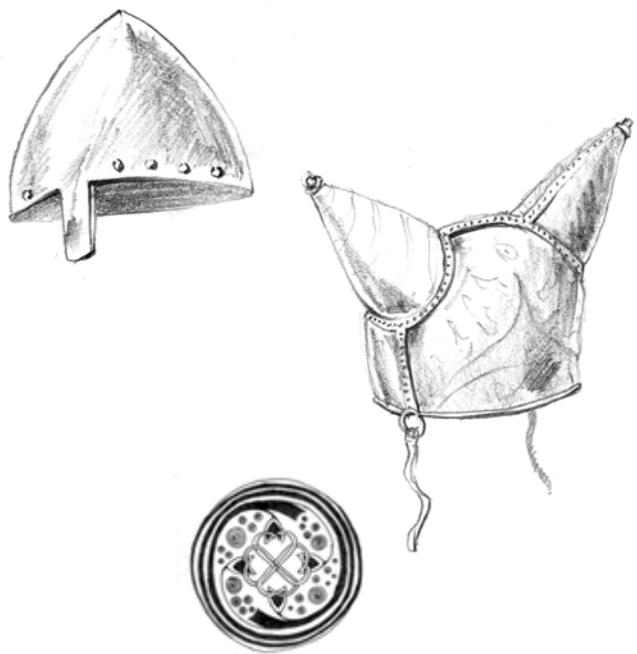
Hełmy



Pojęcie hełmów rozumiemy tutaj szerzej, jako wszelkiego typu ochronę głowy. To szczególnie wrażliwa na obrażenia część ciała, nic więc dziwnego, że powstało wiele różnych rodzajów hełmów. Duża cena wielu z nich sprawia, że mogą sobie na nie pozwolić jedynie co bardziej bogaci pośród wojowników.

Poza „klasycznymi” hełmami wykonanymi z metalu, w Tir Na Danu można natknąć się również na krótkie hełmy skórzane czy kaptury ze skóry. Zapewniają one znacznie gorszą ochronę, jednak ich zaletą jest niska cena. Innym typem ochrony głowy jest kaptur kolczy – wykonany tą samą techniką co kolczuga kaptur, zapewniający ochronę głowy, szyi i karku.

Generalnie w Poza Czasem metalowe hełmy dzielimy na krótkie (sięgające mniej więcej ucha) oraz długie (sięgające poniżej linii szczęki). Wszystkie używane w Tir Na Danu hełmy są otwarte, a więc nie posiadają przyłbicy. Jedyne zabezpieczenie twarzy może stanowić tzw. nosal, czyli przedłużenie hełmu, zakrywające nos. Nosale mogą różnić się między sobą długością i szerokością, zwiększąc ochronę, jednocześnie wpływając jednak negatywnie na pole widzenia. Dodatkowo, hełmy krótkie czasem wzmacnia się doczepionymi na rzemieniach bocznymi ochraniaczami z metalu (w przypadku hełmów długich taką rolę pełni sam hełm). Zarówno w przypadku hełmów długich, jak i krótkich, można spotkać się z doczepionymi do nich fragmentami kolczugi lub pasami skóry, które mają dodatkowo chronić szyję i kark właściciela. Hełm można wzmacnić, nitując dodatkowe pasy metalu czy metalową obręcz.

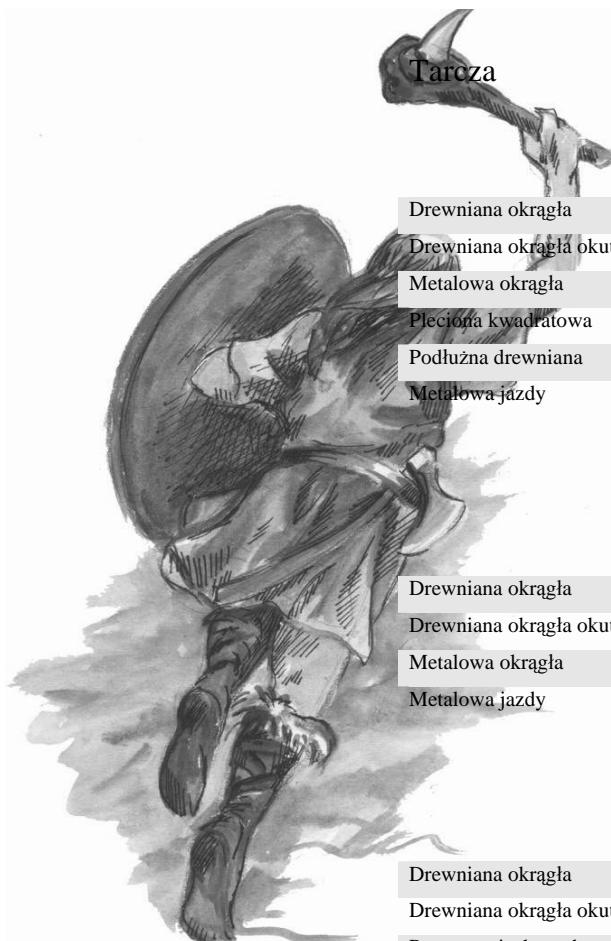


Charakterystyki uzbrojenia

Poniżej znajduje się cennik broni, tarcz i zbroi wraz z ich współczynnikiem. Należy pamiętać, że podana charakterystyka dotyczy przedmiotów przeciętnej jakości, bez wyjątkowych dodatków. Przedmioty wyjątkowo dobre mogą uzyskać ceny wielokrotnie wyższe, dając jednocześnie pewne modyfikacje do podanych poniżej charakterystyk, przede wszystkim wytrzymałości, ograniczeń (tylko przypadku zbroi) i Obrażeń (w przypadku broni, choć nie powinny być to różnice bardzo wielkie). Dodatkowo na cenę może mieć wpływ ewentualne zdobienie broni czy zbroi (to również może kilkakrotnie podnieść jej wartość). Ostatnim ważnym czynnikiem, o którym należy wspomnieć, jest miejsce, w którym dokonuje się zakupu. Inaczej ceny będą kształtały się w Wielkim Grodzie, inaczej zaś w jakiejś niewielkiej wiosce, z kolei osada, w której wyrabia się dany przedmiot, z pewnością ma niższe ceny niż pośrednik i tak dalej. Na dobrą sprawę poniższe ceny powinny być traktowane przede wszystkim jako podstawa, według której Mistrz Gry określa ceny w danym miejscu oraz mogą być wykorzystywane przez graczy w trakcie tworzenia postaci, by ustalić ile ich Bohater musiał wydać na ekwipunek.

- Poza Czasem -

Bron	Kl	Obrażenia	Ob	Obrona	Atak	Min. Siła	Wyt	Refleks	Zasięg	Cena
Nożyk	1(0)	0	-	+1	+1	0	6	+2	5m	5sr
Nóż	2(1)	0	-	+1	+1	0	6	+2	10m	1zł
Sztylet typowy	2(2)	1	-	+1	+1	1	6	+2	20m	2zł
Sztylet długi	3	1	-	+1	+1	1	7	+2	-	3zł
Sztylet płomienny	2	2	-	+2	+1	1	7	+2	-	4zł
Puginał	2	3	-	+1	+1	1	8	+1	-	5zł
Kord	3	3	-	+2	+1	2	8	+1	-	6zł
Lancet (krótki miecz)	4	4	-	+2	+3	2	9	+1	-	7zł
Miecz szeroki	4	5	-	+4	+2	3	9	-	-	14zł
Miecz długi	4	6	-	+3	+2	3	9	-	-	18zł
Miecz półtoraręczny	5	7	-	+4	+2	4	9	-	-	25zł
Miecz dwuręczny	5	8	-	+5	+3	4	9	-2	-	40zł
Claymore	5	10	-	+8/*	-4/-1	9	9	-8/-2	-	60zł
Toporek	-	1(3)	-	+1	+1	0	6	+2	25m	4sr
Siekiera	-	4	-	+1	-1	3	6	-	-	1zł
Siekiera dwuręczna	-	6	-	+1	-1	5	6	-2	-	3zł
Topór jednoręczny	-	5	-	+1	+3	3	8	-	-	6zł
Topór obusieczny	-	6	-	+1	+3	4	8	-	-	9zł
Topór księżykowy	-	7	-	+1	+3	4	8	-1	-	10zł
Topór ciężki	-	8	-	+1	+3	6	8	-2	-	10zł
Topór dwuręczny	-	9	-	+1	+3	6	8	-4	-	12zł
Włócznia typowa	5(4)	-	2	+4	+3	2	7	-2	15m	4zł
Włócznia ciężka	7	-	4	+4	+3	4	8	-4	-	8zł
Łuk krótki	(3)	-	-	-	-	3	1*/5	-	120m	3zł
Łuk długi	(4)	-	-	-	-	4	1*/5	-1	200m	5zł
Wielki łuk	(7)	-	-	-	-	8	1*/5	-2	300m	12zł
Oszczep krótki	2(4)	-	-	-	-	5	6	+1	60m	6sr
Oszczep długi	3(5)	-	-	-	-	6	6	-1	80m	8sr
Dzida	2(1)	-	1	+1	+1	1	6	+2	30m	1sr
Nadziak	3	-	3	+1	+1	2	8	+2	-	1zł
Młot bojowy jednoręczny	-	-	5	-	+1	5	9	-	-	8zł
Młot bojowy dwuręczny	-	-	8	+1	+2	7	9	-4	-	18zł
Młot kowalski	-	-	6	-	-1	6	9	-3	-	15zł
Cep	-	-	3	-	-1	3	6	-	-	3zł
Korbacz typowy	-	-	4	-	+1	4	8	-1	-	9zł
Gwiazda zaranna	-	-	5	+1	+1	4	9	-2	-	15zł
Maczuga	-	-	5	+1	-	4	9	-1	-	1zł
Wiekiera	-	-	4	+1	-	4	9	-1	-	2zł
Buława	-	-	3	+1	-	3	9	-	-	4zł
Buzdygan	-	-	4	+1	-	3	9	-	-	5zł
Proca	-	-	(1)	-	-	1	9	-	50m	3sr
Kij dlugi	-	-	2	+1	+1	2	7	-	-	2sr
Laga	-	-	3	+1	-	3	7	-	-	3sr



Obrona Wytrz Cena

MAŁE (-1 Zr)

Drewniana okrągła	+4	4	1 zł
Drewniana okrągła okuta	+4	7	4 zł
Metalowa okrągła	+4	9	8 zł
Pleciona kwadratowa	+3	8	9 sr
Podłużna drewniana	+5	6	5 zł
Metalowa jazdy	+5	9	18 zł

ŚREDNIE (-2 Zr)

Drewniana okrągła	+6	4	3 zł
Drewniana okrągła okuta	+6	7	10 zł
Metalowa okrągła	+6	9	12 zł
Metalowa jazdy	+7	9	34 zł

DUŻE (-4 Zr)

Drewniana okrągła	+8	4	6 zł
Drewniana okrągła okuta	+8	7	16 zł
Parawan piechoty drewniany	+9	8	12 zł
Parawan piechoty wiklinowy	+3	2	1 zł

Helmy

Kł	Wyparowania Tn	Ob	Mod	Wyt	Cena	Co chroni	
						Co chroni	
Hełm skórzany	0	1	0	5	5 sr	głowa	
Kaptur skórzany	1	1	0	5	1 zł	głowa	
Kaptur kolczy	1	2	1	9	20 zł	głowa	
Krótki hełm metalowy	1	1	1	9	8 zł	głowa	
Długi hełm metalowy	1	2	2	-1 Ref	9	16 zł	głowa
Nosal	+1	+1	-	-	+4 zł	głowa	
Wzmocnienie kolczugą	+2	+2	+1	-	-	+15 zł	głowa
Wzmocnienie skóry	+1	+1	-	-	-	+1 zł	głowa

Zbroje	Wyparowania			Mod	Wyt	Cena	Co chroni
	Kł	Tn	Ob				

Zwykły ubiór

Łachmany	0	0	0		4	1sr	ręce, korpus, nogi
Zwykły strój	0	1	0		6	3-50sr	ręce, korpus, nogi
Bogaty strój	0	1	0		5	>5zl	ręce, korpus, nogi
Mocny strój do pracy	0	1	1		7	8sr	ręce, korpus, nogi
Strój podrózny lekki	1	1	0		6	2zl	ręce, korpus, nogi
Strój podrózny mocny	1	1	1	-1 Zr	6	4zl	ręce, korpus, nogi
Lekki płaszcz	1	0	0		4	2zl	ręce, korpus, nogi (tylko z tyłu), ew. głowa
Cieźki płaszcz	1	1	0	-2 Zr	5	3zl	ręce, korpus, nogi (tylko z tyłu), ew. głowa

Pancerze skórzane

Lekka zbroja skórzana	2	2	1	-1 Zr	6	4zl	ręce, korpus, nogi
Cieźka zbroja skórzana	2	3	2	-2 Zr	7	7zl	ręce, korpus, nogi
Napierśnik utwardzany	2	2	2	-	7	12zl	korpus
Zbroja utwardzana	3	3	2	-1 Zr	7	24zl	ręce, korpus, nogi
Futro zwierzęce	3	3	3	-3 Zr	5	5zl	ręce, korpus, nogi

Zbroje wzmacniane

Zbroja ćwiekowana	2	4	3	-3 Zr	8	15zl	ręce, korpus, nogi
Zbroja wzmacniana	3	4	3	-4 Zr	7	15zl	ręce, korpus, nogi
Kaftan pikowany	3	4	4	-3 Zr	8	20zl	korpus

Zbroje łuskowe

Lekka tunika łuskowa	3	4	4	-3 Zr	7	18zl	korpus, nogi
Cieźka tunika łuskowa	4	4	4	-4 Zr	8	28zl	korpus, nogi
Zbroja łuskowa	3	4	4	-4 Zr	7	35zl	ręce, korpus, nogi

Zbroje sztabkowe

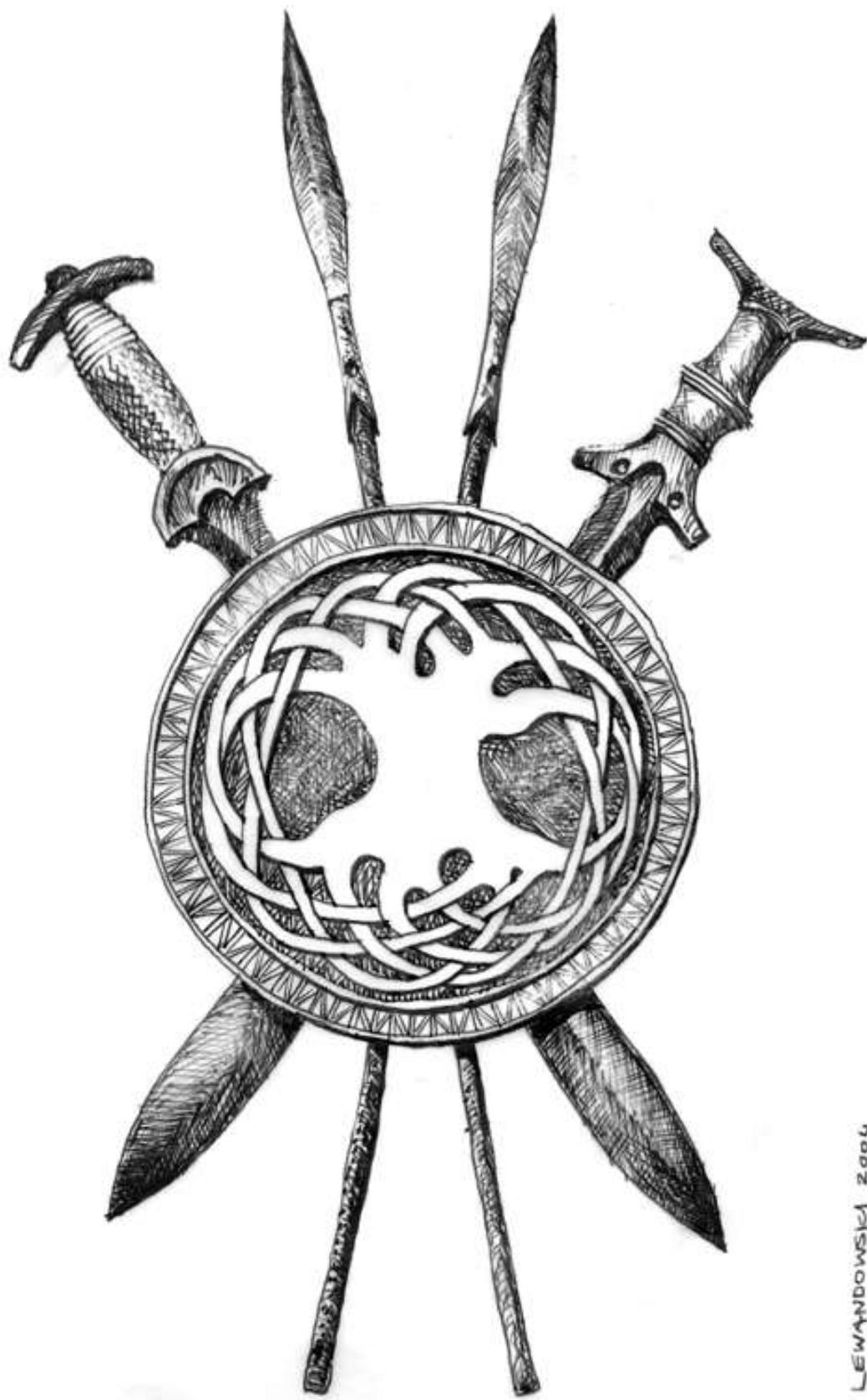
Lekka zbroja sztabkowa	4	5	5	-3 Zr	9	40zl	ręce, korpus, nogi
Cieźka zbroja sztabkowa	5	6	5	-5 Zr	9	55zl	ręce, korpus, nogi
Tunika sztabkowa	5	5	5	-3 Zr	9	50zl	korpus, nogi
Kaftan sztabkowy	5	6	5	-2 Zr	9	35zl	korpus

Kolczugi

Koszulka kolcza	5	6	5	-2 Zr	10	70zl	korpus
Lekka kolczuga	5	6	5	-4 Zr	10	90zl	ręce, korpus, nogi
Cieźka kolczuga	6	6	6	-6 Zr	10	120zl	ręce, korpus
Tunika kolcza	6	6	5	-5 Zr	10	120zl	korpus, nogi

Dodatkowe elementy

Pas ochronny skórzany	1	2	1	-1 Zr	7	2zl	korpus
Pas ochronny metalowy	2	2	2	-2 Zr	9	7zl	korpus
Ochraniacze skórzane	1	1	0	-	7	1zl	ręce
Ochraniacze metalowe	1	1	1	-	9	4zl	ręce
Naramienniki metalowe	0	1	1	-	7	5zl	ręce
Nagolenniki skórzane	1	1	0	-	7	2zl	nogi
Nagolenniki metalowe	2	1	1	-	9	7zl	nogi



LEWANDOWSKI 2004

- Poza Czasem -

Magia



Magia

Przejawy magii

Używanie Błogosławieństw

Rzucanie czarów

Tkanie Pieśni

Odprawianie rytuałów

Tworzenie mikstur

Preparowanie ziół

Noc była piękna jak jeszcze nigdy. Gwiazdy lśniły jasno, zalewając las srebrzystym, migotliwym światłem, budząc cienie wśród wysokich pni stuletnich sosen i świerków. Lekki wiatr szelęcił w gałęziach i listowiu rozłożystych dębów, rosnących w świętym gaju, okrzyk nocnego drapieżnika i pohukiwanie sowy dowodziło, że spokojny z pozoru las tątni życiem. Olen szedł spokojnie niewielką ścieżynką, wijącą się i niknącą często pośród drzew. Starał się zapomnieć o strachu i słowach wieśniaka z wioski, w której nocował kilka dni temu, o plugawych stworzeniach Sluagh, które ponoć zauważono w okolicy. Ścisnął w ręku łuk, którego majdan był już śliski od potu. Nagły hałas wyrwał z jego piersi cichy okrzyk, dłoń sama sięgnęła do kołczanu, strzała w mgieniu oka znalazła się na napiętej cięciwie, a bystry wzrok Edhana, wyostrzony jeszcze strachem, przeszukiwał pobliskie zarośla. Jednak to tylko puszczyk, któremu zakłócono spokój, zerwał się z gałęzi i bezszelestnie poszybował w kierunku niedalekich dębów. Olen zbliżał się już do celu swej podróży, schował więc pochopnie dobytą strzałę i przyspieszył kroku. Po chwili dostrzegł delikatny plask ognia, rozpalonego na polanie, a po kilkunastu krokach również zarys sylwetki druida, czekającego na przybycie Wybrańca. Młodzieńiec, zanim wkroczył pomiędzy potężne dęby, zawiesił łuk na plecach, nie chcąc obrażać świętego miejsca zbrojnym przybyciem. Przy ognisku stał bardzo stary człowiek o długiej, mlecznosowej brodzie i głębokich oczach, które musiały widzieć bardzo wiele. Ciemnozielona szata spowijała prostą, żylastą sylwetkę druida, w jego dłoni tkwiła poskręcana, ozdobiona runami laska. Skinął nią na młodego Edhana, który zbliżył się powoli. Druid mierzył wzrokiem Wybranego Bogini. Coraz mniej zjawiało ich się ostatnimi czasami w świętym gaju, coraz częściej zaś dobiegały do niego dziwaczne porykiwania strasznych istot, które powstały dzięki wypaczonej mocy Sluagh. Starzec bał się, że miejsce, którym się opiekował, już wkrótce ulegnie wrogowi, tak jak i inne kręgi na północy Tir Na Danu. Odpędził jednak czarne myśli.

- Radosna dziś noc. Bogini cieszy się, widząc, jak kolejny Wybraniec wkracza na swą ścieżkę. Którą ty podążasz?
- Jestem Łowcą, czcigodny.
- Niech więc spłynie na ciebie błogosławieństwo Danu, Łowco. Powiedz mi swoje imię.
- Olen Di Mallor, panie, z plemienia Edhanów.

Druid przymknął oczy i zaczął nucić starodawną pieśń w mowie, którą poza nim rozumiały tylko drzewa. Oczami duszy widział, jak na tej polanie zaczyna się droga młodego Wybranego, jak zawiązuje się pierwszy splot jego węzła bez końca. Podszedł do młodzieńca i naznaczył jego twarz popiołem ze świętych drzew, a potem nałożył na jego szyję niemal gładki torque z brązu. Widniał na nim jedynie symbol pierwszego splotu. Z lasu dobiegły naraz przeciągłe, wilcze wycie. To szarzy bracia przybyli, aby poznać nowego Syna Wilka. Przez ciało Olena przeszedł deszcz. Już się nie bał, gdyż Bogini była z nim.

Danu, wiedziona dobocią, jakimś zamysłem, a może zwykłym kaprysem, obdarzyła niektórych spośród ludzi nadprzyrodzonymi mocami. W tym rozdziale znajduje się zarówno opis dostępnych jedynie Wybranicom Błogosławieństw, jak również Czarów i Pieśni, które, choć charakterystyczne właśnie dla wybranych przez Danu, zostają czasem podarowane również zwykłym ludziom, czy wreszcie rytuałów i mikstur, w przypadku których element magii łączy się z wiedzą. Oprócz tego znajdziecie tutaj również opis leczniczych i trujących ziół, na które natknąć się można w Tir Na Danu.

Przejawy magii

Wszelka magia w Tir Na Danu pochodzi od Bogini. Czynienie magii to wykorzystywanie w jakiś sposób niewielkiej części Jej nieskończonej mocy, by uzyskać pożądany efekt. Sposobów na siegnięcie po tę potęgę jest kilka, stąd też kilka różnych przejawów obecności magii w Krainie Danu.

Błogosławieństwa



Swoich Wybraniców Bogini obdarza niesłychanymi mocami, do których nikt poza nimi nie ma dostępu. Dla wybranego przez Danu używanie Błogosławieństw jest czymś naturalnym, nie musi on za każdym razem prosić Jej o pomoc ani próbować potajemnie przywłaszczyć sobie części Jej mocy. Błogosławieństwa to najpotężniejsza forma magii, jaką można spotkać, gdyż tylko ona czerpie bezpośrednio z samej istoty Danu.

Czary



Czarami najczęściej władają Kapłani, którym z racji swej bliskości z Danu i Jej dziećmi łatwiej jest czerpać z ich mocy i odpowiednio ją ukierunkowywać. Zdarza się co prawda, że zwykły człowiek (choć nigdy Wybraniec z innej Drogi ku Bogini) urodzi się z talentem

używania zaklęć, jednak sytuacja taka należy do prawdziwej rzadkości. Moc rzucania czarów, w przeciwnieństwie do Błogosławieństw, nie jest już tak naturalna dla korzystających z niej. Aby rzucić zaklęcie, Kapłan musi być połączony duchową więzią z jednym bóstwem – dzieci Danu, który użycza mu części swojej mocy. Charakter bóstwa ma wpływ na rodzaj czarów, jakie są dostępne związanemu z nim Kapłanowi. Bóstwa są o siebie zazdrośnie i każdy Kapłan może służyć tylko jednemu z nich.

Pieśni



Słowa mają potężną moc. To Danu nauczyła ludzi mówić, to Ona również pokazała im muzykę. Kroczący drogą Barda są do tego stopnia wsłuchani w Matkę, iż potrafią dobierać odpowiednie słowa i dźwięki, by przy ich pomocy zmieniać rzeczywistość. Choć siła słów może być naprawdę wielka, powstały one dla ludzi i oddziałują jedynie na tych, którzy mogą je zrozumieć. Dlatego właśnie Pieśni wpływają jedynie na ludzi, pozostając bezsilne wobec zwierząt, roślin i martwych przedmiotów.

Rytuały



Rytuały to forma magii dostępna dla każdego, kto poświęci czas, by się ich nauczyć. To specyficzny rodzaj modlitwy, dzięki której człowiek może o coś poprosić Danu. W dawnych czasach Bogini nauczyła ludzi, jakie czynności mogą zwiększyć siłę ich modłów tak, aby była w stanie je usłyszeć. Od wieków Lud Danu w trakcie rytuałów wykonuje te same, jasno określone czynności, uświecone tradycją w zamierzchłych czasach. Tylko ich znajomość rokuje szanse na spełnienie się prośby. Każdy rytuał odnosi się do innej sytuacji i powoduje konkretny skutek. Efektem tylko niektórych rytuałów jest czynienie cudów. Wiele z nich wzywa jedynie Danu na świadka, aby uświeciła wykonywaną przez odprawiającego rytuał czynność (ma to miejsce np. w przypadku rytuałów Pór Roku).

Mikstury



Tworzenie mikstur to nic innego, jak specyficzna forma rytuału. Co prawda istnieją różnego rodzaju trucizny, leki czy narkotyki przygotowywane z ziół, jednak przez mikstury rozumiemy substancje, które powstają poprzez przeprowadzenie odpowiedniego obrzędu. Zawdzięczają one swe właściwości cząstce mocy Danu, która została w nich zawarta poprzez użycie określonej formuły, niezmiennej od wieków.

Zioła



Mówi się, że Danu tchnęła w każdą roślinę jakąś moc, by mogły one dobrze służyć jej ludowi. Niektórzy wykorzystują je jako budulec, inni wyplatają z nich tkaniny, jeszcze inni zaś korzystają z ich bardziej ukrytych mocy. Wiele roślin posiada dodatkowe właściwości i aby móc je wykorzystać należy najpierw odpowiednio je spreparować (czasem wysuszyć, przygotować z nich maść, itp.). Dopiero wówczas ujawniają one, jaką moc zaklęła w nich Danu. Niektóre służą za leki, inne za trucizny bądź też posiadają bardziej złożone właściwości. Wiedza o ziołach przekazywana jest między ludźmi od pokoleń, dlatego stała się dosyć powszechna. O ile jednak wiele osób wie, jak znaleźć zioło, przydatne przy leczeniu przeziębienia, znacznie mniej potrafi odnaleźć roślinę, która charakteryzuje się silniejszymi bądź bardziej wyrafinowanymi właściwościami.



Używanie Błogosławieństw

Błogosławieństwa, to wyjątkowe moce, jakimi Danu obdarza swych Wybrańców. Istnieje kilka Błogosławieństw i gracz podczas tworzenia postaci może wybrać, którym z nich został obdarzony jego Bohater. W obrębie jednego Błogosławieństwa znajduje się szereg różnych Mocy, które można wykupywać dla swojej postaci za Sławę. Niektóre z nich wymagają, aby Bohater, zanim będzie mógł je otrzymać, posiadał wystarczający wysoki Splot na swym torquesie. Na początku Wybraniec może posługiwać się tylko niezbyt potężnymi mocami, by z czasem (i jego rosnącą Sławą, a co z tego wynika – kolejnymi Splotami) posiąć naprawdę olbrzymią potęgę. Nie ma obowiązku wykupywania wszystkich Mocy na danym poziomie, zanim zacznie się kupować Moce, związane z kolejnym Splotem – jedynym warunkiem jest posiadanie wystarczającej ilości Splotów oraz Sawy.

Zdobywanie Mocy



Jeżeli Bohater posiada odpowiednią ilość Splotów, może zdobyć nową Moc w ramach swojego Błogosławieństwa. W tym celu oddaje się krótkiej modlitwie do Danu, podczas której nie powinien być rozpraszany. Owa modlitwa nie ma żadnej ustalonej treści i jej charakter zależy przede wszystkim od samego Wybrańca. Po zakończeniu modłów (i wydaniu przez gracza odpowiedniej ilości Sawy – patrz rozdział „Zasady”) postać może już posługiwać się nową Mocą. W zasadzie nie ma sposobu na zdobycie Mocy nie związanej z Błogosławieństwem Bohatera, choć poza opisanymi w tym rozdziale mogą istnieć inne Moce właściwe któremuś z Błogosławieństw (jak również inne, nieopisane tutaj, Błogosławieństwa). Gracz może przygotować, w porozumieniu z Mistrzem Gry, własne Moce, które następnie będzie mogła posiąć jego postać. Oczywiście powinny one być w jakiś sposób związane z jego Błogosławieństwem.

Korzystanie z mocy



Aby wykorzystać daną Moc, Bohater (o ile wcześniej ją wykupił) musi wykonać test Woli o trudności zależnej od danej Mocy. Ilość Sukcesów mówi o tym jak silny efekt udało się uzyskać Bohaterowi (chodzi tutaj

przede wszystkim o spektakularność jego działania, nie zaś o jego efektywność). Niepowodzenie oznacza po prostu, że wykorzystanie Mocy nie powiodło się (i po około minucie na otrząśnięcie się Bohater może próbować ponownie jej użyć), zaś Pech sugeruje, że wydarzyło się coś złego – jego konkretny efekt zależy od danego Błogosławieństwa. Moce pochodzą bezpośrednio od Danu, dlatego nie sposób się przed nimi bronić. Jeżeli dana Moc wpływa w jakiś sposób na innych, poza rzucającym, nie mogą oni wykonać żadnego rzutu obronnego – automatycznie ulegają jej sile. Wyjątek stanowią inni Wybranci, którzy mogą w takim wypadku wykonać test Woli, by odeprzeć skierowaną na nich Moc. Oczywiście dotyczy to tylko przypadków bezpośredniego oddziaływania Mocy na innego człowieka (np. próby mentalnego osłabienia przeciwnika). Nie ma żadnego sposobu, by zneutralizować efekt działania Mocy, tak więc nie można bronić się testem Woli przed spadającymi kamieniami, nawet jeśli lawina została wywołana poprzez użycie Mocy. Jeżeli nie podano inaczej, moc utrzymuje się w działaniu przez około godzinę. Niektóre moce działają przez cały czas, stając się niejako nową cechą Wybranego. W takich wypadkach w ich opisach w ogóle nie podano poziomu trudności wymaganego podczas jej aktywacji testu.

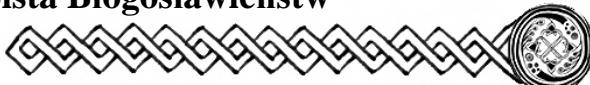
Cechy Błogosławieństw



W tym podręczniku opisano dwanaście różnych Błogosławieństw i związanych z nimi Mocy. Konkretnie Błogosławieństwo to nie tylko zbiór Mocy, ale również czynnik, mający spory wpływ na psychikę Wybranego, mówiący nieco o jego poglądach i zyciowej ideologii. Dokładny opis Błogosławieństw znajduje się w rozdziale „Tworzenie Postaci”, poniżej zaś znajdziecie ich listę wraz z przynależnymi im Mocami i ewentualnymi zasadami dodatkowymi, obowiązującymi posiadaczy danego Błogosławieństwa.

Wiele Mocy jest wspólne dla dwóch lub większej ilości Błogosławieństw. W takim wypadku, mimo iż zasada ich działania jest podobna, różni je nacechowanie charakterem Błogosławieństwa. Tak więc np. Moc *Pazury* w przypadku Dzieci Wilka będzie oznaczać możliwość posiadania pazurów podobnych do wilczych, zaś w przypadku Dzieci Kota – do kocich.

Lista Błogosławieństw



Przy każdym z Błogosławieństw podano listę związanych z nim Mocy oraz ewentualne zasady dodatkowe, które obowiązują obdarzonych danym Błogosławieństwem.

Dziecię Ognia

Pierwszy Splot	Niewrażliwość na ogień Odporność na zimno Stworzenie żywiołu Wyczucie upodobań
Drugi Splot	Podgrzanie Sthumienie ognia Uczucia bliskich Zasłona
Trzeci Splot	Kontrola żywiołu Szał bojowy Zmiana temperatury
Czwarty Splot	Oślepienie Utrata kontroli Wyjątkowa atrakcyjność
Piąty Splot	Istota z żywiołu Powalający warkot Wysuszenie
Szósty splot	Gniew żywiołu Spopielenie

Zasada specjalna: Pech podczas wykonywania testu uaktywnienia Mocy powoduje, iż Dziecię Ognia budzi w okolicy wszystkie duchy tego żywiołu (ogień pochodni czy ognisk płonie znacznie silniej, może dojść do pożarów), sam zaś staje się bardziej podatny na wpływ ognia, który płonie w jego sercu (ma problemy z samokontrolą).



Dziecię Wiatru

Pierwszy Splot	Odporność na zimno Bezszelestny chód Stworzenie żywiołu Szybki bieg
Drugi Splot	Głosy z oddali Wyjątkowy słuch Zasłona Zmysł Równowagi
Trzeci Splot	Kontrola żywiołu Zmiana temperatury Przekazywanie słów
Czwarty Splot	Lewitacja Poszukiwanie bliskich Uderzenie wiatru
Piąty Splot	Istota z żywiołu Lekki upadek Zmiana pogody
Szósty splot	Gniew żywiołu Jedność z żywiołem

Zasada specjalna: Pech podczas wykonywania testu uaktywnienia Mocy powoduje, iż Dziecię Wiatru budzi duchy patronującego mu żywiołu (wokół może zerwać się silny wiatr, zaś sama postać nie może się na niczym skoncentrować, pragnie wyruszyć w drogę wraz z wiatrem, itp.).



Dziecię Wody

Pierwszy Splot	Mądrość żywiołu Stworzenie żywiołu Przyjaźń wód Wyczucie upodobań
Drugi Splot	Niewrażliwość na ból Przemiana wody Uczucia bliskich Zasłona
Trzeci Splot	Głos łagodności Kontrola żywiołu Regeneracja
Czwarty Splot	Ozdrowienie Więź z wodą Droga przez wodę
Piąty Splot	Istota z żywiołu Niszczący dotyk Wysuszenie
Szósty splot	Gniew żywiołu Jedność z żywiołem

Zasada specjalna: Postać, posiadająca to Błogosławieństwo, podczas aktywacji Mocy nie liczy wyrzucenia „12” jako Pecha, a jedynie jako nieudaną próbę.

Dziecię Ziemi

Pierwszy Splot	Mądrość żywiołu Stworzenie żywiołu Odporność na głód Wytrzymałość na zmęczenie
Drugi Splot	Natura ziemi Niewzruszona wola Niewrażliwość na ból Odporność na choroby
Trzeci Splot	Kontrola żywiołu Regeneracja Zbroja
Czwarty Splot	Bezpieczne schronienie Miażdżąca siła Niewzruszona skała
Piąty Splot	Niszczący dotyk Istota z żywiołu Silna regeneracja
Szósty splot	Gniew żywiołu Jedność z żywiołem

Zasada specjalna: Bohater, obdarzony tym Błogosławieństwem, w przypadku Pecha w teście aktywowania Mocy łączy się mentalnie z patronującym mu żywiołem. Dla osób z zewnątrz będzie się to objawiać jako całkowita utrata kontaktu z zewnętrznym światem. Stan ten może utrzymywać się nawet przez godzinę (czas potrzebny, by w kilku krótkich słowach wytlumaczyć żywiołowi ziemi, że to nie jest właściwy moment na rozmowę).



Dziecię Jastrzębia

Pierwszy Splot	Zwierzęcy przyjaciel Szósty zmysł Szybki bieg Wytrzymałość na zmęczenie Glosy z oddali
Drugi Splot	Więzy przyjaźni Wyjątkowy wzrok Wyjątkowy słuch
Trzeci Splot	Błyskawiczny atak Cztery strony świata Pazury
Czwarty Splot	Lewitacja Uderzenie wiatru Zmysły przyjaciela
Piąty Splot	Lekki upadek Wezwanie przyjaciół Zamiana ciał
Szósty splot	Zmiana w zwierzę Zniewalający głos



Dziecię Kota

Pierwszy Splot	Bezszelestny chód Nienaganny wygląd Przyczajenie Zwierzęcy przyjaciel
Drugi Splot	Widzenie w ciemnościach Więzi Przyjaźni Wyjątkowy słuch Zmysł Równowagi
Trzeci Splot	Pazury Regeneracja
Czwarty Splot	Maskarada Wspinaczka Wyjątkowa atrakcyjność Przyjaciel
Piąty Splot	Powalający warkot Wezwanie przyjaciół Zamiana ciał
Szósty splot	Bestia Zmiana w zwierzę

Dziecię Kruka

Pierwszy Splot	Odporność na trucizny Szósty Zmysł Szybki bieg Zwierzęcy przyjaciel
Drugi Splot	Głosy z oddali Więzy przyjaźni Wyjątkowy słuch Wyjątkowy wzrok
Trzeci Splot	Przekazywanie słów Pazury Zmysł myśliwego
Czwarty Splot	Lewitacja Maskarada Zmysł przyjaciela
Piąty Splot	Lekki upadek Wezwanie przyjaciół Zamiana ciał
Szósty splot	Przywołanie snów Zmiana w zwierzę



Dziecię Niedźwiedzia

Pierwszy Splot	Odporność na trucizny Odporność na zimno Zwierzęcy przyjaciel Przyjaźń wód
Drugi Splot	Niewrażliwość na ból Odporność na choroby Więzy przyjaźni Wyjątkowy węch
Trzeci Splot	Pazury Regeneracja Szal bojowy
Czwarty Splot	Miąździąca siła Ozdrowienie Zmysł przyjaciela
Piąty Splot	Powalający warkot Wezwanie przyjaciół Zamiana ciał
Szósty splot	Bestia Zmiana w zwierzę

Dziecię Węża

Pierwszy Splot	Bezszelestny chód Jadowite ugryzienie Odporność na trucizny Zwierzęcy przyjaciel
Drugi Splot	Hipnotyczne spojrzenie Widzenie w ciemnościach Więzy przyjaźni
Trzeci Splot	Błyskawiczny atak Regeneracja Zbroja
Czwarty Splot	Zmysł równowagi Bezpieczne schronienie Ozdrowienie
Piąty Splot	Zmysł przyjaciela Silna regeneracja Wezwanie przyjaciół
Szósty splot	Zamiana ciał Zmiana w zwierzę Zniewalający głos



Dziecię Wilka

Pierwszy Splot	Odporność na głód Odporność na zimno Wytrzymałość na zmęczenie Zwierzeczy przyjaciel
Drugi Splot	Odporność na choroby Uczucia bliskich Więzy przyjaźni Wyjątkowy węch
Trzeci Splot	Pazury Regeneracja Zmysł Myśliwego
Czwarty Splot	Poszukiwanie bliskich Zmysły przyjaciela Powalający warkot
Piąty Splot	Wezwanie przyjaciół Silna regeneracja Zamiana ciał
Szósty splot	Bestia Zmiana w zwierzę



Dziecię Słońca

Pierwszy Splot	Nienaganny wygląd Odporność na zimno Odporność na trucizny Wyczucie upodobań
Drugi Splot	Dar Słońca Hipnotyczne spojrzenie Niewzruszona wola Odporność na choroby
Trzeci Splot	Regeneracja Głos łagodności Zmiana temperatury
Czwarty Splot	Droga przez wodę Miąźdżąca siła Osłepienie
Piąty Splot	Silna regeneracja Wysuszenie Zmiana pogody
Szósty splot	Spopielenie Zniewalający głos



Dziecię Księżyca

Pierwszy Splot	Bezszelestny chód Nienaganny wygląd Szósty Zmysł Wyczucie upodobań
Drugi Splot	Dar Księżyca Uczucia bliskich Widzenie w ciemnościach Wyjątkowy wzrok
Trzeci Splot	Błyskawiczny atak Głos łagodności Przekazywanie słów
Czwarty Splot	Maskarada Uderzenie wiatru Utrata kontroli Wyjątkowa atrakcyjność
Piąty Splot	Lekki upadek Zmiana pogody
Szósty splot	Przywoływanie snów Zniewalający głos



Listy Mocy



Poniżej znajduje się szczegółowy opis wszystkich Mocy, związanych z Błogosławieństwami. Pod opisem każdej z nich znajduje się informacja o trudności posługiwania się daną Mocą (czyli trudnością testu Woli).



Pierwszy Splot



Bezszelestny chód

Bohater potrafi poruszać się całkowicie bezszelestnie, dzięki czemu znacznie trudniej go wykryć, nadepnięte przez niego gałęzie nie łamią się, a nieco spróchniała podłoga nie skrzypią (choć jeśli załamie się pod nim, spowoduje oczywiście okropny hałas). Postać zostawia jednak normalne ślady i można ją wytropić. Wszelkie próby wykrycia jej obecności, kiedy się porusza, są o jeden poziom trudniejsze, zaś próby wykrycia jej wyłącznie przy użyciu słuchu (np. w zupełnych ciemnościach albo zza muru) są skazane na niepowodzenie.

Test: Zwykły

Jadowite ugryzienie

Dzięki tej Mocy kły Bohatera wypełniają się silnym jadem, podobnym do żmijowego. Każde ugryzienie Wybrańca może być dla ofiary śmiertelne, jeśli nie uda jej się test Wytrzymałości i Sprawności (trudność testu zależy od ilości Sukcesów, które uzyskał Bohater, używający Mocy: jeden Sukces oznacza test Wyjątkowo Łatwy, dwa – Bardzo Łatwy, itd.). Nawet jednak pozytywne przejście testu oznacza znacznie gorsze samopoczucie ofiary i paskudnie jastrząącą się ranę.

Test: Bardzo Trudny

Mądrość żywiołu

Dzięki tej Mocy Bohater zyskuje możliwość zatrzymania w głębi patronującego mu żywiołu i zrozumienia części jego tajemnic. W przypadku Dziecka Ziemi będzie to wiedza o tym, co znajduje się pod powierzchnią ziemi, na której właśnie stoi (może to być np. podziemne źródło, złoża rud jakiegoś metalu, zakopany skarb lub po prostu kolejne warstwy gleby). Dziecię Wody będzie zaś potrafiło przeniknąć tajemnice głębin – dowie się o wszystkich stworzeniach i przedmiotach, znajdujących się pod lustrem

wody. Dokładność informacji zależy od ilości uzyskanych Sukcesów.

Test: Zwykły

Nienaganny wygląd

Dzięki tej Mocy wygląd Bohatera sprawia na wszystkich wokół bardzo dobre wrażenie, niezależnie od jego faktycznego stanu (czyli nawet w podartych, brudnych łachmanach będzie się on prezentował elegancko). Uaktywnienie Mocy powoduje, że nikt nie zauważa mankamentów stroju czy fryzury Wybrańca, zaś jego wygląd wydaje się odpowiedni do okoliczności.

Test: Zwykły

Niewrażliwość na ogień

Bohater na czas działania Mocy staje się zupełnie niewrażliwy na ogień. Płomienie nie czynią mu żadnej krzywdy, jest on w stanie normalnie oddychać w samym sercu pożaru, itp. Należy pamiętać, że Moc ta obejmuje swoim zasięgiem jedynie ciało postaci, nie zaś jej ubranie czy przedmioty, które ze sobą niesie (mogą one normalnie spłonąć, nie czyniąc jednak Bohaterowi żadnej krzywdy).

Test: Łatwy

Odporność na głód

Posiadająca tę Moc postać potrafi nawet na kilka dni zabić w sobie uczucie głodu i pragnienia. Dzięki temu może funkcjonować mimo głodu bez żadnych negatywnych efektów i skupić się na wykonywanym zadaniu. Organizm Bohatera potrzebuje jednak pożywienia i wody tak samo, jak każdy inny, więc po pewnym czasie może on po prostu umrzeć z głodu.

Test: Zwykły

Odporność na trucizny

Dzięki tej Mocy organizm Bohatera staje się zupełnie odporny na wszelkiego typu jady i trucizny, niezależnie od ich pochodzenia. Dotyczy to również wszelkiego typu napojów alkoholowych, narkotyków i tym podobnych używów.

Test: brak

Odporność na zimno

Dzięki tej Mocy Bohater może zupełnie uodpornić się na działanie mrozu i zimna. Nie tylko nie odczuwa on chłodu, ale również jest odporny na przeziębienia i inne choroby, wynikające z przebywania w niskich temperaturach. Postać może nawet przemierzać zimowe krajobrazy bez ubrania (choć zapewne wzbudzi to sensację w mijanych osadach). Jednokrotne użycie Mocy wystarcza na kilka godzin przebywania na zimnie.

Test: Zwykły

Przyjaźń wód

Wybraniec, posiadający tę Moc, został obdarzony wyjątkową łaską żywiołu wody. Po uaktywnieniu Mocy Bohater może poruszać się w toni niczym ryba – potrafi prześlizgiwać się między falami niezwykle szybko i sprawnie, a ponadto nie braknie mu tlenu – zyskuje możliwość oddychania pod wodą. Czas działania Mocy, a także szybkość, z jaką postać może pływać, zależy od ilości Sukcesów (każdy Sukces wystarcza na około minutę pływania).

Test: Bardzo Trudny

Stworzenie żywiołu

Władająca tą Mocą postać jest w stanie stworzyć niewielkie ilości patronującego jej żywiołu. Może to być nieco wody (kilka łyków) na rękach, pojedynczy płomień na dłoni (jarzący się przez kilkanaście sekund) czy haust powietrza wystarczający, by wziąć oddech pod wodą, wreszcie kamień albo gruda ziemi.

Test: Zwykły

Wyczucie upodobań

Ta Moc pozwala Bohaterowi poznać upodobania osoby, na której zostanie użyta (dotyczy to preferencji, jeśli chodzi o kolory, potrawy, ale również szeroko pojętą erotykę). Ilość sukcesów mówi o dokładności uzyskanych informacji.

Test: Trudny

Wytrzymałość na zmęczenie

Ta Moc sprawia, iż korzystający z niej Bohater staje się znacznie wytrzymalszy na fizyczne zmęczenie. Może np. biec przez wiele kilometrów lub przez dłuższy czas nieść na plecach duży ciężar. Niestety, w chwili, gdy Moc przestaje działać, postać zaczyna odczuwać, jak wiele kosztowały ją wszystkie wysiłki (może nawet paść nieprzytomna). Używanie tej Mocy podczas walki sprawia, iż kolejne tury nie owocują zmęczeniem Bohatera.

Test: Trudny

Zwierzęcy przyjaciel

Postać posiada zwierzę – przyjaciela. Jego gatunek uwarunkowany jest jej Błogosławieństwem (przyjacielem Dziecka Niedźwiedzia będzie niedźwiedź, itp.). W przypadku, gdy istnieje możliwość wybrania jednego z wielu gatunków (np. któryś z typów kotów), gracz może sam go określić lub pozwolić zadecydować o tym Mistrzowi Gry. Taki zwierzęcy przyjaciel wykazuje pewne cechy inteligencji, zasadniczo jednak nie jest zdolny do działań bardziej skomplikowanych niż dobrze wytresowane stworzenie z jego gatunku.

Test: brak

Przyczajenie

Bohater potrafi przyczaić się w jakimś miejscu i pozostawać niezauważonym. Do momentu, kiedy się poruszy, praktycznie nie sposób go dojrzeć czy wyczuć jakimkolwiek zmysłem. Zanim postać używa tej Mocy, musi się najpierw ukryć (wystarczy jeden Sukces w teście ukrycia). Osoby nieświadome jej obecności w ogóle nie mają szansy jej zauważyc, zaś inni (np. ścigający ją, osoby, które widziały, gdzie przed chwilą się ukryła, itp.) muszą wykonać Wyjątkowo Trudny test, aby ją wykryć. Moc przestaje działać, gdy Bohater się poruszy.

Test: Bardzo Trudny

Szósty zmysł

Bohater, który wykupił tę Moc, posiada dodatkowy, nadnaturalny zmysł, który ostrzega go przed niebezpieczeństwem. Dzięki temu znacznie łatwiej mu wykryć pułapkę, a wszelkie próby zaskoczenia go w walce są o dwa poziomy trudniejsze. Ów zmysł nie pozwala dokładnie określić rodzaju zagrożenia, a jedynie sprawia, iż postać staje się świadoma zbliżającego się niebezpieczeństwa.

Test: brak

Szybki bieg

Moc ta umożliwia Wybrańcowi nadnaturalnie szybki bieg (jest on w stanie przemieszczać się nawet dwukrotnie szybciej niż normalnie). Męczy się on tak, jakby ten sam czas spędził na zwykłym biegu (tak więc po minucie jest zmęczony tak, jakby biegł normalnym tempem przez minutę, mimo że faktycznie udało mu się przemierzyć dwa razy większą odległość).

Test: Zwykły



Drugi Splot



Dar Słońca/Księżyca

Ta Moc pozwala Wybrańcowi znacznie skuteczniej działać wtedy, kiedy na niebie znajduje się jego patron (oznacza to dzień dla Dzieci Słońca, a noc dla Dzieci Księżyca). Wszystkie testy, przeprowadzane podczas preferowanej pory stają się o jeden stopień łatwiejsze, jednak podczas drugiej połowy tej samej doby poziom trudności wszystkich testów wzrasta o jeden. Po jednej dobie Moc przestaje działać, choć można oczywiście użyć jej ponownie.

Test: Zwykły

Glosy z oddali

Korzystając z tej Mocy Bohater jest w stanie dosłyszeć dowolną rozmowę w zasięgu swojego wzroku. Wystarczy, że przyjrzy się jakiemuś miejscu i słyszy wszelkie dźwięki tak, jakby właśnie tam się znajdował. Może w ten sposób zarówno podsłuchiwać innych, jak i np. nasłuchiwać, czy ktoś nie zbliża się do sąsiedniego wzgórza. Moc działa przez kilka minut, po czym należy ponownie ją aktywować.

Test: Trudny

Hipnotyczne spojrzenie

Moc ta daje spojrzeniu Wybranca niezwykłą siłę, której nie potrafią się oprzeć ani ludzie, ani zwierzęta. Ofiara Mocy zastyga w bezruchu, wpatrzona z przerażeniem w oczy Bohatera (przy jednym lub dwóch Sukcesach) lub też ucieka w popłochu (jeśli uzyska on co najmniej trzy Sukcesy, chyba, że Bohater woli zatrzymać go spojrzeniem przy sobie).

Test: Trudny

Natura ziemi

To Moc wypływa ze zrozumienia natury ziemi, jej formy, właściwości i cech. Dzięki jej użyciu Wybranie potrafi wpływać na strukturę ziemi, którą ma w zasięgu wzroku – sypki piasek może w jednej chwili zmienić się w twardą skałę, a ubity trakt w grząskie błoto (Bohater jest w stanie przemienić około metr sześcienny ziemi na każdy otrzymany w teście Sukces).

Test: Bardzo Trudny

Niewrażliwość na ból

Ta Moc pozwala Bohaterowi uczynić swoje ciało niewrażliwym na ból, które powinno odczuwać z powodu ran, złamań, potłuczeń, poparzeń itp. Dzięki temu Wybraniec może funkcjonować zupełnie normalnie mimo np. złamanej nogi, choć kiedy Moc przestanie działać, odczuje ból znacznie spotegowany. Użycie *Niewrażliwości na ból* może być bardzo niebezpieczne, gdyż Bohater może łatwo nadwierzyć swój organizm, nie posiadając tak ważnej informacji, jaką jest ból.

Test: Latwy

Niewzruszona wola

Dzięki tej Mocy Bohater może wzmacnić swój umysł i uodpornić go na wszelkie wpływy z zewnątrz (magię, próby manipulacji, przekonywania, złamania woli itp.). Ponadto Wybraniec zyskuje niezwykłą siłę woli, która pozwala mu dokonywać rzeczy zazwyczaj dla niego niemożliwych (przetrwanie tortur itp.). Wszystkie testy Woli niezwiązane z używaniem magii (czary, Moce) są o trzy poziomy łatwiejsze.

Test: Trudny

Odporność na choroby

Posiadający tę Moc Bohater jest zupełnie odporny na wszelkie naturalne choroby. Obce stanie mu się tak przejębieśnie czy grypa, jak i problem infekcji i zakażenia ran. Może on jednak nadal paść ofiarą mikstury lub zioła, które powoduje efekt podobny do wyniszczającego działania choroby. Oczywiście nie dotycza go jakiekolwiek zasad, związane z infekcjami zakażonych w trakcie walki ran.

Test: brak

Podgrzanie

Dzięki tej Mocy postać jest w stanie znacznie zwiększyć temperaturę jakiegoś przedmiotu (np. miecza, kamienia, gałęzi). Niektórzy wykorzystują tę Moc, by pozbawić innych oręża, spowodować pożar (choć zwiększenie temperatury drewna do wystarczająco wysokiego poziomu może zająć kilka minut) albo przygotować sobie gorący posiłek. Trudność wykonywanego przy aktywowaniu Mocy testu jest zmienna i zależy od materiału, z jakiego wykonany jest przedmiot (Test Łatwy dla drewna i substancji organicznych, Zwykły dla metalu, zaś dla np. kamienia Trudny). Moc ta nie działa na istoty żywego.

Test: patrz opis

Przemiana wody

Dzięki tej Mocy Wybraniec może zmienić stan skupienia wody bądź innej cieczy. Pod dotykiem Wybrańca lód, płyn i para mogą zmieniać się w siebie nawzajem. Ilość wody, która uległa przemianie, zależy od ilości Sukcesów (jeden to litr, zaś pięć – niewielkie jezioro).

Test: Bardzo Trudny

Stłumienie ognia

Ta Moc pozwala Bohaterowi zgasić spojrzeniem dowolne źródło ognia (jeden Sukces wystarczy, by zgasić świeczkę, dwa pochodnię, trzy ognisko, a pięć przygaszi pożar niewielkiej chałupy). Stłumiony ogień wpływa jednak na uczucia Wybrańca, który działa w ten sposób wbrew własnej naturze – jego wściekłość (lub pasja) rośnie proporcjonalnie do wielkości wygaszonego ognia.

Test: Zwykły

Uczucia bliskich

Moc ta powoduje, iż władający nią Bohater nawiązuje specyfczną więź emocjonalną z bliskimi mu osobami. Nie chodzi tu tyle o rodzinę, co raczej o osoby, z którymi dużo przebywa i za które czuje się odpowiedzialny. Dzięki owej więzi jest w stanie, po chwili skupienia, poczuć te same uczucia i emocje, jakie towarzyszą danej osobie (np. strach, radość, miłość), niezależnie od odległości, jaka ich dzieli. Postać poznaje jedynie same uczucia, bez żadnych towarzyszących im wrażeń czy dodatkowych informacji (tak więc może dowiedzieć się, że jego kompan czuje strach, nie wie jednak, co jest owego strachu źródłem).

Test: Bardzo Trudny

Więzy przyjaźni

Aby Bohater mógł wykupić tę Moc, musi posiadać Moc Zwierzęcy Przyjaciel. Dzięki Więzom Przyjaźni posiada on częściowy kontakt telepatyczny ze swoim zwierzętym przyjacielem – postać może wydawać mu za pomocą myśli jakieś polecenia, niezależnie od dzielącej ich odległości. Więz telepatyczna działa tylko w jedną stronę, w związku z czym zwierzę nie jest w stanie za jej pomocą kontaktować się z Bohaterem. Wybraniec przy użyciu tej Mocy nie może nawet sprawdzić, czy jego zwierzę żyje ani czy usłyszało jego myśl.

Test: Zwykły

Widzenie w ciemnościach

Obdarzony tą Mocą Bohater widzi w ciemnościach tak samo dobrze, jak w dzień. Warunkiem jest choćby minimalna ilość światła – wystarczy nawet nikła poświata gwiazd podczas pochmurnej nocy. W zasadzie Moc ta nie działa jedynie w głębokich jaskiniach, szczelnich zamkniętych pomieszczeniach i tym podobnych miejscach (wyjątek stanowią Dzieci Węża, w których przypadku chodzi o zmysł poznawania otoczenia na podstawie temperatury, a nie docierającego do ich oczu światła). Postaci nie tyczą się żadne modyfikatory ujemne, wynikające z faktu przebywania w ciemności.

Test: Zwykły

Wyjątkowy słuch

Bohater cechuje się niesłychaną czułością słuchu. Jest w stanie usłyszeć zbliżającego się człowieka na długo przed jego pojawiением się w zasięgu wzroku. Może również używać owej Mocy, by podsłuchiwać innych (trudność wszystkich testów, związanych ze słuchem, zostaje obniżona o dwa poziomy). Podczas korzystania z Mocy głośne dźwięki (jak krzyk) mogą być dla postaci bardzo nieprzyjemne i bolesne.

Test: Zwykły

Wyjątkowy węch

Postać obdarzona tą Mocą, posiada nadnaturalnie czuły węch, nie ustępujący wiele wilczemu. Może wyczuć obecność innej istoty nawet z odległości kilometra (choć próby odnalezienia w ten sposób mieszkańców grodu, stojąc między budynkami i kręczącymi się ludźmi, nie mają prawa się udać z racji mnogości zapachów). Węch może posłużyć również do tropienia czy np. określenia w czym posiadianiu znajdował się dany przedmiot.

Test: Trudny

Wyjątkowy wzrok

Dzięki tej Mocy postać zyskuje nadnaturalnie szybki wzrok. Może wypatrywać osoby i przedmioty z dużą większą odległości niż inni oraz lepiej radzi sobie w półmroku. Wszystkie wykonywane przez nią testy, związane z tym zmysłem, są o dwa poziomy łatwiejsze. Silne światło podczas korzystania z mocy (np. wyjście z jaskini na słońce) może powodować u Bohatera fizyczny ból i prowadzić nawet do krótkotrwałej utraty wzroku.

Test: Zwykły

Zasłona

Ta Moc umożliwia Bohaterowi stworzenie zasłony, okalającej jakiś teren (w promieniu kilkunastu metrów od niego). W zależności od Błogosławieństwa może to być gęsty dym, para wodna albo przygnana przez wiatr mgła. Na zewnątrz nie widać w ogóle co dzieje się na obszarze pokrytym zasłoną, zaś wewnętrz widzenie jest bardzo utrudnione (wszystkie testy związane z patrzeniem i celnością są o dwa poziomy trudniejsze).

Test: Trudny

Zmysł równowagi

Postać została przez Danu obdarzona wyjątkowym zmysłem równowagi. Kiedy jej Moc działa, zaskakująco trudno ją przewrócić, chodzenie, a nawet bieganie po bardzo wąskich gzymach nie stanowi dla niej problemu, a także zawsze upada w możliwie najbezpieczniejszy sposób. Dodatkowo zdaje się ona poruszać z większą gracją. Wszelkie testy, związane z utrzymywaniem równowagi, upadkiem itp., są podczas działania Mocy łatwiejsze o dwa poziomy.

Test: Bardzo Trudny

Trzeci Splot

Błyskawiczny atak

Moc ta pozwala Wybrańcowi wykonać atak z niesłychaną szybkością. Bohater nie musi nawet sprawdzać swojego Refleksu i Inicjatywy – atakuje pierwszy, zaś wszyscy związani z nim w walce traktowani są jak zaskoczeni. W przypadku, gdy kilka osób używa tej Mocy, działają one w kolejności swojego Refleksu i Inicjatywy, po nich zaś wykonują swoje działania pozostali.

Test: Zwykły

Cztery strony świata

Ta Moc rozszerza zmysły Bohatera, pozwalając mu widzieć, słyszeć i czuć wszystko, co znajduje się wokół niego (czyli będzie on mógł zobaczyć nawet to, co ma za plecami). Wzrok Wybrańca „skierowany” jest we wszystkich kierunkach na raz, nie da się więc go np. zaskoczyć do tyłu. Moc działa przez około pięć minut.

Test: Bardzo Trudny

Głos łagodności

Moc ta pozwala Wybrańcowi nadać swojemu głosowi łagodność, spokój i pewność, dzięki czemu działa on kojarzącą na innych ludzi, a także wzbudza w nich ufność do Bohatera (Bohater testy wrażenia i uwodzenia o dwa poziomy łatwiejsze).

Test: Zwykły

Kontrola żywiołu

Korzystający z tej Mocy Bohater jest w stanie kontrolować bliski mu żywioł. Jej użycie nie tworzy owego żywiołu, a jedynie pozwala mentalnie panować nad jego przejawami (płomienie świec mogą się wydłużać w taki sposób, by coś podpalić, woda może przewrócić kubek czy chlusnąć komuś w twarz, zaś kamień może wpaść pod nogi przeciwnika w taki sposób, by go wywrócić). Jednokrotne aktywowanie Mocy pozwala na wydane żywiołowi pojedynczego polecenia.

Test: Bardzo Trudny

Pazury

Bohater jest w stanie zmienić swoje paznokcie w zwierzęce pazury (ich dokładny kształt zależy od Błogosławieństwa). Może ich używać do walki (traktuje się to jak walkę bez broni), a cios nimi posiada następujące charakterystyki: Atak +2, Obrażenia +2(Tnące), Refleks +1 lub np. do zwiększenia przyczepności podczas wspinaczki. Dzieci Kota mogą dodatkowo chować i wystawiać pazury w czasie działania Mocy, bez konieczności wykonywania dodatkowych testów Woli.

Test: Trudny

Przekazywanie słów

Ta Moc pozwala Bohaterowi mówić do osoby, która znajduje się nawet wiele kilometrów od niego. Wyszeptane słowa, niesione podmuchami wiatru, docierają do adresata

nieco zniekształcone i mogą być wzięte za dziwne omamy słuchowe („Wydaje mi się, że ktoś ciągle do mnie szepcze... To brzmi jak głos Cahana.”). Aby Moc zadziałała, Wybraniec musi przynajmniej pobieżnie znać osobę, do której kieruje wiadomość.

Test: Trudny

Regeneracja

Organizm posiadającego tę Moc Bohatera cechuje się wyjątkowym tempem zdrowienia. Postać w ciągu kilku dni jest w stanie wylizać się nawet z najcięższych ran, a do tego jej krew krzepnie szybciej, co zmniejsza szansę śmierci w wyniku jej utraty. Postać regeneruje jeden poziom Obrażeń w ciągu mniej więcej dziesięciu godzin (tak więc po upływie tego czasu należy zmniejszyć Poziomy Obrażeń na wszystkich lokacjach ciała o jeden). Rany pozostawiają jednak normalne blizny oraz może się w nie wdać zakażenie.

Test: brak

Szał bojowy

Bohater jest w stanie wprowadzić się w stan szalu bojowego, podczas którego nie odczuwa żadnego bólu (ujemne modyfikatory z Obrażeń nie liczą się) oraz cechuje go znacznie większa sprawność (Siła, Zręczność, Wytrzymałość i Refleks postaci wzrastają o trzy punkty). Działanie Szału bojowego utrzymuje się przez mniej więcej godzinę, po której Bohater opada z sił i pozostaje przez kolejną godzinę w stanie znacznego osłabienia (wszystkie jego współczynniki obniżane są o dwa punkty). Podczas szalu ciało Bohatera bardzo się rozgrzewa (może nawet parzyć w dotyku). Ostudzenie go (np. przez polanie kilkoma kubłami zimnej wody) niweluje działanie Mocy.

Test: Bardzo Trudny

Zbroja

Bohater jest w stanie zmienić swoją skórę tak, by stała ona się bardzo wytrzymała (charakter zmiany zależny jest od Błogosławieństwa – np. w przypadku Dziecka Węża może oznaczać zmianę w łuskę, zaś w przypadku Dziecka Ziemi skóra może się zdawać wykonana ze skały). Postać otrzymuje tyle punktów wyparowań wszystkich typów (na całym ciele), ile Sukcesów uda jej się uzyskać w teście aktywacji tej Mocy (maksymalnie wynosi jednak pięć). W czasie używania tej Mocy nie można mieć na sobie żadnego ubrania (zostanie ono podarte), a Wrażenie postaci spada do jednego punktu.

Test: Zwykły

Zmiana temperatury

Dzięki tej Mocy postać jest w stanie zmienić temperaturę otoczenia (o dwa stopnie na każdy uzyskany w teście aktywacji Mocy Sukces) zarówno ocieplając, jak i ochładzając okolicę. Zmiana nie dokonuje się natychmiast. Ciepły bądź zimny wiatr powiewa przez kilka minut, nim ustali się nowa temperatura. Po mniej więcej godzinie pogoda wraca do normy i by utrzymać daną temperaturę konieczne jest ponowne użycie Mocy.

Test: Bardzo Trudny

Zmysł myśliwego

Dzięki tej Mocy Bohater może powiedzieć bardzo wiele na podstawie zestawionych przez innych tropów. Nie tylko jest on w stanie określić, jak dawno i w jakiej liczbie poruszali się tropieni, ale w jego umyśle maluje się wizja poszukiwanych osób (ilość Sukcesów mówi również o dokładności wizji: w przypadku udanego wykorzystania Mocy postać jest w stanie dojrzeć nawet rysy twarzy tropionych osób).

Test: Bardzo Trudny

Czwarty Splot

Bezpieczne schronienie

Wybrańcy, którzy potrafią wykorzystać Moc *Bezpieczne schronienie*, mogą liczyć na pomoc ziemi, kiedy cierpią od dotkliwych ran. Bohater po uaktywnieniu Mocy kładzie się na ziemi, która otula go niczym ciepły kokon. Pozostając zupełnie bezpieczny w objęciach swej opiekunki Wybraniec powoli leczy wszystkie obrażenia (jeden Poziom Obrażeń na godzinę).

Test: Zwykły

Droga przez wodę

Ta Moc wypływa z dogłębniego poznania żywiołu wody, jego istoty i właściwości. Pozwala posiadającemu ją Bohaterowi chodzić po lustrze wody jak po twardym gruncie. Czas trwania Mocy zależy od ilości Sukcesów (około pół minuty na Sukces).

Test: Zwykły

Lewitacja

Dzięki tej Mocy Wybraniec może unieść się w powietrzu, niesiony podmuchami wiatru niczym ptak. *Lewitacji* daleko oczywiście do podniebnego, swobodnego lotu, jednak pozwala ona przemieszczać się na niewielkie odległości ponad ziemią. Wybraniec jest w stanie unieść się o metr i przelecieć około dziesięciu metrów na każdy uzyskany w teście aktywacji Mocy Sukces.

Test: Bardzo Łatwy

Maskarada

Postać potrafi zmieniać swe rysy tak, by upodobnić się do innych. Zmianie ulega również ton głosu czy akcent. Waga i wielkość postaci pozostają takie same, więc np. Taleinowi trudno będzie upodobić się do Morrana, ale z powodzeniem może nadać swemu ciału cechy sułeńskie. Nowa osoba może mieć inną płeć niż Bohater, a nawet należeć do którejś z innych ras, zamieszkających Tir Na Danu (w obrębie podobnej wagi i wzrostu). Zmiana przez cały czas działania Mocy jest niewykrywalna (między właściwą postacią a postacią zmienioną nie ma żadnych podobieństw poza wzrostem i wagą).

Test: Bardzo Trudny

Miążdżąca sila

Dzięki tej Mocy Bohater na krótką chwilę zostaje obdarzony niezwykłą siłą, która pozwala mu zgnieść w dloniach dowolny przedmiot (np. metalowy pręt ulegnie sprasowaniu, zaś skała skruszeniu). Na czas działania tej mocy Bohater miażdży z taką siłą, jakby jego Atrybut Siła wynosił 30). Moc ta odnosi się tylko i wyłącznie do prób miażdżenia, a nie np. uderzenia.

Test: Bardzo Trudny

Niewzruszona skała

Ta Moc pozwala Wybrańcowi na krótki czas zjednoczyć się z ziemią, która staje się dla niego opoką. Przez czas działania Mocy nogi Bohatera jak gdyby wrastają w podłoż. Dzięki temu przewrócenie go czy ruszenie z miejsca staje się niemożliwe, choć on sam również nie może się poruszyć. Na czas działania Mocy (około minuty na każdy Sukces) Wybraniec otrzymuje jeden dodatkowy punkt Wytrzymałości oraz jednego punktu wyparowań wszystkich typów na całym ciele za każdy uzyskany w teście aktywacji Mocy Sukces (a więc trzy Sukcesy oznaczają podwyższenie Wytrzymałości i wyparowań o trzy punkty).

Test: Trudny

Oślepienie

Moc ta sprawia, że od Wybrańca zaczyna bić oślepiający blask, na który człowiek nie może patrzeć pod groźbą utraty wzroku. Jeden Sukces oznacza, że Moc trwa zaledwie jedną turę, pięć Sukcesów pozwala przedłużyć jej działanie do kilkunastu minut. W tym czasie każdy, kto spojrzy na Bohatera, musi wykonać Bardzo Trudny test Wytrzymałości – niepowodzenie oznacza krótkotrwałą ślepotę, Pech zaś trwałe oślepienie.

Test: Trudny

Ozdrowienie

Bohater jest w stanie w ciągu kilku minut zupełnie ozdrowieć. Wystarczy, że położy się na chwilę w spokojnym miejscu - korzystając z tej Mocy będzie w stanie zagoić wszystkie swoje rany. Ponieważ Ozdrowienie oznacza bardzo szybkie zasklepianie się ran, Bohater okupuje użycie Mocy dotkliwym bólem i paskudnymi bliznami, które pozostają w ich miejscu. Po kilku minutach odpoczynku należy zetrzeć z karty postaci wszelkie Obrażenia.

Test: Trudny

Poszukiwania bliskich

Dzięki tej Mocy Bohater jest w stanie odnaleźć bliskie mu osoby (chodzi tutaj o jakąś więź emocjonalną - aby uznać kogoś za bliskiego nie wystarczy przeletna rozmowa). Uaktywnienie Mocy sprawia, iż postać poznaje ogólny kierunek, w którym powinna poszukiwać bliskiego i odległości, jaka go od niego dzieli. W miarę, jak Bohater zbliża się do celu, użycie Mocy dostarcza coraz dokładniejszych informacji.

Test: Bardzo Trudny

Uderzenie wiatru

Dzięki tej Mocy Bohater jest w stanie uderzyć w przeciwników pojedynczym, silnym podmuchem wiatru, który rzuca ich na ziemię. Wszyscy znajdujący w odległości kilkudziesięciu metrów przed Wybrańcem muszą wykonać Bardzo Trudny test Wytrzymałości i Zręczności albo zostaną wywrócieni. Podczas działania Mocy (około dwóch minut) nie jest możliwa żadna forma walki strzeleckiej.

Test: Bardzo Trudny

Utrata kontroli

Dzięki tej Mocy Wybraniec potrafi rozpalić w otaczających go osobach wewnętrzny ogień, przypomnieć im o ich namętnościach, pasjach, emocjach. Może to spowodować bardzo różne skutki – od spontanicznej orgii aż po bratobójczą walkę, zależnie od tego, jakie uczucia uda się wzbudzić Bohaterowi. Siła oddziaływania i ilość osób, które zostaje nim objęte, zależy od ilości Sukcesów.

Test: Zwykły

Więź z wodą

Bohater, obdarzony tą Mocą, cieszy się wyjątkowymi wzgledami żywiołu wody, który przybędzie na każde jego wezwanie. By uaktywnić tą Moc, Wybraniem musi uderzyć kijem (lub np. drzewcem włóczni) w ziemię lub skałę, a po chwili tryśnie z niej czyste, obfite źródło. Ilość wody oraz czas istnienia źródła zależy do ilości Sukcesów.

Test: Trudny

Wspinaczka

Danu obdarzyła postać umiejętnością wspinania się po dowolnej powierzchni. Może ona wdrapać się na najbardziej ogolocone z gałęzi drzewo czy wejść gdzieś po pionowej ścianie (choć niekoniecznie będzie się po takiej powierzchni wspinać bardzo szybko). Mistrz Gry normalnie ustala trudność testu wspinania, jednak nie może on być trudniejszy niż Bardzo Trudny. Dodatkowo postać podczas działania tej Mocy ignoruje wszelkie Pechy czy inne zasady, które sprawiłyby, że odpadnie od ściany – po prostu się jej trzyma.

Test: Bardzo Trudny

Wyjątkowa atrakcyjność

Danu sprawia, iż Bohater staje się wyjątkowo atrakcyjny. Przedstawiciele płci przeciwej (rzadziej własnej) stają się od razu bardzo zainteresowani jego osobą, łatwiej mu również przekonać ich do swoich racji (wszelkie testy Charyzmy i Wrażenia związane z atrakcyjnością są wobec tych osób Wyjątkowo Łatwe). Bohater może w takiej sytuacji budzić niechęć w osobach, które widzą w nim niechcianą konkurencję. Siła jego atrakcyjności jest na tyle duża, że potencjalnie zainteresowanym trudno skupić się na jego słowach, gdyż dążą oni przede wszystkim do fizycznego zbliżenia.

Test: Bardzo Trudny

Zmysły przyjaciela

Aby bohater mógł wykupić tę Moc, musi posiadać Moc Zwierzęcy *Przyjaciel*. Postać może korzystać ze zmysłów swojego zwierzęcego przyjaciela – ma dzięki temu możliwość przyjrzenia się otoczeniu, w którym się on znajduje. Bohater nie jest w stanie kontrolować poczynań swego przyjaciela, a jedynie biernie korzysta z jego zmysłów (choć może on wpływać na poczynania zwierzęcia, jeżeli posiada moc Więzy Przyjaźni). W trakcie używania tej Mocy postać wydaje się zamysiona i odległa, zaprzestaje wszelkich innych czynności.

Test: Trudny



Piąty Splot



Istota z żywiołu

Bohater może przyzwać na pomoc magiczną istotę, złożoną całkowicie z bliskiego mu żywiołu. Owa istota zachowuje wszelkie cechy substancji, z której została stworzona (tak więc twór powołany do życia z ognia nie będzie w stanie niczego podnieść, ale za to wszelkie łatwopalne przedmioty, z którymi będzie miał styczność, zajmą się ogniem). Cechuje ją również pewna doza inteligencji, dzięki czemu jest ona w stanie wykonywać dość złożone polecenie. Przebywa ona przy Bohaterze przez około dziesięć minut, po czym znika.

Test: Bardzo Trudny

Lekki upadek

Bohater może spaść z dowolnej wysokości i nie dzieje mu się żadna krzywda (w ogóle nie wykonuje się testu upadku). Dodatkowo spada on zawsze na nogi. Ewentualnie ucierpieć może jedynie jego ekwipunek (np. podczas lądowania mogą urwać się ramiona plecaka). Test tej Mocy wykonuje się dopiero po zadeklarowaniu skoku i jeżeli będzie on nieudany, postać odnosi normalne obrażenia z racji upadku z wysokości.

Test: Trudny

Niszczący dotyk

Pod wpływem tej Mocy Wybraniec potrafi dotykiem niezwykle przyspieszyć erozję skał, która zazwyczaj trwa całe wieki. W ciągu kilku godzin (w zależności od ilości Sukcesów) skała zaczyna się kruszyć i pękać, aż w końcu (jeśli Bohater dalej na nią oddziałuje) zostaje z niej jedynie piasek. Mocy tej można używać np. do drążenia tuneli w górach bądź niszczenia kamiennych murów, choć zastosowanie jej na taką skalę wymaga znacznie więcej czasu.

Test: Zwykły

Powalający warkot

Bohater może wydać z siebie potężny warkot, którego siła powala przeciwników na ziemię albo wzbuza w nich panikę i zmusza do ucieczki. Wszystkie osoby, znajdujące się w zasięgu owego dźwięku, muszą wykonać Bardzo Trudny test Woli i potrzebują aż czterech Sukcesów, by zachować zupełny spokój (dwa i mniej oznaczają strach, brak Sukcesów to już panika i próba ucieczki, zaś Pech może oznaczać nawet zawał serca). Dodatkowo osoby, znajdujące się w odległości kilku metrów od Bohatera, muszą wykonać test Wytrzymałości i Sprawności, aby się nie wywrócić.

Test: Łatwy

Silna regeneracja

Aby wykupić tę Moc, Bohater musi posiadać *Regenerację* z trzeciego Splotu. Jest to silniejsza odmiana tamtej Mocy. Postać nie tylko regeneruje się szybciej (jeden Poziom Obrażeń na godzinę), ale również goją się jej wszelkie blizny, a nawet odrastają odcięte kończyny.

Test: brak

Wezwanie przyjaciół

Postać, posiadająca tę Moc, może przymierzać na pomoc zwierzęta, z którymi łączą ją więzy przyjaźni (tak więc Dziecię Kruka przyzwie na pomoc kruki, itp.). Czas, po jakim się pojawią wezwani, zależy od miejsca, w którym Bohater skorzystał z Mocy (tak więc np. wilki szybciej pojawią się w lesie i może to być nawet kilka watah, zaś Bohater, używający tej mocy w grodzie, będzie musiał czekać znacznie dłużej). Ich liczba zależy od ilości Sukcesów w teście Woli i w przypadku zwierząt dużych (wilki, niedźwiedzie, wielkie koty) wynosi jednego osobnika na Sukces, zaś w przypadku mniejszych (węże, małe koty, ptaki) piątkę osobników na Sukces.

Test: Trudny

Wysuszenie

Ta Moc pozwala Wybrańcowi odebrać jakiejś istocie część posiadanej przez nią wilgoci (zarówno człowiekowi, zwierzęciu, jak i roślinie). Ofiara Mocy poczuje ogromne pragnienie (lub też zwiędnie, w przypadku rośliny) i jej jedyną myślą będzie zdobycie choć odrobiny wody – jeśli w krótkim czasie jej się to nie uda, może nawet umrzeć z pragnienia (jeden Sukces to silne pragnienie u ofiary, zaś pięć oznacza, że jeżeli w ciągu kilkunastu sekund ofiara nie otrzyma żadnego płynu, umrze z braku wody).

Test: Łatwy

Zamiana ciał

Aby Bohater mógł wykupić tę Moc, musi posiadać Moc *Zwierzęcy Przyjaciel*. Przy jej pomocy postać może zamienić się ze swym zwierzęcym przyjacielem na ciała. Bohater zyskuje pełną kontrolę nad zmysłami i poczynaniem swego zwierzęcia. Jego ciało zostaje z kolei zamieszkane przez przyjaciela – najczęściej nie będzie on robił nic, jednak w skrajnych przypadkach może rozpocząć próbę nieskładnej ucieczki czy ataku.

Test: Wyjątkowo Trudny



Zmiana pogody

Przy użyciu tej Mocy Wybraniec może niemal dowolnie wpływać na pogodę – na jego rozkaz słoneczny dzień w ciągu kilku minut może zmienić się w gradową burzę, zaś deszczowe niebo w czysty błękit bez jednej chmurki. Należy jednak uważać ze zbyt częstym wykorzystywaniem tej Mocy, może ona bowiem zachwiać równowagę w cyklu natury. Szybkość i długotrwałość zmiany pogody zależy od ilości uzyskanych Sukcesów.

Test: Wyjątkowo Trudny

Jedność z żywiolem

Wybraniec, będący Dzieckiem jednego z żywiołów, całe życie uczy się go rozumieć i kochać. Dzięki tej Mocy danej mu jest połączyć się ze swym patronem całkowicie – jej uaktywnienie powoduje, że Bohater potrafi przemienić swoje ciało w substancję żywiołu, zachowując przy tym własny umysł i przybliżoną objętość. I tak Dziecię Ziemi może zmienić się w skałę lub glebę, Dziecię Wody w warki strumyk lub kahuzę, Dziecię Wiatru zaś w wiecznie zmienny podmuch. Wybraniec posiada całkowitą kontrolę nad swym odmienionym ciałem, może je przemieszczać i formować w różne kształty, choć oczywiście wykonywanie precyzyjnych czynności będzie praktycznie niemożliwe.

Test: Bardzo Trudny

Szósty Splot

Bestia

Bohater potrafi przyjąć formę bestii – wielkiego potwora, będącego połączeniem cech ludzkich i zwierzęcych (cechy zwierzęcia zależne są w tym przypadku od Błogosławieństwa). Zmiana powoduje zniszczenie jakiegokolwiek stroju, jaki posiada postać (materiał po prostu pęka).

Kot: Siła x 1,5; Zręczność x 2; Wytrzymałość x 1,5; Refleks x 2,5; 3 Punkty Wyparowań na całym ciele (na wszystkie typy Obrażeń);

Wilk: Siła x 2; Zręczność x 1,5; Wytrzymałość x 2; Refleks x 1,5; 4 Punkty Wyparowań na całym ciele (na wszystkie typy Obrażeń);

Niedźwiedź: Siła x 3; Zręczność x 0,5; Wytrzymałość x 2; 6 Punktów Wyparowań na całym ciele (na wszystkie typy Obrażeń);

Test: Wyjątkowo Trudny

Gniew żywiołu

Ta potężna Moc pozwala Bohaterowi sprowadzić na świat gniew żywiołu. W zależności od Błogosławieństwa, wody pobliskiej rzeki wystąpią z brzegów, zmywając wszystko na swej drodze, przez okolicę przetoczy się potężny huragan, w pobliżu wybuchnie wielki pożar albo też nastąpi trzęsienie ziemi. Gniew trwa przez około godzinę (choć np. rozpalony w ten sposób pożar płonąć będzie tak długo, aż ktoś go ugasi, co najwyżej straci nieco na sile).

Test: Wyjątkowo Trudny

Przywołanie snów

Ta niezwykła Moc pozwala Wybrańcowi wpleść w rzeczywistość wątki swoich snów i marzeń. Mimo, że pozostają one jedynie złudzeniem, przyglądającym się im osobom zdają się bardzo realne. Wynika to z faktu, że Bohater wciąga w akcję swojego snu na jawie również wszystkich wokół. Dlatego wszelkich zjawisk, wywołanych *Przywołaniem snów* można dotknąć i poczuć, tak samo, jak to bywa w snach. Jednak po ustaniu jego działania wszelkie skutki poczynają wyśnionych istot lub zjawisk okazują się być tylko iluzją. Jeden sukces oznacza, że Moc trwa przez kilka minut, pięć zaś pozwala utrzymywać ją przez kilka godzin. Należy jednak wystrzegać się niebezpieczeństw, związanych z używaniem tej Mocy – często korzystający z niej Bohater powoli przestaje pamiętać, które z jego wspomnień wydarzyły się naprawdę, które zaś tylko wyśnił. Zdarza się również, że Wybranci używają jej bezwiednie.

Test: Bardzo Trudny

Spopielenie

Postać jest w stanie samym tylko spojrzeniem obrócić w popiół przedmiot (wykonany z materiału, który może ulec spaleniu) albo żywą istotę. W ciągu kilkunastu sekund z celu ataku pozostaje tylko szary pył. Nikt poza Wybranicami (którzy mogą bronić się przed działaniem Mocy innych Wybraniców) nie jest w stanie obronić się przed niszczycielską siłą tej Mocy.

Test: Wyjątkowo Trudny

Zmiana w zwierzę

Postać potrafi przybrać formę zwierzęcia (jego gatunek zależy od Błogosławieństwa). W przypadku możliwość wyboru z kilku gatunków, podczas wykupywania tej Mocy gracz musi zadecydować, w jakie dokładnie zwierzę będzie umiał zmieniać się jego Bohater (np. żbik lub wielki kot, żmija lub zaskroniec). Po przemianie postać posiada wszystkie Atrybuty danego zwierzęcia za wyjątkiem Inteligencji i Woli, które nie ulegają zmianie. Teoretycznie zachowuje ona wszystkie swoje Umiejętności, jednak korzystanie z niektórych może okazać się w pewnych sytuacjach niemożliwe (trudno wyobrazić sobie wilka z mieczem w dłoni, natomiast ten sam wilk może, dzięki intelektowi i doświadczeniu postaci, dokonać rzeczowej oceny jakiegoś oręza).

Test: Bardo Trudny

Zniewalający głos

Posługujący się tą Mocą Bohater jest w stanie samym tylko głosem bardzo wpływać na innych. Coś w jego tonie sprawia, że każdy, do kogo skierowane jest polecenie czy prośba zrobi wszystko, co tylko potrafi, by postąpić zgodnie z wolą postaci. Ofiara nie czuje się w żaden sposób zmuszana do działania – wręcz przeciwnie, ma wrażenie, że robi wszystko z własnej woli i jest szczerze oddana Wybrańcowi. Pojedyncza aktywacja Mocy wystarczy na wydanie nawet skomplikowanej komendy jednej osobie.

Test: Bardo Trudny



Rzucanie czarów

Dostępne przede wszystkim Kapłanom czary to inna niż Błogosławieństwa forma magii. Kapłani, by móc korzystać z zaklęć, muszą oddać się pod opiekę jednego z bóstw – dzieci Bogini. Takich bytów istnieje bardzo wiele i są one znacznie bliższe zwykłym śmiertelnikom, gdyż w ich żyłach płynie zmieszana krew boska i ludzka (powstały one ze związku Danu i Rogatych Bogów). Każde z bóstw wyraża inną ideę i patronuje innemu systemowi wartości, dlatego też każde obdarza swego Kapłana inną Ścieżką Magii. Może on korzystać wyłącznie z zaklęć związanych z patronującym mu bóstwem, nie ma możliwości oddania się pod opiekę kilku nadnaturalnym bytom naraz.

Zdobywanie czarów



Kapłan otrzymuje czary od swojego patrona. W tym celu musi oddać się modlitwie, w której просi go o nowe zaklęcie. Jeżeli bóstwo uzna, że wyznawca jest godny jego przychylności (a więc działał zgodnie z charakterem patrona), obdarza go nowym czarem (gracz musi w tym celu wydać jeszcze odpowiednią ilość Punktów Doświadczenia – patrz rozdział „Zasady”). Od tego momentu postać może się już posługiwać zdobyтыm czarem, choć początkowo będzie jej to przychodzić z trudem i dopiero z czasem magiczne zdolności Kapłana ulegną zwiększeniu. Wraz z rosnącym doświadczeniem Bohater może nauczyć się lepiej wykorzystywać dane zaklęcie, dzięki czemu jego rzucenie przychodzić mu będzie ze znacznie większą łatwością oraz będzie on uzyskiwał lepsze efekty. Bohater może zdobyć dany czar tylko i wyłącznie w przypadku, gdy posiadł już wymagany do jego używania poziom wtajemniczenia. Bóstwo dopuszcza swego wyznawcę do kolejnych Kregów w miarę, jak zdobywa on kolejne Sploty (tak więc Bohater o trzech Splotach posiadać będzie trzeci poziom wtajemniczenia).

Zdarza się, że ktoś z bóstw z sobie tylko znanych powodów upodoba sobie kogoś pośród zwykłych śmiertelników i obdarza go mocą używania czarów. Sytuacje te należą do absolutnie wyjątkowych, niemniej jednak zdarzają się.

Używanie zaklęć



Aby rzucić czar, postać wykonuje test Inteligencji i Magii. Standardowo jest to test Bardzo Trudny, choć zdolność rzucania jakiegoś czaru można udoskonalić w taki sposób, by Bohaterowi przychodziło to z większą łatwością. Aby móc skorzystać z danego zaklęcia, Bohater (poza faktem znajomości owego czaru) musi posiadać wystarczającą ilość Punktów Mocy (PM), które odzwierciedlają poziom magicznej energii, jaką udało mu się zgromadzić. Początkowa ilość PM postaci jest równa jego Woli, zaś przy każdym kolejnym Kręgu rośnie ona o k6+nowy poziom (tak więc postać, która właśnie dorobiła się trzeciego Splotu, otrzyma k6+3 PM). Wydane Punkty Mocy powoli regenerują się aż do maksymalnego poziomu (który równy jest Woli postaci, powiększonej o wszystkie przyrostu PM, wynikające ze zdobywania kolejnych Splotów). Punkty magii regenerują się podczas odpoczynku (mniej więcej jeden PM na trzy godziny), a w szczególności podczas medytacji i snu (jeden PM na godzinę).

Dodatkowym elementem wymaganym do rzucenia czaru, jest wypowiedzenie stosownej formuły oraz wykonanie serii odpowiedni gestów. Kapłan z czasem może lepiej poznać dane zaklęcie, dzięki czemu nie będzie już musiał stosować tak skomplikowanych zabiegów.

Aby obronić się przed czarem, jego ofiara musi wykonać test Woli (zazwyczaj będzie to test Zwykły, chyba, że rzucający czar w jakiś sposób go wzmacnił, co zwiększy trudność testu). Jeżeli broniący się otrzymał w swoim teście więcej Sukcesów niż Kapłan w teście rzucania czaru, zaklęcie nie zadziałało przeciwko ofierze (choć Punkty Mocy zostały utracone). W przeciwnym wypadku czar odniósł skutek (przy czym ilość Sukcesów rzucającego czar zostaje pomniejszona o ilość Sukcesów broniącego się). Oczywiście test obronny dotyczy wyłącznie przypadku bezpośredniego oddziaływanego czaru na broniącego się, tak więc jeżeli Kapłan doprowadzi np. do otwarcia się pod jakimś człowiekiem wielkiej dziury w ziemi, człowiek ów nie może wykonać rzutu obronnego, a raczej rzut na Zręczność.



Wzmacnianie czarów



W momencie, gdy Kapłan poznaje nowe zaklęcie, umie się nim posługiwać w bardzo ograniczonym stopniu, co znacząco zmniejsza użyteczność czaru. Wystarczy wyobrazić sobie czarownika, który usiłuje naprzeciwko wyrecytować inkantację i wykonać odpowiednie gesty, by powstrzymać pędzącego nań zwierza - prawdopodobnie zanim Kapłanowi uda się dotrzeć choćby do połowy magicznej formuły, posłuży już za posiłek. Na szczęście z czasem czarownik może lepiej poznać dane zaklęcie, dzięki czemu będzie ono odnosiło lepszy efekt, a jego rzucenie będzie przysparzało mniej trudu. By tego dokonać, gracz musi wydać na ten cel odpowiednią ilość Punktów Doświadczania (patrz rozdział *Zasady*).

Czar może zostać wzmacniony na kilka sposobów. Po pierwsze, jego działanie może stać się silniejsze (a więc innym może być trudniej się przed nim obronić), po drugie Kapłanowi może być łatwiej go rzucić (a więc trudność testu jego rzucenia może ulec zmniejszeniu). Po trzecie wreszcie, Bohater, dzięki lepszemu rozumieniu czaru, może znacznie ograniczyć ilość gestów i słów, które musi wypowiedzieć, by go rzucić. Dokładne zasady przedstawia poniższa tabela.

Wzmocnienia czarów			
Stopień	Sila czaru	Trudność rzucenia	Niezbędne gesty i słowa
Brak	Zwykły test odparcia czaru	Bardzo Trudny test rzucenia czaru	Długa, głośna inkantacja, połączona z szeregiem skomplikowanych gestów
1	Trudny test odparcia czaru	Trudny test rzucenia czaru	Kilka głośnych słów mocy oraz kilka prostych gestów
2	Bardzo trudny test odparcia czaru	Zwykły test rzucenia czaru	Pojedyncze słowo mocy bądź gest
3	Wyjątkowo trudny test odparcia czaru	Bardzo łatwy test rzucenia czaru	By rzucić zaklęcie wystarczy pojedyncza myśl

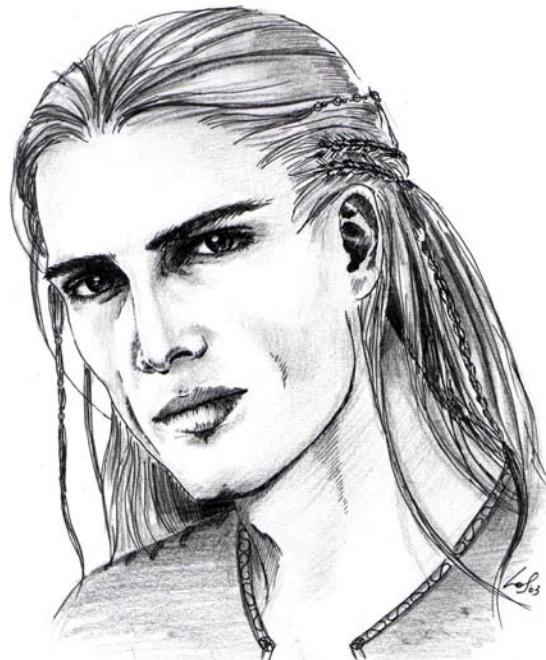
Należy pamiętać, że Kapłan wykupuje wzmacnienia dla konkretnego czaru, a nie wszystkich czarów naraz (tak więc może posiadać czary o różnym poziomie wzmacnień w różnych aspektach).

Ścieżki Magii



Każdy Kapłan, aby móc rzucać czary, musi sobie wybrać patrona spośród bóstw. Od tej chwili podąża on Ścieżką Magii, wyznaczoną mu przez boskiego opiekuna. Poza Danu (która jest bytem zbyt złożonym, by Kapłan mógł podążać jej Ścieżką Magii) istnieje osiem najważniejszych bóstw, które opiekują się czarownikami (dziewiątym z nich jest Sluagh, którego Bogini wygnała). Poza tą ósemką Kapłan może również odnaleźć patrona pośród pomniejszych nadprzyrodzonych bytów. Czary ich Ścieżek są zazwyczaj słabsze, z drugiej jednak strony tacy patroni mniej wymagają od swoich wyznawców.

Poniżej znajduje się opis trzech spośród ośmiu głównych Ścieżek Magii, wraz z przynależnymi im zaklęciami. W razie potrzeby Mistrz Gry może wspólnie z graczami przygotować inne Ścieżki, tak najważniejszych bóstw, jak i tych pomniejszych. Przy nazwach czarów podano w kwadratowych nawiasach ich koszt w Punktach Mocy. W opisie znajduje się również informacja o czasie, przez jaki dane zaklęcie utrzymuje swoje działanie. Zasięg każdego czaru wynosi kilkanaście metrów, chyba, że w opisie podano inaczej. W większości przypadków rzucający powinien widzieć swoją ofiarę, czasami zaś wymagany jest dodatkowo kontakt wzrokowy.



Ścieżka Życia (Ailla)



Ailla to pani wszelkiego życia, która dostała od Danu moc dawania go, lecz również odbierania. Jest jednak boginią łaskawą, rozniecającą w ludzkich sercach radość i miłość, kojącą ich ból, lęk i żal. Kapłani Ailli to posłannicy życia, jedynie w wyjątkowych wypadkach decydujący się je odebrać – ten przewilej zarezerwowany jest dla samej bogini. Ich czary przynoszą błogosławieństwo płodności i rozkwitu, pocieszenie i ukojenie, leczą rany i choroby ciała, a także ducha. To trudne i wymagające zadanie, przynoszące jednak Kapłanom Ailli życliwość i wdzięczność Ludu Danu.

Powstrzymanie krwawienia [1]

Korzystając z tego czaru Kapłan może dotykiem tamować u innych krwawienie. Jednokrotne użycie zaklęcia pozwala na powstrzymanie upływu krwi z jednej lokacji ciała (np. ręki). Ilość Sukcesów przekłada się na skuteczność czaru (wystarczą trzy, by całkowicie zatać krwawienie w danej lokacji).

Ukojenie bólu [3]

Korzystając z tego czaru Kapłan jest w stanie sprawić, iż wybrana przez niego osoba przestaje odczuwać jakikolwiek fizyczny ból (nie otrzymuje żadnych ujemnych modyfikatorów z racji Obrażeń, tortury mają na nią znacznie mniejszy wpływ, itp.). Zaklęcie nie powoduje zmniejszenia odnoszonych przez jego cel Obrażeń, a jedynie pozbawia uczucia bólu.



Pierwszy Krąg



Leczenie chorób [5]

Ten czar pozwala rzucającemu go Kapłanowi uleczyć wszystkie choroby danego człowieka. Pojedyncze użycie zaklęcia zupełnie wystarcza, by zacząć walczyć ze wszystkimi trawiącymi nieszczęsnika chorobami, zaś o skuteczności kuracji decyduje ilość Sukcesów (pięć oznacza całkowite ozdrowienie).

Odjęcie zmęczenia [3]

Kapłan może za pomocą tego zaklęcia sprawić, iż jego cel przestanie odczuwać jakiekolwiek zmęczenie. Nie tylko poczuje się on lepiej, ale jego organizm faktycznie będzie nosił wszelkie znamiona wypoczynku (każde dwa Sukcesy w teście rzucenia czary pozwalają o jeden zmniejszyć poziom zmęczenia danego człowieka).

Potencja [2]

Zaklęcie to stało się szybko sławne z racji emociji, które wzbudza wśród Ludu Bogini. Wbrew licznym plotkom jego działanie ogranicza się jedynie do sprawienia, by mężczyzna (lub samiec jakiegokolwiek innego gatunku) był fizycznie przygotowany do uprawiania miłości. Opowieściom rzekomo znających ów czar Lochinów, którzy zarzekają się, iż pod jego wpływem są w stanie dostarczyć kochance niespotykanych doznań, raczej nie należy dawać wiary.



Drugi Krąg



Leczenie ran [3]

Kapłan może dzięki temu zaklęciu leczyć obrażenia, odniesione przez inne osoby. Każde dwa Sukcesy w teście rzucania czaru pozwalają odjąć celowi zaklęcia jeden Poziom Obrażeń w wybranej przez Kapłana lokacji ciała. Czar ten można wykorzystywać wielokrotnie, by całkowicie uzdrowić rannego.

Namiętność [5]

Zadaniem tego czaru jest nie tylko spowodowanie, by jego ofiara odczuwała potrzebę fizycznego zbliżenia, ale również zwiększenie szansy na długofalowe konsekwencje takiego czynu. Osoba poddana działaniu tego zaklęcia ma bardzo dużą szansę spowodować (lub zajść w) ciążę.

Rozpoznanie partnera [2]

Czar ten pozwala kapłanowi określić, jak dobrze pasuje do siebie dwójka ludzi czy zwierząt pod kątem posiadania wspólnego potomstwa. Niektóre szczególnie oddane Kapłanki Ailli szukają za pomocą tego zaklęcia dobrego kandydata na ojca swoich dzieci, zaś wielu bogatych hodowców płaci Kapłanom za ustalenie, które sztuki najlepiej ze sobą krzyżować.

Sytość [3]

Dzięki temu zaklęciu Kapłan jest w stanie nasycić siebie bądź inną osobę samą magiczną energią. Cel czaru przestaje odczuwać głód, zaś do jego organizmu trafiają wszelkie niezbędne składniki odżywczne (porównywalne ze zjedzeniem obfitego i różnorodnego posiłku). Wystarczą trzy Sukcesy w teście rzucania czaru, by poddana mu osoba poczuła się całkowicie najedzona.



Trzeci Krąg



Dwa serca [5]

Używający tego czaru kapłan jest w stanie przyjąć na siebie obrażenia, które miała otrzymać inna, wskazana przez niego osoba. Cel czaru nie otrzymuje żadnych widocznych ran, zaś rzucający zaklęcie Kapłan zaczyna krewić z tej lokacji ciała, w którą trafiona została chroniona przez niego osoba. Aby czar zaczął działać wystarczy jeden Sukces (działanie kończy się po kilku minutach).

Leczenie trucizny [6]

Czar ten pozwala leczyć wybraną osobę z negatywnych skutków zażycia trucizny czy np. kontaktu z jadem. Aby oczyścić organizm ofiary z lekkie trucizny wystarczy pojedynczy Sukces, jednak potrzebne będą aż cztery, by pozbyć się śmiertelnej dawki jakiejś substancji.

Powrót do zdrowia [10]

Czar ten pozwala Kapłanowi przywrócić sobie pełne zdrowie, a więc wyleczyć wszelkie choroby, zagoić rany, oczyścić się z trucizn, itp. Dokładny efekt czaru zależy oczywiście od ilości uzyskanych Sukcesów (generalnie każdy Sukces wystarcza na obniżenie o jeden Poziomu Obrażeń we wszystkich lokalizacjach ciała).

Rozpoznanie życia [8]

Z pomocą tego zaklęcia Kapłan jest w stanie na podstawie jakiejś próbki poznać szczegóły, dotyczące istoty, z której ciała owa próbka została pobrana. Włos może dostarczyć np. informacji na temat plemienia i wieku człowieka, na podstawie krwi można zaś określić gatunek czy płeć zwierzęcia. Dokładność oceny zależy od ilości Sukcesów otrzymanych w teście rzucania czaru.



Czwarty Krąg



Aura życia [11]

Korzystający z tego zaklęcia Kapłan roztacza w promieniu kilku metrów od siebie magiczną aurę, przesyconą życiową energią. Rośliny i zwierzęta w jej zasięgu zachowują się tak, jakby były zaspokojone wszelkie ich potrzeby, ludzie zaś popadają w błęgi stan spokoju i zadowolenia. Czar utrzymuje się w działaniu przez kilka godzin. Jeśli w zasięgu aury znajdzie się jakaś nieumarła istota, natychmiast rozpada się ona w proch (a więc jej ciało powraca do naturalnego stanu).

Panika [7]

Kapłan jest w stanie roztoczyć wokół siebie magiczną aurę, która oddziaływała na organizmy znajdujących się w promieniu kilku metrów zwierząt i ludzi w taki sposób, iż włącza się u nich instynkt ucieczki. Nawet najbardziej racjonalne osoby, o ile nie udało im się odeprzeć zaklęcia, uciekają w popłochu, choć same nie są w stanie powiedzieć przed czym. Po około minucie ich stan emocjonalny powraca do normy i zaprzestają one ucieczki.

Przepracowanie [10]

Czar ten powoduje, iż organizm osoby, na którą została rzucona, zaczyna bardzo intensywnie pracować. Ofiara czuje, jak jej serce zaczyna bić niczym oszalałe, krew uderza do głowy, a oddech przyspiesza. Efektem wytrąconej pracy jest bardzo szybko (po kilkunastu sekundach) nadchodzące wycieńczenie - pod człowiekiem, będącym celem zaklęcia, uginają się nogi itp. Trzy, cztery i pięć Sukcesów oznacza omdlenie, zaś więcej – nawet śmierć.



Piąty Krąg



Przyspieszenie wzrostu [9]

Zaklęcie to sprawia, iż wybrana przez Kapłana roślina zaczyna nienaturalnie szybko rosnąć. Drzewo w ciągu kilku godzin jest w stanie przejść drogę od żołędzi po dorodny dąb, zaś małe rośliny potrzebują na wzrost niewiele ponad minutę. Wyhodowane w ten sposób owoce czy warzywa nie różnią się niczym od rosnących w naturalny sposób.

Regeneracja kończyn [15]

Kapłan korzystając z tego czaru jest w stanie przywrócić innemu człowiekowi utraconą kończynę (niezależnie od tego, jak dawno ów człowiek ją utracił). Aby zaklęcie się powiodło, potrzebne są co najmniej trzy Sukcesy w teście rzucania czaru. Kończyna nie pojawi się od razu, a raczej będzie przez kilka dni odrastać, aż uzyska naturalne wymiary.

Waga życia [15]

Korzystający z tego zaklęcia Kapłan może pokazać wskazanej przez siebie osobie jak wielkim skarbem jest życie. Ofiara doświadczona skomplikowanej wizji, w której uświadamia sobie cud życia. Po takim doświadczeniu przez jakiś czas (zależny od Sukcesów Kapłana – jeden wystarczy na dzień, za pięć – na kilka miesięcy) człowiek ten nie będzie w stanie odbierać życia innym (nie tylko ludziom, ale również zwierzętom, a czasem nawet roślinom).



Szósty Krąg



Odebranie życia [30]

Ailla nie tylko daje życie, ale również je odbiera. Ten czar pozwala Kapłanowi wyssać życiową energię z innej istoty. Ofiara zaklęcia otrzymuje we wszystkich lokalizacjach ciała Poziom Obrażeń, zależny od ilości Sukcesów rzucającego (jeden to Bardzo Lekkie, dwa Lekkie, itp.). Nie ma żadnego sposobu, by uniknąć działania tego czaru. Kapłan może zdecydować, iż nie chce odbierać ofierze całej życiowej energii, a jedyni jej części (w takim wypadku gracz powinien ustalić, do jakiego maksymalnego Poziomu Obrażeń zamierza stosować czar na danej osobie).

Odjęcie wieku [40]

Wielu Kapłanów po dziś dzień spiera się, czy istotnie ów czar cieszy się aprobatą Ailli, czy też może jego używanie stanowi poważne przewinienie w jej oczach. Zaklęcie pozwala odmłodzić rzucającego czar lub innego człowieka mniej więcej o ilość lat równą ilości uzyskanych przez rzucającego Sukcesów. Należy pamiętać, iż jest to jedynie odmłodzenie organizmu, nie zaś cofnięcie go w czasie (tak więc, np. niedawno otrzymana blizna nie zniknie mimo użycia *Odjęcia wieku*).

Ścieżka Natury (Cadan)



Cadan to bóg sił natury, władający wszelkimi zwierzętami i roślinami. Jest on czczony w całej Tir Na Danu jako opiekun lasów i uosobienie pierwotnej mocy, a także nieokiełznanej twarzy Danu. Często przedstawia się go również jako muskularnego mężczyznę z głową jelenia, stanowi on bowiem symbol Rogatego Boga. Cadan jest bogiem tajemniczym, który swoją wolę przekazuje swym Kapłanom poprzez mistyczne sny i wizje. Nie narzuca im żadnych praw ani ograniczeń, zaszczybia jednak w ich duszach tęsknotę za prastarym dziedzictwem człowieka, a także szacunek do niezmierzonych puszczy i nietkniętych ludzką stopą mateczników, gdzie swoje leża mają ojcowie wszystkich zwierząt.

Pierwszy Krąg



Mowa zwierząt [3]

Czar ten pozwala Kapłanowi porozumieć się ze zwierzęciem, tak jakby obaj używali tego samego języka. Oczywiście, sposób myślenia zwierząt znacznie różni się od ludzkiego, trudno więc za pomocą tego czaru prowadzić filozoficzne dysputy - rozmowa ogranicza się raczej do wymiany prostych myśli. Jeden Sukces wystarcza, aby porozumieć się z innym ssakiem, dwa z ptakiem, trzy z gadami, cztery z płazami i rybami, zaś pięć Sukcesów potrzebne jest, by wywnioskować cokolwiek z rozmowy z wszelkimi innymi stworzeniami.

Pośród swoich [5]

Zaklęcie to sprawia, że przez około godzinę Kapłan traktowany jest przez zwierzęta wybranego przezeń gatunku tak, jakby był jednym z nich w dodatku nastawione są one do niego zupełnie ufnie, jakby znały go od dawna i żyły z nim w dobrych stosunkach. Dzięki temu może on spróbować przyłączyć się do wilczego polowania czy też wejść między pasące się jelenie nie wzbudzając popłochu.

Polączenie z naturą [2]

Ludzie przez lata tworzenia cywilizacji znacznie oddalili się od natury. Wiele zwierząt nauczyło się już, że dwunogi stanowią bardzo specyficzny gatunek, od którego lepiej trzymać się z daleka. Dzięki temu zaklęciu Kapłan jest w stanie na kilka godzin „zmyć” z siebie świadectwo człowieczeństwa, co sprawi, że inne stworzenia będą na niego reagować jak na nieznany wcześniej gatunek. Nie oznacza to koniecznie pozytywnego nastawienia, na pewno jednak zwierzęta będą rzadziej się płoszyć, a wiele z nich zaciekawi się dziwną istotą.

Brak zapachu [1]

Kapłan korzystający w tego czaru na około godzinę zupełnie traci zapach. Zwierzęta nie są w stanie go wytropić, a zmysł powonienia w żaden sposób nie pozwala odkryć jego obecności. Niektóre stworzenia, np. psy będą zachowywać bardzo podejrzliwie wobec istoty, które posiada wygląd, pozbawiona jest jednak zapachu.

Znalezienie wody [2]

Po chwili skupienia czar ten umożliwia Kapłanowi zlokalizowanie najbliższego źródła pitnej wody – najczęściej zwierzęcego wodopoju. Używającemu zaklęcia nie uda się niczego odnaleźć, jeżeli w promieniu dziesięciu kilometrów nie ma żadnej wody zdanej do picia.

Drugi Krąg

Kamuflaż [5]

Dzięki temu zaklęciu Kapłan jest w stanie upodobnić się do swojego otoczenia. Jego skóra przybierze kolor bliski odcieniom otaczającej roślinności, jej faktura zmieni się na bardziej przypominającą korę, włosy zaś przypominać będą porosty lub liście. Wszelkie próby wykrycia Kapłana są o dwa poziomy trudniejsze jeżeli się porusza, zaś w przypadku, gdy pozostaje nieruchomy, trudność wzrasta aż o trzy poziomy.

Mgla [9]

Kapłan jest w stanie przyzwać mgłę, która w ciągu kilku minut pokryje teren w promieniu około kilometra. Ilość Sukcesów odzwierciedla jej gęstość – jeden to bardzo rzadka mgła, ledwo utrudniająca widoczność, zaś sześć

oznacza opar tak gęsty, że z trudem można dojrzeć wyciągniętą przed siebie rękę.

Parzydelka [4]

To zaklęcie pozwala Kapłanowi zmienić właściwości znajdujących się w jego pobliżu roślin w taki sposób, by kontakt z nimi powodował dotkliwe oparzenia. Krótkotrwałe zetknięcie prowadzi do powstania swędzących i niesłychanie bolesnych poparzeń, zaś długi kontakt może doprowadzić nawet do powstania otwartych ran. Działanie czar utrzymuje się przez około godzinę i jednokrotne rzucenie go wystarcza, by przemienić rośliny zajmujące powierzchnię mniej więcej metra kwadratowego.

Dar natury [7]

Okoliczne rośliny są gotowe pomóc Kapłanowi, korzystającemu z tego zaklęcia. Przez około godzinę wszelkie pozostawiane przez niego ślady szybko się zacierają, zaś jego samego trudniej jest dojrzeć, gdyż gałęzie układają się w taki sposób, by jak najlepiej go zasłonić.

Trzeci Krąg

Poznanie okolicy [6]

Użycie tego zaklęcia sprawia, iż Kapłan uzyskuje wiele wiadomości na temat okolicy (w promieniu kilku kilometrów). Jest w stanie określić, jakie gatunki ją zamieszkują, czy nie została w jakiś sposób naruszona (np. przez wybudowanie ludzkiej osady), itp. Dokładność i liczba informacji zależy od ilości uzyskanych w teście rzucania czaru Sukcesów.

Przyspieszona vegetacja [7]

Czar ten sprawia, iż w promieniu kilkunastu metrów od Kapłana znacznie przyspiesza vegetacja. W środku zimy rośliny wypuszczają pąki, by w ciągu kilkunastu minut (chyba, że Kapłan wcześniej przerwie działanie czaru) rozwinać je w kwiaty, które z kolei ustąpią miejscu owocom, aż w końcu roślina zrzuci liście. Podczas działania czaru korzysta ona z magicznej energii kapłana, dlatego nie traci własnych zasobów.

Pomoc natury [2]

Po rzuceniu tego zaklęcia Kapłan jest w stanie pożywić się dowolną substancją, która stanowi pokarm jakiegokolwiek gatunku zwierząt. Tak więc za jedzenie służyć mu mogą np. pędy roślin, nasiona, kora czy liście. Jego organizm normalnie trawi wszelkie jadalne dla innych zwierząt tkanki.



Czwarty Krąg



Rój owadów [6]

Czar ten pozwala Kapłanowi przyzwać i częściowo kontrolować poczynania roju owadów. Może on posłużyć się takim sprzymierzeńcami by np. kogoś zaatakować. Ilość przybyłych insektów zależy od ilości Sukcesów. Należy uważać, gdyż Pech oznacza przybycie chmary owadów, które mogą spowodować spustoszenie wśród okolicznej roślinności, podobnie jak szarańca (i nad którymi Kapłan nie ma żadnej kontroli).

Mowa roślin [2]

Dzięki temu zaklęciu Kapłan jest w stanie porozumiewać się z roślinami. Ich sposób komunikacji jest zupełnie obcy ludziom, dlatego rzucający czar musi poświęcić sporo czasu, by ustalić najprostsze fakty, niemniej jednak wiedza roślin, szczególnie zaś tych wiekowych, jest ogromna.

Grzęzawisko [9]

Zaklęcie to sprawia, iż w promieniu około kilometra od Kapłana ziemia zmienia się w zdradliwe grzęzawisko. Każdy człowiek i większe zwierzę musi wykonać Zwykły test Refleksu i Sprawności, aby nie zacząć się zapadać. Jeżeli jakiś nieszczęśniak zostanie całkowicie wciągnięty, właściwie nie ma już dla niego ratunku. Czar przestaje działać po około dziesięciu minutach i ziemia na powrót staje się twarda (co znacznie utrudni wydostanie się komuś, kto był po pas zanurzony w bagnie).



Piąty Krąg



Popłoch [12]

Wykorzystując to zaklęcie Kapłan jest w stanie wzbudzić popłoch w zwierzętach, które zachowują się, jakby wokół nich wybuchł pożar. Wszystkie żywe istoty będą uciekać w wielkim педzie przed iluzorycznym „ogniem”. Kapłan może wpływać na kierunek ucieczki i jeżeli skieruje zwierzęta np. na jakąś osadę, mogą one spowodować wiele szkód.

Azyl [10]

Czar ten pozwala Kapłanowi fizycznie „wniknąć” w dowolne drzewo. Dopóki znajduje się on w takim azylu nie można zadać mu jakichkolwiek Obrażeń. Ścieście lub podpalenia drzewa powoduje zakończenie działania czaru (Kapłan musi opuścić drzewo). Jednokrotne rzucenie zaklęcia pozwala przebywać w azylu przez około dziesięć godzin.

Poszukiwania [14]

Korzystając z pomocy wszystkich znajdujących się w okolicy zwierząt i roślin, Kapłan może poprzez samo skupienie myśli odnaleźć w promieniu kilku kilometrów jakiś przedmiot bądź osobę (pod warunkiem, że wie jak wygląda bądź pachnie obiekt poszukiwań). Ilość Sukcesów przekłada się na dokładność, z jaką Kapłan będzie w stanie określić położenie poszukiwanego przedmiotu.



Szósty Krąg



Dar Cadana [20]

Dzięki temu czarowi Kapłan jest w stanie nadać wybranemu przez siebie drzewu świadomość i możliwość ruchu. Przez około pięć godzin powołana ten sposób do życia istota będzie służyć Kapłanowi wszelką pomocą, potem zaś z powrotem wrośnie w ziemię (Siła, Zręczność i Wytrzymałość wynoszą dla rosłego dębu odpowiednio 20, 6 i 14).

Pan zwierząt [20]

Zaklęcie to pozwala Kapłanowi przez kilka minut wydawać znajdującym się w zasięgu jego głosu zwierzętom dowolne polecenia. Będą one starały się za wszelką cenę wykonać rozkazy (łącznie z działaniami prowadzącymi do śmierci). Poziom skomplikowania poleceń nie powinien być zbyt duży, by podwładni byli w stanie zrozumieć sens rozkazów.

Pan więzów [3]

Kapłan umie rozwiązywać wszelkie typy niemagicznych więzów oraz wzmacniać już założone pęta tak, by bardzo trudno było się z nich oswobodzić. Ilość otrzymanych w teście rzucania czaru Sukcesów mówi o liczbie poziomów trudności, o które należy zwiększyć ewentualny test oswobodzenia ofiary. W przypadku, gdy Kapłan używa tego czaru w celu uwolnienia siebie, modyfikator obniża trudność wykonywanego testu.

Ścieżka Władzy (Tressa)



Tressa to wymagająca pani, ceniąca siłę, gardząca zaś słabością. Tych spośród Wybrańców, którzy udowodnią jej, że należą do pierwszej grupy, nagradza swymi łaskami, jednak jej czujny wzrok od tej pory na nich spoczywa. Tressa nie toleruje słabości wśród swych Kapłanów, dlatego służąc jej, muszą oni mieć się stale na baczności. Aby zadowolić boginię, a także własne ambicje, dążą oni do podporządkowania sobie innych, czy to poprzez intrigi i subtelną manipulację, czy też poprzez fizyczną przewagę. Władza to słodki i kuszący owoc, jednak posiadanie go niesie ze sobą również odpowiedzialność – ta lekcja, którą ofiarowuje swym wyznawcom Tressa, bywa znacznie trudniejsza do zrozumienia, dlatego wielu Kapłanów Władzy zmienia się w tyranów i despotów.

Ponad podziałami [2]

Dzięki temu zaklęciu używający go Kapłan (lub osoba, na którą czar został rzucony) świetnie wpasowuje się nawet w nieco obce jej kulturowo społeczności. Nie należy stosować żadnych ujemnych modyfikatorów przy kontaktach z przedstawicielami innych plemion. Czar działa przez około doby.

Potęgowanie emocji [4]

Ofiara tego czaru zaczyna znacznie intensywniej odczuwać emocje. Rzucający zaklęcie nie może wpływać na ich charakter, a jedynie na siłę (tak więc osoba nieco zła stanie się wściekła, a np. wesoła wpadnie w prawdziwą euforię). Efekt działania czaru utrzymuje się przez około pół godziny, przez które ofiara otrzymuje modyfikator -1 do trudności testów Woli (związanych z jej nastrojem, np. opanowaniem gniewu czy strachu) za każdy Sukces, jaki uzyskał kapłan w teście rzucania czaru.



Pierwszy Krąg



Nadzieja [3]

Kapłan jest w stanie dzięki temu zaklęciu tchnąć nadzieję i odwagę w serce jakiegoś człowieka (bądź grupy kilku osób). Przez około pół godziny (tyle wynosi czas trwania czaru) otrzymują oni +1 do testów Woli na każdy Sukces, który otrzymał Kapłan w teście rzucania czaru.

Sugestia [4]

Dzięki temu zaklęciu, Kapłan może zasugerować oficerowi jakiś stan psychofizyczny (zmęczenie, podniecenie, strach, oburzenie, itp.). Ofiara będzie skłonna przyjąć go za swój własny. Modyfikator do testu (najczęściej Woli), kiedy ofiara usiłuje na chwilę przełamać zasugerowany stan, zależy od sytuacji i wynosi tyle dodatnich lub ujemnych punktów, ile Sukcesów uzyskał rzucający zaklęcie w teście rzucania czaru. Po około pół godziny ofiara powraca do swojego naturalnego stanu psychofizycznego.

Znaczący gest [1]

Rzucający ten czar może wykonać jakiś gest (chrząkniecie, kłaśniecie w dlonie, śmiech), który zostaje od razu zauważony przez ludzi, znajdujących się w jego otoczeniu. Dokładne działanie zaklęcia (w zależności od ilości sukcesów) przedstawia poniższa tabela.

Sukcesy Efekt działania czaru

- | | |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Reakcja niewiele większa niż w przypadku zwykłego chrząknienia. |
| 2 | Kilka osób zauważa Bohatera, jednak większość po chwili wraca do swych zajęć. |
| 3 | Pojedyncze osoby skupiąją całą swą uwagę na Bohaterze, zaś reszta obdarza go krótkim spojrzeniem. |
| 4 | Większość osób w danej lokacji zwraca uwagę na Bohatera. |
| 5 | Właściwie wszyscy skupiąją większość swojej uwagi na Bohaterze. |
| 6 | Wszyscy ludzie przerwywają swoje zajęcia, by przyjrzeć się Bohaterowi. |
| 7 | Milkną ptaki, a ludzie wstrzymują oddech. Wzrok wszystkich zwrócony jest na Bohatera. |



Drugi Krąg



Aura władzy [5]

Cel czaru (może nim być sam Kapłan) zdaje się być jednostką urodzoną by przewodzić innym i nie znającą strachu. Ludzie w jego otoczeniu będą niemal odruchowo traktować go jako przywódcę i znacznie trudniej będzie im dostrzec u niego objawy strachu czy wahania (Charyzma celu zostaje na kilkanaście minut zwiększoną o ilość Sukcesów w teście rzucania czaru).

Przedmiot pożądania [7]

Kapłan może sprawić, że jakiś przedmiot (może to być zarówno piękna biżuteria, jak i zwykły patyk) staje się na kilka minut pożądany przez wszystkich, którzy go zobaczą. Ludzie gotowi są o niego walczyć, a w skrajnych

przypadkach (pech w teście Woli) zabić, by go dostać. Wadą tego zaklęcia jest fakt, że na siłę przyciągania przedmiotu podatny jest również sam rzucający, który (wraz z każdym, który zobaczy ów przedmiot) musi wykonać test Woli (pomniejszony o jeden punkt za każdy Sukces w teście rzucania czaru), aby się opamiętać.

Przyzwanie [4]

To zaklęcie sprawia, iż jego cel, niezależnie od sytuacji i odległości, jaka dzieli go od rzucającego, odczuwa potrzebę odnalezienia kapłana. Siła tej potrzeby zależy od ilości Sukcesów Kapłana (jeden oznacza chwilę zastanowienia: „Ciekawe, gdzie się teraz podziewa ...”, zaś pięć Sukcesów to gotowość sporych poświęceń, by odnaleźć rzucającego czar). Aby Kapłan mógł rzucić to zaklęcie, musi znać się z jego celem. Wystarczy znajomość przelotna, choć powinni o sobie cokolwiek wiedzieć (znać imię, pamiętać wygląd, itp.). Czar działa tylko przez kilka godzin. Jeżeli w tym czasie ofierze nie uda się odnaleźć kapłana, zaprzestaje ona dalszych poszukiwań (chyba, że zamierza je kontynuować w związku z jakimiś nie związonymi bezpośrednio z czarem okolicznościami).

Władcze spojrzenie [4]

Kapłan samym swoim spojrzeniem może zniechęcać przeciwnika do sporów. Wystarczy, że spojrzy mu głęboko w oczy, aby odwieść go od agresywnych zamiarów. Efekt czaru będzie się co prawda utrzymywał niewiele ponad minutę, dla Kapłana może to jednak oznaczać różnicę między życiem a śmiercią. Jeżeli ofiara czaru nie obroni się przed zaklęciem, nie będzie w stanie przebić psychicznej blokady i zaatakować kapłana (choć zaatakowana będzie się bronić). Czar wymaga oczywiście kontaktu wzrokowego.



Trzeci Krąg



Zaniechanie [5]

Ten czar powoduje, iż jego ofiara rezygnuje ze swojego aktualnego zamiaru (jak zjedzenie zupy, odszukanie źródła dziwnych dźwięków, itp.), niemalże o nim zapominając. Gdy zaklęcie przestanie działać (kilkanaście minut), zapewne jego cel przypomni sobie o niespełnionym zamiarze.

Przerażenie [6]

Czar wzbuďda u ofiary wspomnienie jakiegoś obiektu jej lęku, czasem bardzo realne. W skrajnych przypadkach (pech w teście odparcia czaru) może to doprowadzić nawet do powstania fobii. Ofiara może poczuć się nieswojo lub zostać całkowicie sparaliżowana strachem (w zależności od ilości Sukcesów rzucającego czar).

Przestrzeń nie do przebycia [6]

Zaklęcie to sprawia, że w umyśle ofiary tworzy się wrażenie jakiejś przeszkoły, która nie pozwala jej poruszyć się w jakimś kierunku (może to być przepaść, niewidzialna bariera, itp.). Przeszkody muszą być ułożone w taki sposób, by pozwolić ofierze na oddalenie się w jakimś kierunku (tak więc np. nie jest ona w stanie iść do przodu czy na boki, ale może się wycofać). W sytuacji, gdy Kapłan tworzy wrażenie całkowitego zamknięcia, umysł ofiary może wyrwać się z jego działania (zaklęcie po prostu wtedy nie działa).

Wzbudzenie strachu [7]

Ten czar powoduje, iż rzucający go Kapłan zaczyna wzbuďda lęk we wszystkich istotach, znajdujących się w jego pobliżu (dotyczy to zarówno ludzi, jak i zwierząt). Ilość Sukcesów oznacza ujemny modyfikator do trudności testu Woli, jaki muszą uwzględnić wszyscy, którzy chcą oprzeć się temu wrażeniu. Niedany test Woli oznacza dla ofiar ucieczkę lub skrajną agresję (w sytuacji przyparcia do muru), zaś Pech – całkowitą panikę. Rzucający czar Kapłan również jest podatny na efekt czaru. Jeżeli zobaczy gdzieś swoje odbicie, musi testować Wolę tak jak wszyscy.

Czwarty Krąg



Zwierzeczy umysł [9]

Możliwości intelektualne ofiary tego czaru na jakiś czas zostają obniżone do poziomu zwierzęcia. Nie jest ona w stanie normalnie się komunikować czy myśleć abstrakcyjnie. Najczęściej jej reakcją będzie ucieczka, choć może się również zdarzyć, że usiądzie ona po prostu na ziemi i będzie patrzyć się na wszystko z nieco głupawym wyrazem twarzy. W skrajnych sytuacjach może ona stać się

agresywna (choć w przypadku walki będzie używać jedynie rąk i zębów). Użycie tego czaru wymaga kontaktu wzrokowego. Jego efekt utrzymuje się przez około dwie godziny.

Niemoc [7]

Ofiarę tego zaklęcia ogarnia poczucie całkowitej beznadziei. Traci ona chęć do robienia czegokolwiek i pograża się w otchłani własnych smutków. Choć da się z nią normalnie porozumieć, właściwie nie sposób przekonać ją do wykonania jakiejkolwiek czynności (przymusiona, np. poprzez groźbę użycia siły może ostatecznie spróbować coś zrobić, choć nie będzie się do tego w ogóle przykładać). Efekt utrzymuje się kilka godzin (choć w przypadku większej ilości Sukcesów u rzucającego zaklęcie może działać nawet przez wiele dni).

Wzbudzenie żądzy [9]

Dzięki temu zaklęciu, Kapłan może sprawić, że jakaś istota staje się nadnaturalnie pociągająca dla innych przedstawicieli swojego gatunku. Nawet w przypadku ludzi oznacza to, że jeżeli obserwator nie wykona udanego testu Woli, będzie dążył do fizycznego kontaktu z ofiarą czaru. Siła żądzy jest tak duża, że od napastliwych amantów nie sposób się odpędzić i może wręcz dojść do gwałtu. Należy tu zaznaczyć, że ów powab działa wyłącznie na tych, którzy byliby potencjalnie zainteresowani ofiarą czaru (a więc kobieta, na którą rzucono *Wzbudzenie żądzy* musi obawiać się mężczyzn oraz kobiet zainteresowanych miłością fizyczną z innymi kobietami). Zaklęcie działa przez kilka godzin.

Aura słabości [8]

Osoba, na którą rzucone zostało owo zaklęcie zdaje się innym pozbawiona jakiejkolwiek charyzmy i autorytetu. Nie tylko nie wzbuďda zaufania czy ma problemy z podporządkowaniem sobie innych, ale również staje się ofiarą drwin i wyzwisk, a nawet aktów przemocy. Trudności wszystkich jej testów Charyzmy zostają podwyższone o tyle poziomów trudności, ile Sukcesów uzyskał rzucający czar. Zaklęcie działa przez około godzinę.



Piąty Krag



Szósty Krag



Zatrzymanie [9]

Rzucający ten czar jest w stanie sprawić, że osoby znajdujące się w jego najbliższym otoczeniu (w promieniu około metra od niego) na kilkanaście sekund zamierają w całkowitym bezruchu (choć ofiary mogą np. się wywrócić, jeżeli w trakcie rzucania czaru biegły, ich mięśnie pozostaną jednak napięte, nie zmieni się ich wyraz twarzy, itp.). Pozostają one świadome wydarzeń wokół, jednak nie są w stanie wykonać żadnego działania (nawet oddychać). Po kilkunastu sekundach czar przestaje działać, a ofiarom powraca zdolność działania.

Chwila prawdy [10]

Ofiara tego czaru przez kilkanaście minut nie jest w stanie kłamać. Nie oznacza to, że musi mówić prawdę. Może po prostu w ogóle się nie odzywać, jednak wszelkie próby przekazania fałszu kończą się fiaskiem (ofiara nie jest w stanie wydusić z siebie nieprawdziwych słów). Chodzi tu oczywiście o prawdę subiektywną, a więc osoba przeświadczona o tym, że poprzedniego dnia padał deszcz będzie w stanie to powiedzieć, nawet jeżeli nie jest to prawda. Użycie tego zaklęcia wymaga kontaktu wzrokowego.

Rozkaz [15]

Rzucający ten czar może wydać danej osobie pojedyncze polecenie (niezbyt skomplikowane, na poziomie zdania prostego). Ofiara zaklęcia, jeżeli nie udał jej się test odparcia czaru, musi wykonać rozkaz, choć posiada dowolność w tych aspektach, których Kapłan nie określił dokładnie, np. jak dana czynność ma być wykonana (innymi słowy po otrzymaniu polecenia „Przynieś mi wody.” ofiara czaru może dostarczyć Kapłanowi zarówno wielki kubel, kubek jak i kilka kropel wody). Do rzucenia tego czaru wymagany jest kontakt wzrokowy z ofiarą.

Uzależnienie [30]

Ten czar umożliwia Kapłanowi czasowe uzależnienie ofiary od siebie. Osoba poddana działaniu tego zaklęcia będzie za wszelką cenę dążyć do zaspokojenia wszelkich potrzeb rzucającego zaklęcie, starać się sprawić na nim jak najlepsze wrażenie i spędzać z nim możliwie dużo czasu. Wykona wszelkie jego polecenia, niezależnie od tego, jak bardzo będą uwłaczać jej godności czy bezpieczeństwu (choć ofiara nie jest bezrozumna, może więc odczuwać strach czy też prosić Kapłana o zmianę decyzji). Czar ten nie zmienia odczuć ofiary względem rzucającego, tak więc nadal może ona go np. nienawidzić, niemniej jednak poczucie całkowitego uzależnienia nie pozwoli jej działać na jego szkodę. Zaklęcie wymaga kontaktu wzrokowego w trakcie rzucania, a jego działanie utrzymuje się przez kilka dni, po których Kapłan albo rzuci je ponownie, albo ofiara wyzwoli się spod jego wpływu (istnieje spora szansa, że nie będzie do Kapłana pozytywnie nastawiona).

Kontrola [20]

Rzucający ten czar wchodzi mentalnie w ciało ofiary, podczas gdy jego własne zapada w letarg. Może kierować poczynaniami ofiary wedle uznania, choć jej świadomość nadal egzystuje w ciele i jest biernym obserwatorem wydarzeń. Kapłan nie może usłyszeć myśli swojej ofiary, choć czuje jej emocje, szczególnie te najsilniejsze – nie mają one jednak na niego wpływu. W sytuacjach, gdy Kapłan, korzystając z ciała ofiary, stara się zrobić coś, co jest całkowicie sprzeczne z jej odczuciami i zasadami (np. zabójstwo ukochanej osoby), musi wykonać wraz z ofiarą sporny test Woli. Niepowodzenie Kapłana oznacza, że jaźń ofiary nie pozwoliła mu na działanie (choć może on ponowić próbę wykonania tego, co zamierzył). Do rzucenia czaru wymagany jest kontakt wzrokowy.



Tkanie Pieśni

Na początku czasu Bogini w każde istniejące słowo tchnęła inną moc. Od zarania dziejów mowa towarzyszy Ludowi Bogini, jednak tylko nielicznym udało się odnaleźć sposoby na uwolnienie potęgi, tkwiącej w słowach. Jedynie odpowiedni ton, tempo i barwa głosu pozwolą wyzwolić pierwotną magię, którą zaklęła w nich Danu. Bardowie doskonałają swe umiejętności przez lata, by opanować zawartą w mowie Ludu Bogini moc i pokierować nią w taki sposób, by uzyskać określony efekt. Choć w brzmieniu niektórych słów kryje się prawdziwa potęga, ich siła może być użyta tylko wobec tych, którzy rozumieją ich sens. Tak naprawdę, do stworzenia Pieśni wystarcza sam głos Barda, większość z nich woli jednak posilić się melodią, wygrywaną na instrumencie, która ułatwia im utrzymanie właściwej tonacji i czyni dzieło bardziej pełnym.

Obecnie jedynie Bardowie mogą tworzyć i śpiewać Pieśni, choć kiedyś, gdy istnieli jeszcze Rogaci Bogowie i lud bardziej wsłuchany był w swą Boginię, była to umiejętność, którą po długiej nauce mógł posiąść niemal każdy.

Układanie Pieśni

Pieśń nie jest dziełem improwizowanym, gdyż magia słów jest zbyt skomplikowana, by korzystać z niej zupełnie intuicyjnie. Bard musi poświęcić wiele czasu na przygotowanie swojego dzieła, a więc dobrą odpowiednią melodii i treści (jednak nie konkretnych słów). Przed wykonaniem Pieśni po prostu przypomina sobie jeden z wymyślonych wcześniej utworów i zaczyna śpiewać. W fazie tworzenia Pieśni bardzo duże znaczenie odgrywają trzy pomocnicze współczynniki Barda, mówiące o poziomie, w jakim opanował on sztukę splatania słów. Cechy te nigdy nie są w żaden sposób testowane, a ich poziom wyznacza jedynie z jaką siłą jego dzieła mogą (choć nie muszą) oddziaływać na innych. Na początku wszystkie trzy cechy pomocnicze są równe jeden, jednak można zwiększać ich wartość w trakcie tworzenia postaci oraz później – za Punkty Doświadczenia, aż do maksymalnego poziomu, wynoszącego pięć. Oczywiście cechy te można rozwijać niezależnie od siebie (tak więc poziom jednej z nich może wynosić cztery, zaś innej dwa, itp.).

Cecha „**Grupa**” określa jak wielu słuchaczy może zostać objętych magią Pieśni. Jeżeli Bard śpiewa dla większej ilości słuchaczy niż grupa, na którą jest w stanie

oddziaływać, musi wskazać osoby, które znajdą się pod wpływem wykonywanego utworu. Pozostałe osoby oczywiście będą słyszeć jego śpiew, nie odnajdą w nim jednak nic niezwykłego.

„**Bliskość**” to cecha, która określa jak podobni muszą być do siebie słuchacze, aby odczuć efekty Pieśni. Różnice kulturowe i różne życiowe doświadczenia poszczególnych osób sprawiają, iż do każdego lepiej przemawiają inne słowa. Bard jednak w miarę doskonalenia sztuki posługiwania się Pieśniami umie przekazywać treści coraz bardziej uniwersalne, dzięki czemu ich odbiór jest taki sam niezależnie od różnic między słuchaczami.

Z kolei „**Treść**” mówi o tym jak bardzo zbieżne muszą być słowa Pieśni z jej magicznym działaniem. Na początku słowa Barda muszą pokrywać się z przesaniem ich magicznego oddziaływania (tak więc Pieśń, której magia ma powstrzymać panikę pośród przedstawicieli jakiegoś klanu, musi opowiadać o mestwie i odwadze owych ludzi oraz zawierać słowa otuchy). Z czasem jednak uczy się on, jak ukrywać prawdziwe przesłanie (a więc i magiczne działanie) pieśni pod płaszczykiem zupełnie innej treści.



Dokładne opisy poszczególnych poziomów przedstawionych cech znajdują się w poniższej tabelce.

Poziom	Grupa	Bliskość	Treść
1	Magia pieśni działa na jedną osobę.	Magia pieśni działa tylko na osoby blisko spokrewnione (rodzina).	Treść musi być tożsama z jej działaniem.
2	Magia pieśni działa na nie więcej niż pięć osób.	Wystarczy dalekie pokrewieństwo (klan).	Bard może odnosić się do jej działania poprzez przenośnie, itp.
3	...nie więcej niż dziesięć osób.	Magia pieśni działa w obrębie słuchaczy tego samego plemienia.	Prawdziwe działanie treści musi pojawić się w zawałowanej formie w jej treści.
4	...nie więcej niż pięćdziesiąt osób.	...w obrębie słuchaczy różnych plemion, których łączy (wspólnie zamieszkujących gród, itp.).	Pieśń musi w jakiś sposób dotyczyć jej przedmiotu, może jednak nie wiązać się z jej działaniem.*
5	Działa na wszystkich w zasięgu głosu Barda.	...dziela nawet zupełnie różnych słuchaczy.	Treść pieśni nie musi mieć żadnego związku z jej magicznymi właściwościami.

*Chodzi tu np. o sytuację, gdy magiczna formuła Pieśni ma umniejszyć członka klanu w oczach reszty społeczności. By magia zadziałała, Pieśń musi dotyczyć faktycznie jego osoby, może jednak opowiadać cokolwiek na jego temat (a nawet wychwalać czyny owego człowieka).

Powyzsze cechy odzwierciedlają jedynie potencjał, z jakiego podczas tworzenia Pieśni może skorzystać Bard. Nawet jeżeli posiada on cechę Grupa na poziomie pięć, nadal jest w stanie przygotować Pieśń, która oddziaływać będzie na pojedynczą osobę.

Aby ułożyć nową Pieśń Bard musi zadecydować, na jaką grupę i o jakim poziomie założliwości będzie ona mogła działać oraz na ile jej treść będzie tożsama zmagicznym działaniem (maksimum wyznaczają tu oczywiście trzy współczynniki pomocnicze). Musi również wybrać, jakiego typu efekt chciałby uzyskać poprzez swój śpiew. Magia słów jest wielce złożona, dlatego Bardowie nie tworzą Pieśni o dowolnym działaniu, a jedynie korzystają z pewnych uniwersalnych tematów. Każdy Bohater kroczący drogą Barda już na samym początku swych przygód zna jeden temat, innych zaś może nauczyć się, wydając na nie Punkty Doświadczenia. Pieśń może zawierać więcej niż jeden temat (jednak maksymalnie jeden na każde dwa punkty Umiejętności Pieśni śpiewającego), choć dzieła, zawierające wiele tematów, znacznie trudniej właściwie zaśpiewać. Przykłady takich tematów znajdują się dalszej części rozdziału.

Przygotowanie Pieśni nie wymaga żadnych testów. Jeżeli Bard poświęci nieco czasu (około godziny, choć w przypadku bardziej złożonych Pieśni trwa to nieco dłużej) po prostu odnajdzie właściwe słowa. Oczywiście czas układania Pieśni może się nieco wydłużyć, jeżeli nie zapewni się twórcy choć odrobiny spokoju. Aby odwzorować fakt, iż różne Pieśni cechuje różny poziom skomplikowania, należy obliczyć modyfikator trudności Pieśni. Wylicza się go sumując ilość wszystkich użytych w dziele tematów oraz poziomy Grupy, Bliskości i Treści, niezbędne do jej stworzenia, a następnie dzieli się uzyskany wynik przez dwa (zaokrąglając w góre). Tak więc Pieśń odwołująca się do dwóch tematów, którą Bard przygotowuje z myślą o kilkorgu bardzo bliskich sobie słuchaczy (Grupa 2 i Bliskość 1), a której treść odbiega nieco od jej magicznych efektów (Treść 3), posiada modyfikator trudności równy cztery (2+2+1+3 podzielone następnie przez 2).

Ponieważ w Tir Na Danu nie zapisuje się wiedzy, ważnym problemem staje się kwestia zapamiętania raz ułożonej Pieśni. Oczywiście Bard wcale nie musi starać się zapamiętać swojego dzieła (w końcu, pod warunkiem, że posiada wystarczająco dużo czasu, może ją przygotować wtedy, gdy będzie mu potrzebna). W takim wypadku zapewne zapomni on wymysoną przez siebie Pieśń w ciągu kilku godzin od wymyślenia. Jeżeli jednak pragnie on zapamiętać efekty swojej pracy, musi się na tym skupić. Gracz zapisuje sobie na karcie postaci zapamiętaną pieśń, zaś za każdym razem, gdy jego Bohater będzie chciał ją zaśpiewać, musi wykonać Łatwy test Woli, pomniejszonej o ilość pamiętanych pieśni, by sprawdzić, czy może przywołać z pamięci jej treść i rytmikę (tak więc Bohater o Woli równej siedem, pamiętający cztery Pieśni, musi wyrzucić pięć lub poniżej, by przypomnieć sobie jedną z nich). Niepowodzenie testu oznacza, że postać nie może przypomnieć sobie niektórych szczegółów dzieła (zaś Pech oznacza, iż zupełnie zapomniała ona Pieśń i musi stworzyć

ją od nowa; w takim wypadku należy wymazać ową Pieśń z karty postaci). Gracz może również uznać, że jego postać przestaje skupiać się na pamiętaniu którejś z pieśni (zazwyczaj po to, by zwiększyć szansę na przypominanie sobie pozostałych).

Tworzenie Pieśni

Pieśń Barda to nie tylko zbiór współczynników i magicznych efektów, ale przede wszystkim dzieło, forma wyrazu, sztuka. W trakcie tworzenia nowej Pieśni gracz powinien jasno określić nie tylko jej działanie, ale również, temat, treść, przesłanie, charakter (w końcu na jeden temat można zazwyczaj śpiewać tak pogodnie, jak i agresywnie czy melancholijnie). Postarajcie się tchnąć w Pieśni nieco życia – znacznie ubarwi to odgrywanie postaci korzystającej z mocy Pieśni.

Śpiewanie Pieśni

Gdy Bohater stworzył już (lub przypomniał sobie) jakąś Pieśń, może zaśpiewać ją słuchaczom. Aby ustalić, jak silnie udało mu się oddziaływać na publiczność, należy wykonać test jego Charyzmy i Śpiewu, pomniejszonych o modyfikator trudności pieśni. Trudność testu zależy od warunków, w jakich Bohaterowi przyjdzie śpiewać. Występ w średnio zatłoczonej karczmie, w której panuje cichy gwar, a ludzie tylko częściowo skupieni są na słowach postaci, to warunki odpowiednie dla Zwyklego poziomu trudności. Większy hałaś, tocząca się walka, znikome zainteresowanie Bardem, itp. mogą zwiększyć trudność i odwrotnie – wsłuchana w słowa postaci publiczność czy panująca wokół cisza i spokój to czynniki, które mogą trudność obniżyć.

Wszyscy słuchacze objęci działaniem Pieśni wykonują test Woli (o ile chcą przeciwstawić się jej działaniu lub są do niej neutralnie nastawieni). Poziom trudności testu zależy od ilości Splotów Barda (przy jednym Splocie będzie to test Zwykły, przy dwóch Trudny, przy trzech i czterech Bardo Trudny, zaś w przypadku Splotu piątego i szóstego - Wyjątkowo Trudny), może być jednak dodatkowo modyfikowany przez nastawienie słuchacza względem sugerowanej przez magię Pieśni

czynności (łatwiej będzie np. przekonać Sulena, by bratał się z Lochinem niżli z Ragharem, nie wspominając o bestii Sluagh). Jeżeli słuchający uzyskał mniej Sukcesów od Barda, dostaje się pod działanie Pieśni. Ilość Sukcesów Wybrańca po odjęciu Sukcesów w teście Woli słuchającego mówi o tym, jak silnie udało się Bohaterowi wpływać na słuchacza. Osoba, która chce dostać się pod działanie Pieśni (czy też nie ma świadomości magicznej istoty śpiewanej przez Barda ballady, ale darzy go zaufaniem) w ogóle nie wykonuje obronnego testu Woli (w ten sposób Bard oddziaływało na taką osobę znacznie silniej).

Magia Pieśni utrzymuje się zazwyczaj jeszcze przez kilka godzin po jej zakończeniu, choć np. drzemka czy sen mogą zupełnie wyrwać słuchacza z jej mocy. Z drugiej jednak strony często, szczególnie w przypadku grup ludzi, ich wzajemne oddziaływanie na siebie może spowodować efekty Pieśni (np. grupa ludzi, którzy pod wpływem Pieśni wszczęli bójki i utarczki pod koniec jej działania może być do siebie jeszcze bardziej wrogo nastawiona z powodu licznych afrontów, które sobie ludzie nawzajem poczynili).

Przykładowe tematy



Poniżej znajduje się lista przykładowych tematów Pieśni. Należy tu raz jeszcze podkreślić, iż chodzi jedynie o ich magicznie właściwości, nie zaś treść ułożonego przez Barda dzieła, którego zbieżność z efektami Pieśni zależy od jego widzimisu (ograniczona jest jednak przez poziom cechy Treść). Na podstawie poniższych przykładów Mistrz Gry wspólnie z graczami mogą stworzyć nowe tematy, które znacznie zwiększą możliwości Bardów.

Hymn wojenny

Wykorzystanie w Pieśni tego tematu sprawi, iż słuchacze staną się skorzy do walki. Może to zostać wykorzystane np. przed bitwą (w skrajnych przypadkach należy przyjąć, iż zaślepieni bojowym szalem słuchacze otrzymują niższe modyfikatory od ewentualnych Obrażeń), jednak niewłaściwie użyte łatwo doprowadzi do bójk i zwad w otoczeniu Barda.

Pieśń grozy

Temat ten zasiewa w sercach słuchaczy niepokój, strach, a nawet przerażenie. Od treści Pieśni zależeć będzie przede

wszystkim, co stanie się jej obiektem. Oczywiście strach, nawet silny, nie zawsze prowadzi ludzi do ucieczki czy uległości. Wręcz przeciwnie, często powoduje u nich agresję, której celem staje się źródło lęku czy jakiś inny obiekt, na którym można się wyładować, by zapomnieć o niepokoju.

Pieśń męstwa

Wplecenie w Pieśń tego tematu sprawia, iż w sercach słuchaczy rośnie męstwo, a strach zostaje przepędzony z zakamarków ich duszy. Najbardziej wsłuchani w słowa Barda nie ulęknią się niczego, choćby sam Sluagh osobiście ruszył na ich gród. Wraz z odwagą w ludziach pojawią się też duma z tego kim są i z podjętych przez nich w życiu wybór - w swoich własnych oczach stają się oni bohaterami.

Pieśń pogardy

Ten temat sprawia, iż słuchacze zaczynają odczuwać niechęć i pogardę względem jakiegoś przedmiotu, osoby lub zjawiska. Niektórzy będą skorzy do głośnego wyrażania swoich uczuć, inni pozostawią je dla siebie, niemniej jednak wszystkim, którzy dostaną się pod działanie Pieśni, istnienie danego obiektu będzie przykro. Z chęcią pozbędą się „nieproszonego gościa”, czyli bogu ducha winnego wędrowca, któremu jeszcze wczoraj okazali gościnę, czy np. „przeklętej statuetki” – brązowego posążka, przedstawiającego jednego z miejscowych bohaterów.

Pieśń pojednania

Temat ten, wpleciony w Pieśń sprawi, iż wszyscy słuchacze odnajdują w sobie poczucie wspólnoty z pozostałymi ludźmi, wsłuchanymi w słowa Barda. To od śpiewającego zależy, na jakiej płaszczyźnie ludzie poczują się podobni, niemniej jednak owo doznanie na czas działania magii Pieśni połączy ich więzami braterstwa. Pod jej wpływem ludzie będą znacznie bardziej skorzy do współpracy, wspólnej walki czy wzajemnego zaufania.

Pieśń umęczonych

Jeżeli Bard zdecyduje się wykorzystać w swej Pieśni ten temat, jego dzieło sprawi, iż słuchacze poczują ogarniające ich poczucie znużenia, zmęczenia, a w skrajnych przypadkach nawet wycieśnienia. Nie będą skłonni do podejmowania żadnych „męczących” czynności i przede wszystkim zaczną dążyć do jakiejś formy odpoczynku – najczęściej snu. Ogarniających ich nastrój nie przeważy nad poczuciem obowiązku, więc np. poddany magii Pieśni

strażnik nadal będzie pełnił wartę, jednak pozostanie bardzo ospaly, mało spostrzegawczy, a być może nawet zaśnie na służbie.

Pochwalna pieśń

Dzięki temu tematowi Bard może wyróżnić jakąś osobę (obecną pośród słuchaczy lub znaną np. z opowieści). Znacznie urośnie ona w oczach słuchaczy, choć to od Barda zależy, jaki dokładnie nacechuje on owego człowieka. Bard może w ten sposób zwiększać również swój własny prestiż czy też wychwalać innych, podróżujących z nim Wybrańców (w taki wypadku osoba, która stała się bohaterem Pieśni, powinna otrzymać nieco więcej Sławy).

Prześmiewcze strofy

W przeciwnieństwie do *Pochwalnej pieśni*, temat ten wykorzystywany jest przez Bardów, by umniejszyć jakiegoś człowieka w oczach innych. Osoby pod działaniem Pieśni widzą w wyszydzanym różne wady, sugerowane przez śpiewającego oraz wyolbrzymiają swoje własne negatywne poglądy na jego temat (tak więc poczucie, iż dana osoba jest nieco leniwa, przemieni się we wrażenie, że ten godny pogardy nierób w ogóle niczym się w życiu nie zajmuje, całe dni próżnuje, itp.).



Senna pieśń

Ten szczególny temat, wprowadza słuchaczy w stan odurzenia (od zupełnie lekkiego, po całkowitą utratę poczucia rzeczywistości). Bard może wykorzystać ten zabieg, by niejako wpleść słuchaczy w fabułę swej opowieści, jako że podczas odurzenia najsielniej do nich docierającym i najbardziej oddziaływanym bodźcem są słowa Pieśni. Odurzeni znacznie słabiej reagują na bodźce świata zewnętrznego, w skrajnych przypadkach w ogóle nie wiedzą, co dzieje się wokół nich.

Słowa mądrości

Użycie w Pieśni tego tematu sprawi, iż słuchacze będą skłonni przemyśleć raz jeszcze podejmowane decyzje, starając się nie czynić niczego pochopnie. W osądach za główny wyznacznik posłuży im zdrowy rozsądek, nie zaś przyzwyczajenie czy uprzedzenia. Magia Pieśni nie uczyni ich bardziej intelligentnymi, a jedynie nie pozwoli, by emocje, nietolerancja bądź zwyczaje wzięły górę nad chłodnym wyrachowaniem.

Słowa nienawiści

Temat ten pozwala Bardowi zasiąć pośród słuchaczy poczucie skrajnej niechęci względem jakiegoś celu (przedmiotu, osoby, itp.). Przepeleni negatywnymi emocjami, poddani magii owej Pieśni ludzie będą odczuwać silną agresję względem wybranego przez Barda obiektu. Ofiara (a więc obiekt nienawiści) tej Pieśni może zostać nawet poturbowana, a w skrajnych przypadkach dochodzić może do prób zabójstwa. Tematu tego można używać nie tylko w stosunku do pojedynczej osoby, ale również całej grupy (wzniecając np. lincze na przedstawicielach innych plemion, klanów, itp.).

Zmysłowe strofy

Wykorzystanie w Pieśni tego tematu sprawi, iż słuchaczy ogarnie przypływ namiętności. Temat ten nie tyczy się wyłącznie emocji, ale również uczuć, tak więc słuchacze w pierwszej kolejności poczuają silny przypływ miłości do tych, których już obdarzają takim uczuciem, jednak w przypadku silniejszego działania owe gorące uczucia mogą przenieść się również na wszystkich innych potencjalnych partnerów.

Przykładowe Pieśni

Aby lepiej zilustrować zasadę tworzenia Pieśni, poniżej przedstawiamy dwa przykłady gotowych dzieł, które z powodzeniem mogłyby przygotować Bard (pod warunkiem oczywiście, że posiadałby wystarczająco rozwinięte współczynniki pomocnicze).

Jedność wobec wroga

Wymagane: Znajomość tematu Hymn Wojenny i Pieśń Pojednania, Grupa 5, Bliskość 2, Treść 1

Modyfikator trudności: 5

Pieśń jest hymnem mówiącym o potrzebie wspólnego stawienia czoła nadciągającemu wrogowi. Z jednej strony wzmagą w słuchaczach (wszystkich w zasięgu głosu Barda) chęć współdziałania i poczucie wspólnoty, z drugiej zaś zwiększa bojowy nastrój, dzięki czemu wojsownicy pójdą do walki pełni zapalu.

Niepotrzebne dobra

Wymagane: Znajomość tematu Pieśń Pogardy, Grupa 1, Bliskość 1, Treść 5

Modyfikator trudności: 4

Pieśń ta miał zwyczaj śpiewać pewien taleiński Bard, bardzo lasy na cudze dobra. Pozornie opowiada ona historię pary zakochanych (i w ten sposób zrozumieją ją wszyscy słuchający), naprawdę jednak jej celem jest zniechęcenie najbogatszego ze słuchaczy do jakiegoś posiadanego przezeń dobra (złotego pucharu, konia, itp.). Po wyśpiewaniu Pieśni Bard miał w zwyczaju rozmawiać z upatrzonym człowiekiem i tak kierować rozmową, by tamten oddał mu w końcu niechciany przedmiot. Oczywiście po kilku godzinach nieszczęsnik uświadamiał sobie wagę straty, wtedy jednak było już za późno.



Odprowadzanie rytuałów

Lud Danu żyje w świecie pełnym niebezpieczeństw i wyzwań, którym musi sprostać każdego dnia. Druidzi powiadają, że Bogini, widząc strach swych dzieci przed ciemnością, dała im ogień; aby potrafiły obronić się przed dzikimi zwierzętami, podarowała im broń, nauczyła je też, jak budować domy i grody. Danu wiedziała jednak, że ludziom przyjdzie zmierzyć się z wieloma nowymi trudnościami, dlatego ofiarowała im jeszcze jeden, potężny dar – rytuały. Dzięki stworzonym przez samą Boginię obrzędem Lud Danu może zanosić do Niej modły i mieć pewność, że zostaną one wysłuchane. Odpowiednie słowa czy też gesty, towarzyszące modlitwie sprawiają, że odprawiający rytuał na krótką chwilę staje się jednym z dawnych bohaterów, których Bogini obdarzała swą łaską lub też potężnym przodkiem, który jako pierwszy użył obrzędu. Dzięki temu moc Danu, zaklęta w każdym stworzeniu i przedmiocie, działa zgodnie z jego życzeniem i wypełnia prośbę, zawartą w formule rytuału.

Ponieważ obrzędy uświadczone są tradycją, każde plemię posiada nieco odmienne zwyczaje z nimi związane – odprawia rytuały tak, jak czynili to jego przodkowie. Często zdarza się również, że poszczególne klany posiadają własne obrzędy, znane tylko ich członkom. Najpotężniejsze rytuały – święta pór roku – znane są jedynie druidom. Powiadają, że jeśli któregoś roku nie odbędzie się ceremonia Youle, Bogini nigdy nie przebudzi się z zimowego snu, zaś bez święta Samhain zmarli powrócą na świat, by przejąć władzę nad żywymi. Druidzi boleją nad tym, że od wielu lat nie został odprawiony święty rytuał powołania nowego Rogatego Boga (oraz zabicia starego) i w tym upatrują źródło nieszczęść, które spadają na Tir Na Danu.

Uczenie się rytuałów



Postać nie jest w stanie nauczyć się rytuału sama z siebie. Potrzebuje jakiegoś nauczyciela, który przekaże jej niezbędną wiedzę oraz wtajemniczy w sekretne gesty i inkantacje niezbędne, by obrzęd został poprawnie przeprowadzony. Ze względu na różny poziom skomplikowania, rytuały zostały w tym podręczniku podzielone na różne poziomy trudności. Jest to podział czysto użytkowy, który nie przekłada się w żaden sposób na realia świata (tak więc nikt w Tir Na Danu nie słyszał o rytuałach piątego poziomu, itp.). Postać może uczyć się obrzędów o maksymalnie takim poziomie, ile wynosi jej

Umiejętność Rytuały. Poza tym gracz kierujący postacią musi wydać na nowy rytuał odpowiednią ilość Punktów Doświadczenia, zależną od poziomu złożoności obrzędu (patrz rozdział *Zasady*).

Przeprowadzanie obrzędu



Odprawiający rytuał Bohater musi wykonać test Inteligencji i Rytuałów, którego trudność zależy od warunków przeprowadzania obrzędu (odprawianie rytuału w zaciszym miejscu, bez pośpiechu wymaga Zwyklego Testu, ale już rozpraszające głosy czy silna presja zwiększą jego trudność o jeden poziom). Ilość Sukcesów mówi o tym, jak wielki efekt udało się uzyskać odprawiającemu rytuał.

Przed działaniem większości rytuałów nie da się obronić. W przypadku wyjątków zostało to zaznaczone w ich opisie. Siłę rytuału można zwiększyć, dobierając do pomocy więcej osób niż wymagane do przeprowadzenia obrzędu minimum. Każde podwojenie owej liczby pozwala zwiększyć o jeden ilość Sukcesów otrzymanych w teście odprawiania rytuału (pod warunkiem, że odprawiający otrzymał choć jeden Sukces).

Lista rytuałów



Poniżej znajduje się lista rytuałów, podzielona zgodnie z poziomem ich zaawansowania. Nie jest to w żadnym wypadku lista zamknięta i gracze wspólnie z Mistrzem Gry mogą opracowywać nowe obrzędy.

Poziom Pierwszy

Dziękczynienie

Ten dosyć prosty rytuał odprawiany jest w chwili, gdy ktoś czuje potrzebę podziękowania Danu za dobry los, który stał się jego udziałem. Może go odprawiać zarówno sam dziękujący, jak i ktoś inny, obecność składającego dzięki jest jednak niezbędna dla prawidłowego przebiegu rytuału.

Obrzęd ten przyjmuje bardzo różne formy w zależności od plemienia. Sulenowie mają na przykład w zwyczaju składać Danu dzięczynne ofiary w postaci płodów rolnych, Lochinowie wrzucają cenne przedmioty do jezior, zaś Morranowie zgodnie ze swoją tradycją usypują dla Bogini wielkie kopce z kamieni. Trudno mówić tutaj o jakichś dokładnych zasadach. Rytuał ten ma przede wszystkim znaczenie społeczne i symboliczne, wynika raczej z chęci wyrażenia wdzięczności niż oczekiwania jakiegoś konkretnego skutku.

Zaślubiny

Ten rytuał, choć trudno nazwać go potężnym, należy do najważniejszych obrzędów pośród Ludu Bogini. Choć nie jest on skomplikowany, potrafi go odprawić niewiele osób, gdyż zwyczajowo małżeństw udzielają jedynie druidzi i, rzadziej, starsi klanu. Dzięki rytuałowi zaślubin dwoje ludzi łączy się w trwały związek. Tak naprawdę rytuał odprawia się dla każdej pary dwa razy. Po pierwszej ceremonii młodzi zostają już uznani za małżeństwo, jednak jeżeli nie przystąpią do obrzędu ponownie po upływie jednego roku, ich związek zostaje unieważniony. Dopiero powtórzenie rytuału spaja dwoje ludzi w oczach Danu.

Zwycięstwo

Rytuał zwycięstwa odprawia wojownik, który pokonał wroga w walce i uważa, iż dokonanie to godne jest bohatera. Obrzęd jest celebracją zwycięstwa nad potężnym bądź niezwykle przebiegły przeciwnikiem, często okupionego wielkim wysiłkiem. Jeżeli zostanie on właściwie odprawiony, duch pokonanego przychylnie będzie patrzył na swego wroga i wstawi się u Danu w jego sprawie. Forma rytuału w dużej mierze zależy od plemienia zwycięzcy. Lochinowie mają w zwyczaju odcinać głowę pokonanego i nabijać ją na sterczący z ziemi kij, Ragharrowie wyrywają z ciała pokonanego jeden ząb, który oczyszczają i noszą w specjalnie na ten cel przygotowanym woreczku (rzadziej wykonując z niego ozdoby), Caelowie zaś zgodnie ze swoją tradycją wyrysowują sobie na twarzy święte znaki, jako farby używając krwi poległego wroga.

Udane odprawienie tego rytuału powoduje zregenerowanie się jednego Punktu Bohaterstwa. Dodatkowo, jeżeli podczas obrzędu byli obecni jacyś świadkowie, odprawiająca go postać zyskuje dodatkowe dwa punkty Sławy, jednak tylko pod warunkiem, że poległy wróg faktycznie przedstawiał wielkie wyzwanie.

Utrzymanie ognia

Ten prastary rytuał pochodzi z czasów, gdy Lud Bogini nie panował jeszcze nad ogniem i musiał wkładać bardzo wiele wysiłku w jego podtrzymywanie, a wygaśnięcie paleniska mogło oznaczać dla społeczności wiele nocy bez ciepła i światła. Obecnie nie jest on aż tak potrzebny, jednak podróżni często wykorzystują go, by podtrzymywać ognisko podczas złej pogody lub aby nie musieć się martwić, że ogień zgaśnie, gdy będą spać. Aby poprawnie odprawić rytuał należy rozpalić niewielki ogień (wystarczy kilka gałęzek czy garść suchej trawy), po czym okryć go dłońmi tak, jakby chciało się je ogrzać. Jednocześnie należy wymówić słowa prastarej modlitwy, w której wyraża się podziękowanie duchom ognia za ich pomoc i siłę.

Poprawne odprawienie tego rytuału sprawi, że przygotowany ogień będzie się palił przez co najmniej przez kilka godzin, niezależnie od pogody. Nawet zalany wodą przygaśnie tylko na chwilę, by po kilku sekundach zatlić się znowu. Obrzęd ten nie gwarantuje jednak, że ogień będzie płonął z wielką siłą. Płomień zgaśnie najwcześniej po tylu godzinach, ile Sukcesów uzyskała postać w teście odprawiania rytuałów (chyba, że sama zechce zagasić go wcześniej – nikomu innemu się to nie uda).

Poziom Drugi



Chowanie zmarłych

Ten rytuał znany jest przede wszystkim druidom, Kapłanom i przywódcom lokalnych społeczności. Problem właściwego pochowania zmarłych jest Tir Na Danu znacznie bardziej istotny, niż mogłoby się wydawać. Nieoszczyk, nad którym nie odprawiono odpowiednich rytuałów, nie zostanie przyjęty do Annwyn i może nawet powrócić do świata żywych jako nieumarły. Tak samo, jak w przypadku wszystkich rytuałów ważnych dla społeczności, przebieg Chowania zmarłych jest inny w każdym z plemion. Na przykład Birdenowie przygotowują dla tych, którzy odeszli, krypty głęboko w jaskiniach, do których znoszą ciało podczas uroczystej procesji. Taleinowie z kolei grzebią zmarłego w zwykłym grobie, jednak jego rodzina musi udowodnić swą miłość i szacunek dla jego pamięci urządżając możliwie najbogatszą stypę.

Właściwie odprawienie tego rytuału oznacza po prostu, iż dusza zmarłego nie ma problemu z dostaniem się w Zaświaty. Pech podczas obrzędu zwiastuje jego powrót

jako nieumarłego. W przypadku osób w ogóle nie pochowanych (np. zaginionych) istnieje niewielka szansa, że również powróci do świata żywych, jednak jest ona stosunkowo niewielka.

Hold poległym

Hold poległym to rytuał, dzięki któremu zabici w walce wrogowie klanu powrócą, by chronić dom tych, którzy ich zwyciężyli. Najczęściej odprawia się go przed Samhein, choć niektóre klany od pokoleń wykonują Hołd poległym o innej porze roku. Aby otrzymać pomoc dawnego wroga, należy posiadać jego czaszkę. Zazwyczaj takie trofea przechowuje się w przeznaczonej do tego celu jaskini albo też w domu druida czy starszego, który trzyma nad nimi pieczę. Obrzęd rozpoczyna się w nocy. Na każdej z czaszek należy zapalić świeczkę, cały czas wychwalając czyny poległych i przypominając im, że mimo swej wielkości ulegli wojownikom klanu, którego przedstawiciele odprawiają teraz rytuał. W obrzędzie muszą uczestniczyć co najmniej trzy osoby, przy czym wystarczy, by jedna znała rytuał (pozostałe służą jedynie pomocą).

Poprawne odprawienie rytuału owocuje nadnaturalną pomocą poległych wrogów. Przede wszystkim, duchy poległych nie dopuszczają do klanowych domów żadnych złych duchów i innych nieziemskich istot. Po drugie mogą one czasem ostrzec mieszkańców osady przed jakimś niebezpieczeństwem (poprzez sny, przeczucia, itp.). Służba poległych trwa rok, po którym trzeba ponownie odprawić rytuał.

Koszmary

Stworzenie tego rytuały przypisuje się jednemu z klanów ragharskich wiedźm. Do jego odprawienia potrzebne są dwie osoby (z których jedna musi znać obrzęd) oraz obecność tej, która jest jego celem. Często odprawia się go potajemnie nad lóżkiem śpiącej ofiary. Jedynym niezbędnym składnikiem obrzędu jest kora zwiędłego drzewa. Obie uczestniczące w rytuale osoby dziewięciokrotnie okrążają ofiarę, przeciwnie do ruchu słońca, zaś prowadząca obrzęd posypuje cel niewielkimi kawałkami kory (która rozcięta w rękach). Rytuał zsyła na ofiarę wyjątkowo nieprzyjemne koszmary, z których nielatwo się obudzić. Gdy cel obrzędu wreszcie odzyska rano świadomość, z pewnością będzie znacznie bardziej zmęczony niż przed zaśnięciem.

Udane odprawienie rytuału powoduje, iż ofiarę trudniej dobudzić, a po przebudzeniu nie tylko nie staje się ona bardziej wypoczęta, albo jej zmęczenie zwiększa się o jeden poziom (tak więc, jeżeli zasypiała wypoczęta, to budzi się zmęczona, zaś gdy kładła się spać zmęczona,

wstaje wycieńczona – prawidła, dotyczące zmęczenia, znajdują się w rozdziale *Zasady*).

Mocny sen

Osoba poddana działaniu tego rytuału zapada w głęboki sen, z którego bardzo trudno ją wyrwać. Aby go odprawić wystarczy jedna osoba. Niezbędnymi składnikami są dwa niewielkie liście i pojedynczy owoc jarzębiny (świeży lub suchy). Odprawiający rytuał, mrucząc cicho sekretne słowa, kładzie liście na oczach swojej ofiary, a w jej ustach umieszcza owoc jarzębiny. Aż do końca rytuału liście muszą cały czas pozostawać na oczach ofiary, jednak później nie ma to już znaczenia (mogą zostać zdjęte, zwiane przez wiatr itp.). Osoba, nad którą została odprawiony obrzęd, zapada w bardzo mocny, trwający dłużej niż normalnie sen.

Prawidłowe wykonanie rytuału oznacza, iż jego ofiara zapadła w głęboki, długi sen. W trakcie jego trwania bardzo trudno jest ją obudzić. Zwykle głosy czy ciche dźwięki w ogóle nie mają szans wyrwać jej z letargu, zaś po każdym naprawdę głośnym zdarzeniu (lub np. mocnym szturchnięciu) musi ona wykonać Bardzo Trudny test Woli. Jeżeli test ów zakończy się powodzeniem, ofiara budzi się – w przeciwnym wypadku śpi dalej.

Przewidywanie pogody

Ten niezbyt może spektakularny obrzęd ceniony jest przede wszystkim przez osady, utrzymujące się z rolnictwa, chociaż czasem z jego pomocy korzystają chociażby kupcy, decydujący o terminie wyruszenia karawan, a nawet przywódcy wojennych band, którzy chcą ustalić najlepszy czas na wydanie wrogom bitwy. Odprawiający rytuał musi przygotować misę pełną wody oraz kilka żołędzi, żółbeł trawy (mogą one być suche) oraz garść różnego typu nasion. Podczas wymawiania słów obrzędu wrzuca on kolejne składniki do misy i obserwuje ich zachowanie, na podstawie którego może orzekać o pogodzie w nadchodzących dniach.

Ilość Sukcesów podczas odprawiania rytuału mówi o tym, jak długi okres obejmuje prognoza (jeden sukces oznacza przewidywania tylko na najbliższy dzień, zaś pięć na cały miesiąc). Test przeprowadzenia rytuału sprawdza jedynie, czy odprawiający poprawnie wykonał niezbędne czynności, należy jeszcze poprawnie zinterpretować ułożenie składników w misie (wymaga to dodatkowego testu Inteligencji i Rytuałów – ilość Sukcesów mówi w tym wypadku o dokładności prognozy).

Poziom Trzeci

Bezpieczne schronienie

Odprawiający ten rytuał nanosi (przy pomocy farby czy np. nacięć na korze drzew) ochronne znaki w miejscach, które uważa za granicę swego legowiska (np. na ścianach domu albo na drzewach wokół ogniska). Przy każdym znaku oddaje się cichym modłom, w których prosi duchy i bóstwa o opiekę na miejscem jego odpoczynku. Moc rytuału będzie utrzymywać się przez jedną dobę, podczas której odprawiający obrzęd będzie alarmowany (poczuje się nieswojo, w jego umyśle zaświta myśl na ten temat, itp.) o każdej istocie, która wkroczyła na wytyczony przez znaki teren. Wyjście odprawiającego poza ów krąg sprawi, iż rytuał przestanie działać.

Intensywność doznań, związanych z pojawiением się intruza, zależy od ilości Sukcesów (dwa w zupełności wystarczą, by odprawiający rytuał obudził się, gdy ktoś wejdzie na teren jego schronienia, zaś pięć może oznaczać, że dodatkowo uzyskuje on jakieś informacje o zbliżającej się istocie).

Bezsenność

To kolejny rytuał, którego stworzenie przypisuje się ragharskim wiedźminom. Powstał on podobno w jednym z klanów, zamieszkających bagna na południe od Nieskalanej Puszczy. Do jego odprawienia potrzeba trzech osób (z których co najmniej jedna zna rytuał), które trzymają się za ręce i wspólnie intonują pieśni ku jednej z mrocznych i szalonych twarzy Danu. Każda z nich musi pociągnąć spory łyk lepkiej, gorzkiej substancji, którą przed rytuałem wlewa się do misy, usytuowanej pomiędzy odprawiającymi. Podczas picia nie można puścić rąk pozostałych odprawiających (trzeba więc na przykład nachylić się nad naczyniem). Pośród modłów muszą pojawić się prośby o zamknięcie przed ofiarą rytuału (która jedno z odprawiających musi znać co najmniej z widzenia) wrót do krainy snów. Na sam koniec do czary należy wrzucić jakiś przedmiot, należący do ofiary (może to być fragment jej ubrania, ale również np. pojedynczy włos czy paznokieć). Potem misę wraz z resztą cieczy wrzuca się do ognia.

Ofiara czaru nie może zasnąć tak długo, jak przytomna jest przynajmniej jedna osoba spośród odprawiających rytuał. Jego działanie kończy się, gdy wszystkie trzy będą na raz spać lub po upływie pewnego czasu (w zależności od Sukcesów w teście odprawiania rytuału – jeden oznacza maksymalnie trzy dni, zaś pięć – około trzech miesięcy, po których ofiara obrzędu jest

zupełnym psychicznym wrakiem, niezdolnym do jakiekolwiek działania).

Napad śmiechu

Osoba odprawiająca ten rytuał musi zawczasu przygotować sobie niewielką jodłowa gałązkę i nóż. W trakcie modłów do twarzy Bogini, uosabiającej roześmianą dziewczynę, przeprowadzający obrzęd nacina koniec gałązki w taki sposób, by stał się on ostry. Następnie musi on (cały czas skupiony na modlitwie) podejść z ową gałązką do swej ofiary i ukłuc ją do krwi. Cel rytuału nie poczuje bólu, ale wybuchnie napadem niekontrolowanego śmiechu, który potrwać może nawet kilka minut. Po jego zakończeniu tylko niewielka ranka może stanowić dowód, iż padła ona ofiarą rytuału.

W trakcie, gdy niosący gałązkę zbliża się do swej ofiary, może zostać w jakiś sposób rozproszony (np. potknie się, zostanie zaczepiony przez pijanego człowieka w karczmie, itp.). Należy w takim wypadku wykonać test Woli, by ustalić, czy udało mu się nie przerwać modłów w swych myślach (trudność testu zależy od siły i ilości rozpraszających czynników).

Oczyszczenie

Rytuał ten pozwala oczyścić substancję z trucizny czy innych szkodliwych dla zdrowia nieczystości. Uzdatniona w ten sposób do picia woda staje się krystalicznie czysta i posiada niepowtarzalny smak (w niektórych Wielkich Grodach bogacze zaopatrują się w spore jej zapasy, wierząc, iż ma ona właściwości lecznicze). Aby odprawić rytuał należy wlać płyn do jakiegoś naczynia, a następnie, w trakcie mówionych szeptem modłów, zanurzyć w niej gałązkę brzozy lub świerku (im większe naczynie, tym większa gałązka będzie potrzebna – dla beczki przyda się już około półmetrowa gałąź). Następnie należy cisnąć ją do ognia, gdyż przyjęła ona wszystkie trucizny, znajdujące się w uprzednio w wodzie. Edhanowie zamiast palić takie gałęzie, przygotowują z nich strzały i oszczepy.

Ilość Sukcesów podczas odprawiania rytuału mówi o tym, jak dobrze udało się oczyścić płyn (jeden i dwa Sukcesy to oczyszczenie niepełne, zaś większa ich ilość oznacza, że nawet bardzo trująca ciecz staje się całkowicie nieszkodliwa). Jeżeli użyta podczas rytuału gałąź zostanie przerobiona na broń, Mistrz Gry może przyznać jej jakąś premię do Obrażeń (od jednego do trzech punktów, pod warunkiem jednak, że ciecz faktycznie była zatruta). Premia owa ma charakter jednorazowy. Przy kolejnych trafieniach broń zadaje już normalne Obrażenia.

Przyjęcie gaesu

Rytuał ten czyni z odprawiającej go osoby świadka, przedstawiciela samej Bogini. Drugi uczestnik obrzędu nakłada na siebie gaes (świętą przysięgę). Musi on zadeklarować, czego dotyczy gaes oraz opowiedzieć o ewentualnych warunkach zwolnienia z przysięgi („Nie wypię nawet kropli żadnego trunku, nim nie pomszczę tej siostry.”). W wypadku tego rytuału to przysiegający decyduje zarówno o treści zobowiązania, jak i warunkach jego odpuszczenia.

Sprzeniewierzenie się gaesowi może pociągać za sobą wiele negatywnych konsekwencji, gdyż gwarantem przysięgi jest sama Danu. Bohaterowi, którzy nie wypełnia swego przyrzeczenia, będą przydarzać się kolejne nieprzyjemne wypadki, zaś w skrajnych sytuacjach może on nawet stracić życie (np. potknąć się i spaść w przepaść). Przykłady różnego rodzaju gaesów znajdują się w rozdziale „Tworzenie postaci”.

Nienasycenie

Osoba, która padnie ofiarą tego rytuału, odczuwa głód lub pragnienie niezależnie od tego, jak wiele zje czy wypije. Odprawiający rytuał (muszą w nim uczestniczyć przynajmniej dwie osoby, wystarczy jednak, by tylko jedna z nich znała rytuał) wznoszą modły nad drewnianą misą, w której znajduje się jakiś płyn lub pożywienie oraz coś, co należy od ofiary rytuału (która w tym czasie nie powinna znajdować się dalej niż kilka dni drogi od przeprowadzających obrzęd). Jeżeli rytuał zostanie poprawnie odprawiony, jego cel będzie odczuwał ciągły głód (jeżeli w misie znajdowało się jedzenie) lub pragnienie (jeżeli znajdował się w niej jakiś napój) tak długo, aż zje (lub wypije) taki rodzaj pożywienia, jaki znajdował się naczyniu (np. mięso wołowe, jajko, jabłko, piwo, wino, czysta woda, itp.).

Ilość Sukcesów w teście odprawiania rytuału mówi o tym, jak silny głód odczuwa ofiara. Aby nie myśleć wciąż o jedzeniu czy piciu musi ona wykonywać testy Woli (Łatwe przy jednym Sukcesie odprawiających rytuał, Zwykłe przy dwóch, Trudne przy trzech, itd.).



Poziom Czwarty

Urodzaj

Ten rytuał odprawiany jest przede wszystkim w społecznościach rolniczych. Trwa niemal cały dzień i uczestniczyć w nim musi co najmniej sześć osób (z których jedna musi znać rytuał), często zaś w obrzędach biorą udział wszyscy mieszkańców osady. Najczęściej odprawia się go na wiosnę, choć niektóre społeczności czynią to przed nadaniem zimy. Trudno tu mówić o jednej formie rytuału, gdyż jego przebieg w znaczącym stopniu zależy tak od plemienia, jak i klanu, z którego pochodzą odprawiający go ludzie. Dzięki obrzędom Danu przychylniejszym okiem przygląda się wzrastającym plonom, które lepiej wyrastają i omijają je nieszczęścia, które podczas roku spaść mogą na okoliczne ziemie.

Dokładny efekt działania rytuału zależy od uznania Mistra Gry, powinien on jednak uwzględnić ilość Sukcesów, jakie odprawiający uzyskał w swoim teście.

Para zakochanych

Odprawić ten rytuał mogą jedynie dwie kobiety (może w nim uczestniczyć również większa ilość niewiast, jednak jedynie w charakterze pomocy - nie mają one jego przebieg ceremonii). Jako, że obrzęd ten jest formą porozumienia się z najbardziej kobiecym aspektem Bogini, nawet krótkotrwała obecność mężczyzn podczas jego odprawiania zaprzepaści szansę na powodzenie całego przedsięwzięcia. Niezbędnymi składnikami, niezbędnymi do rytuału są włosy dwojga ludzi różnej płci (zabrane im jeszcze tego samego dnia), którzy znani są osobom przeprowadzającym obrzęd (znajomość rozumiana jest tutaj jako coś więcej niż przelotny kontakt wzrokowy) oraz korzeń mandragory. W trakcie rytuału obie kobiety trzymają wspólnie korzeń, śpiewając wibrującą i dziką pieśń ku czci Bogini, by w kulminacyjnym momencie rozdzielić go na dwie części, które następnie zwiążą ze sobą nicią, uplecioną z włosów (po zakończonym obrzędzie korzeń zazwyczaj dobrze się ukrywa). Ofyary tego rytuału poczują wzajemne zainteresowanie i przemożną chęć bycia ze sobą. W niektórych przypadkach (wyjątkowy brak atrakcyjności jednej ze stron, skrajne różnice ideologiczne) jedno z pary (lub oboje) mogą odczuwać, iż pcha ich ku sobie jakaś obca siła, której jednak nie są w stanie przemóc.

Ilość Sukcesów podczas odprawiania rytuału mówi o tym, jak silne uczucie łączy dwoje ludzi. Jedynym sposobem, by zerwać ich więź, jest odnalezienie i zniszczenie korzenia mandragory, w którym została ona zaklęta.

Wabienie zwierząt

Osoba odprawiająca ten rytuał wzbudza zaciekawienie jakiegoś gatunku zwierząt. W zależności od typu stworzeń, jakie mają przybyć na spotkanie zwabione obrzędem, używa się różnych składników, które zresztą wyglądają różnie w zależności od plemienia, z którego pochodzi odprawiający. Edhanowie, by naklonić zwierzęta do przyjścia, lekko uderzają o siebie dwoma patykami (gałęzie różnych drzew służą do przyzywania różnych gatunków), zaś Sulenowie słyną z wykonywanych na potrzeby tego właśnie rytuału piszczałek (odpowiednich dla konkretnych typów stworzeń). Podobno dzięki temu rytuałowi potrafią oni odciągnąć od wioski wszystkie zamieszkujące je myszy, dzięki czemu ich zapasy są znacznie bezpieczniejsze.

Ilość Sukcesów odzwierciedla poziom zainteresowania zwierząt odprawiającym obrzęd. Należy tutaj zaznaczyć, że fakt zwracania większej uwagi na daną osobę nie oznacza ufności. Tak długo, jak będzie ona wykonywała określone rytuałem czynności, zwierzęta określonego gatunku będą przychodzić w jego pobliże, mogą go jedna obserwować z ukrycia, itp.).

Przewodnik

Tego rytuału używają często druidzi, gdy zmyla drogę w leśnych ostępach. Proszą oni o pomoc jednego z leśnych duchów, który objawia się im pod postacią zwierzęcia i wskazuje właściwą drogę wiodącą do celu podróży wędrowca. Duch taki musi otrzymać w nagrodę za swoją pomoc jakiś dar, który odprawiający musi pozostawić w miejscu, gdzie przeprowadzał obrzęd (może to być jakaś ozdoba, broń, pożywienie czy nawet ubranie). Przewodnik pojawi się dopiero wtedy, gdy uzna ofiarowany przedmiot za wystarczająco wartościowy, przy czym chodzi tu o wartość, jaką przedstawia on dla odprawiającego, nie zaś o jego cenę.

Działania przewodnika zależą od ilości uzyskanych Sukcesów. Przy jednym Sukcesie odprawiający może np. co godzinę zauważać gdzieś w oddali jakieś zwierzę (cały czas to samo), które wskazuje właściwy kierunek, zaś przy pięciu Sukcesach, przewodnik będzie towarzyszył podróżnikowi przez całą drogę (ostrzegając przed niebezpieczeństwami, wskazując najwygodniejszą ścieżkę, wodopoje, itp.). Po mniej więcej dobie przewodnik opuszcza podróżnika i koniecznie jest odprawienie kolejnego rytuału.

Błogosławieństwo

Rytuał ten sprawia, iż Danu obdarza jakiegoś człowieka przychylniejszym spojrzeniem. Osoba ta musi być obecna w trakcie rytuału, lecz nie może odprawiać go

sama. Aby lepiej wskazać tego, którego losem ma się zainteresować Bogini, na jego twarzy i całym ciele maluje się święte symbole. Rytuał ten jest bardzo często odprawiany dla idących na wojnę wojowników, gdyż może on zwiększyć ich szansę na bezpieczny powrót.

Człowiek, chroniony Błogosławieństwem, ma prawo zignorować wyrzuconego na kostce Pecha tyle razy, ile Sukcesów uzyskał odprawiający rytuał. Wybrańcy Bogini, bliżej z nią związani od zwykłych ludzi, dodatkowo regenerują tyle samo Punktów Bohaterstwa.

Urok

Rytuał ten może odprawić jedynie kobieta. Aby mógł się powieść, potrzebuje ona nieco krwi, śliny i włosów mężczyzny, na którego pragnie rzucić urok. W trakcie rytuału mieszka je ona z własną krwią, ślina i włosami, a uzyskaną miksturę wciera w ciało niczym krem. Przez kilka godzin musi pozwolić, by skóra zupełnie wchłonęła specyfik. Gdy ofiara rytuału ujrzy potem odprawiającą, zapała do niej silnym i namiętnym uczuciem, któremu daleko jednak do prawdziwej głębi, gdyż sprowadza się ono przede wszystkim to fizycznego pożądania. Moc rytuału trwa przez cały miesiąc księżycowy (dwadzieścia osiem dni).

Siła uroku zależy od ilości Sukcesów, uzyskanych przez kobietę odprawiającą rytuał. Ofiara może próbować bronić się przed działaniem rytuału wykonując testy Woli, jednak ich powodzenie oznacza jedynie krótkotrwałe odparcie żądzy.

Bezplodność

Odprawienie tego rytuału powoduje, iż jego ofiara staje się czasowo bezpłodna. Celem obrzędu może być zarówno człowiek, jak i zwierzę. Odprawiający musi posiadać jakiś drogi ofierze przedmiot (jej ulubiona ozdoba, broń, odcięty we śnie warkocz, itp.) lub, w przypadku zwierząt, fragment ciała. Ofiara nie będzie mogła mieć dzieci tak długo, aż nie odnajdzie zguby (bezplodność zwierzęcia może odwrócić jedynie ta osoba, która ją spowodowała). Posiadanie potomstwa stanowi pośród Ludu Bogini raczej powód do wielkiej dumy i symbol kontynuacji świętego cyklu niżli kłopotliwe utrapienie, dlatego rytuał ten jest szczególnie znienawidzony i osoba, której udowodni się jego odprawienie, musi liczyć się ze srogą karą. Nawet kobiety, które poszukują jakiejś formy antykoncepcji, nie korzystają z niego, gdyż przykuwa on wzrok szalonej Bogini-staruchy (zamiast tego korzystają one raczej z odpowiednich ziół).

Wystarczą trzy Sukcesy, aby ofiara rytuału stała się bezpłodna. Efekt obrzędu minie dopiero wtedy, gdy odnajdzie ona swoja zgubę.

Bezglos

Ofiara tego rytuały zanosi się niezdrowo brzmiącym kaszlem, który trwać może nawet kilkanaście minut. Podczas kaszlu nie jest ona w stanie wypowiedzieć ani słowa i niemal się dusi. Do odprawienia tego rytuału wystarczy jedna osoba, która musi przygotować niewielką kulkę z puchu, słomy bądź zwierzęcego futra połączonego z kilkoma włosami ofiary (musi znać jej imię oraz przynajmniej raz ją widzieć). Ukształtowaną kulkę należy utrważyć woskiem lub łożem. Rytuał zacznie działać, w chwili gdy odprawiający ciśnie kulkę w ogień. Tak długo jak jego dzieło będzie płonąć, tak długo ofiara nie opanuje kaszlu. Wyjęta z ognia kulka (nawet jeśli zupełnie się nie spaliła) jest już bezużyteczna i nie można ponownie jej wykorzystać.

Czas płonięcia kulki zależy od ilości Sukcesów (jeden Sukces to kilka sekund zaś pięć – kilkanaście minut). Aby rytuał zaczął działać, dzieło należy wrzucić w jakiś większy ogień (ognisko, kominek), płomyk świecy będzie niewystarczający.



Poziom Piąty



Powrót do domu

Osoba odprawiająca ten rytuał może sprawić, iż jakiś podróżny, który niedawno wyjechał, zmyli drogę i wróci do miejsca, z którego wyruszył. Obrzęd ten można odprawić jedynie w miejscu, gdzie niedawno (nie więcej niż kilka godzin temu) znajdował się jego cel. Odprawiająca go osoba musi wymawiać słowa modlitwy do jednej z przekornych twarzy Bogini, jednocześnie kręcząc się w kółko, trzymając oburącz nad głową misę wypełnioną niewielką ilością krwi ofiary (kilka kropel), rozpuszczoną w wodzie. Jeżeli podczas modłów uleje choćby kroplę, rytuał nie zadziała.

Odprawiający musi wykonać dodatkowy Trudny test Zręczności i Akrobatyki, by sprawdzić, czy nie wylał płynu z misy (wystarczy jeden Sukces). Aby cel powrócił do miejsca, z którego wyruszył, potrzebne będą trzy Sukcesy w teście odprawiania rytuału (mniejsza ich ilość oznacza, iż pogubił on drogę, jednak z czasem odnalazł właściwy kierunek).

Przegnanie choroby

Znających ten rytuał życliwie przyjmuje się w niejednym domu. Potrafią oni samą tylko modlitwą do Bogini usunąć z ciała chorobę. Zdarzają się sytuacje, w których jedyną szansą na przeżycie okazują się czary albo właśnie rytuał *Przeganiania choroby*. Do jego przeprowadzenia potrzebna jest obecność co najmniej trzech osób (choć wystarczy, by jedna znała rytuał). Odprawiający obrzęd nuci modlitwę ku Danu, stojąc przy głowę chorego, pozostali zaś obmywają go wilgotnymi szmatami. Zwyczaj mówi, że uzdrawiona w ten sposób osoba powinna w jakiś sposób odwdzięczyć się Bogini, która pomogła mu poprzez odprawiającego rytuał.

W zależności od choroby wymagane są inne ilości Sukcesów (aby wyleczyć grypę czy przeziębienie w zupełności wystarczy jeden Sukces, w przypadku chorób ciężkich potrzebne może ich być nawet pięć, zaś jeżeli odprawiający stara się uzdrawić człowieka umierającego na bardzo ciężką chorobę, uważaną za nieuleczalną, może potrzebować sześciu czy siedmiu Sukcesów).

Przekleństwo

To ten rytuał sprawił, iż na kobiety Ragharów patrzy się nieufnie w całym Tir Na Danu. Obecnie korzystają z niego nie tylko wiedźmy, ale także przedstawiciele wszystkich plemion. Używanie go jednak z pewnością nie zdaje ludzi. Aby rzucić Przekleństwo, trzeba posiadać nieco śliny i włosów osoby, która ma stać się jego celem. W dodatku osoba odprawiająca rytuał musi znać imię ofiary oraz przynajmniej raz widzieć ją na własne oczy. Rytuał polega przede wszystkim na recytowaniu modlitwy-skargi do jednej z wrednych twarzy Danu. Obrzęd trwa kilka godzin, przez które nikt nie może przeszkadzać odprawiającemu. Musi on również postawić jakiś warunek, po spełnieniu którego przekleństwo minie (przy czym nie może to być warunek niewykonalny, powinien mieścić się w zakresie możliwości ofiary, choć jego spełnienie może przedstawać wiele trudności).

Jeśli przeklęta została postać gracza, w każdej chwili, gdy wykonuje ona jakiś test (szczególnie chodzi zaś o sytuacje dramatyczne) Mistrz Gry może wykonać dodatkowy rzut k12. Jeżeli wypadnie na nim cyfra równa lub niższa niż ilość Sukcesów, uzyskanych w teście odprawiania rytuału przez przeklinającego, postać, niezależnie od wyniku jej rzutu, spotyka Pech. Rytuał pozostaje w mocy tak długo, aż Bohater nie spełni warunku, wybranego przez odprawiającego obrzęd (choć może to być trudne, gdyż odprawiający wcale nie musiał postaci o owym warunku poinformować).

Wyczucie kłatywy

Ten rytuał odprawiany jest, gdy zachodzi obawa, iż jakiś człowiek został poddany działaniu jakiegoś innego, nieprzyjemnego obrzędu. Odprawiający nacina rękę owego człowieka w taki sposób, by mała stróżka krwi skapnęła do misy, pełnej czystej wody. Po sposobie, w jaki rozleje się ona na taflę potrafi on orzec, jakiego rodzaju rytuału padła ofiarą poszkodowana osoba, a nawet znaleźć sposób jak zaradzić jego negatywnemu działaniu.

Ilość Sukcesów wskazuje, jak dogłębną wiedzę posiadał odprawiający rytuał. Jeden wystarczy, by ocenić, czy dany człowiek znajduje się pod wpływem jakiejś kłatywy, zaś pięć sprawi, iż będzie można powiedzieć, jakie działania należy podjąć, by przełamać jej moc (np. jaki warunek trzeba spełnić, by przekleństwo przestało działać, itp.). Liczba Sukcesów powyżej pięciu pozwoli odprawiającemu rytuał przez krótką chwilę ujrzeć postać, która odpowiedzialna jest za nałożenie kłatywy (chodzi o osobę, która osobiście odprawiła wrogi rytuał).

Szpetota

Szpetota to szczególny rytuał, bliższy skardze do Bogini niżli zwykłej modlitwie. Jego ofiarami mogą być jedynie osoby o ponadprzeciętnej atrakcyjności (posiadające powyżej czterech punktów Wrażenia), zaś odprawiająca je osoba sama musi odznaczać się nieszczególną urodą (a więc posiadać poniżej trzech punktów Wrażenia). Rytuał odprawia się przed lustrem lub jakąś inną isniącą powierzchnią, w której odbija się twarz odprawiającego. Musi on opowiedzieć Bogini o niesprawiedliwości i krzywdzie, jaką mu wyrządziła, obdarzając takimi rysami. Następnie wskazuje kogoś, kto jego zdaniem otrzymał w darze wyjątkową urodę, przez co jest w życiu bardziej szczęśliwy. Jeżeli rytuał została wykonany właściwie, jedna z ponurzych i nieprzyjemnych twarzy Danu na jakiś czas odbierze wskazanej osobie jej piękno, by udowodnić skarżącemu się, że może tak samo odbierać, jak i dawać, zaś sprawiedliwość nie ma tu nic do rzeczy.

Aby rytuał się powiodł, jego ofiara musi znajdować się poblizu odprawiającego (nie dalej niż kilkadesiąt metrów). W ciągu kilku godzin stanie się ona wyraźnie bardziej szpetna (będzie miała Wrażenie równe temu współczynnikowi u odprawiającego rytuału). Ilość Sukcesów podczas przeprowadzania obrzędu mówi o tym, jak długo utrzyma się jego efekt (jeden Sukces to mniej więcej doba, zaś pięć – cały miesiąc).

Poziom Szósty

Rytuały pór roku

Rytuały pól roku należą do najbardziej złożonych i nie zostaną tutaj dokładnie opisane. Odprawia się je pod koniec każdej z sześciu pór roku, by pożegnać starą i przywitać nową twarz Bogini. Nieco informacji na ich temat znajduje się w innych częściach podręcznika (szczególnie w rozdziałach *Witajcie w Tir Na Danu* i *Kraina poza czasem*). Wszystkie Rytuały pór roku traktuje się jako obrzędu szóstego poziomu, jednak każdy z nich należy wykupić osobno – fakt, że ktoś wie, jak poprawnie rozpalić ognie Beltaine, wcale nie oznacza, że ma jakiekolwiek pojęcie o świętych modlach podczas Samhain i odwrotnie.

W *Rytuałach pór roku* drzemie olbrzymia moc, trudno jednak przełożyć ją na zasady gry. Bez nich kraina nie odżywała by na wiosnę, w Tir Na Danu panowałby nieurodzaj, a zmarli krążyli pośród żywych. Tak długo, jak owe obrzędy będą odprawiane, świat będzie trwał zgodnie ze świętym cyklem.

Poziom Siódmy

Ujawnienie skazy

Rytuał ten powstał w trudnych czasach, gdy między ludźmi po raz pierwszy pojawiły się słudzy Sluagh. Jego celem jest odnalezienie skazy Wypaczonego Boga, która nie objawia się na ciele, a raczej na duszy. Osoba poddawana badaniu musi być na rytuale obecna. Jeżeli jej dusza jest czysta, nie dozna ona w jego trakcie żadnych szczególnych odczuć, każda skaza będzie natomiast powodować fizyczny ból.

To właśnie po zachowaniu ofiary rozpoznaje się, czy znalazła się ona pod wpływem Sluagh, dlatego istnieje szansa, iż nawet oddany sługa Wypaczonego przejdzie próbę pomyślnie (jeżeli otrzyma co najmniej trzy Sukcesy w Bardzo Trudnym teście Woli) udając, iż nie odczuwa bólu.



Poziom Ósmy



Wyjałowienie

Niektórzy twierdzą, iż rytuał ten pochodzi od Sluagh, choć jest to oczywista nieprawda. Obrzęd związany jest z twarzą Bogini-staruchy, która umierając pozbawia życia wszystkiego wokół. Odprawiający rytuał w swej modlitwie wyrzeka na piękno i życie, którym przepelniona jest okolica, obchodząc ją jednocześnie w kierunku przeciwnym do ruchu słońca. Jeżeli jego rytuał się powiedzie i lamenty zostaną wysłuchane, Bogini odbierze życie całej okolicy, pozostawiając rośliność martwą i zabijając zwierzęta. Moc rytuału nie ma wpływu jedynie na ludzi.

Rytuał powoduje uśmiercenie wszelkiego życia w promieniu kilkunastu metrów. Na zniszczonej tym rytuałem ziemi nic nigdy już nie wyrośnie, zwierzęta zaś będą omijać ją z daleka. Pozbawienie roślin i zwierząt życia odbywa się automatycznie – nie są wymagane żadne testy.



Tworzenie mikstur

Magiczne mikstury powstają poprzez odprawienie odpowiednich rytuałów, dlatego właśnie wszelkie zasady ich tworzenia tożsame są z zasadami przeprowadzania obrzędów.



Poziom Dziewiąty



Nałożenie gaesu

Ten rytuał jest specyficzną odmianą *Przyjęcia gaesu* (z poziomu trzeciego). W wypadku tego obrzędu to przeprowadzający go, a nie otrzymujący gaes, decyduje o jego treści. Ofiara rytuału wcale nie musi wyrażać chęci uczestniczenia w nim. Wystarczy, że podczas obrzędu jest świadoma (musi usłyszeć słowa gaesu). Bogini przyjmuje przysięgę tak, jakby składała ją osoba, która teraz będzie musiała ją wypełniać.

Zawarte w gaesie śluby powinny być możliwe do wykonania (nie można zatem nałożyć na kogoś zakazu oddychania), jednak ich wypełnianie może przysparzać wielu trudności („od dziś będziesz jadł tylko kozie mięso i mleko” lub na przykład „nie spocznesz, dopóki nie odnajdziesz mojej córki, która przez ciebie zniknęła”). Jeżeli ofiara rytuału nie będzie stosować się do złożonych w jej imieniu ślubów, ściągnie na siebie gniew Bogini. Przestanie móc korzystać z rytuałów oraz Błogosławieństw i zaczyną jej się przydarzać coraz bardziej przykro wypadki, co w końcu może doprowadzić do śmierci.

Rytuały stworzenia mikstury



Ten typ rytuałów różni się nieco od poprzednich, gdyż ich odprawienie prowadzi do powstania substancji o określonych właściwościach. Zazwyczaj mikstura składa się z mniej lub bardziej gęstej cieczy oraz wielu nierozerpuszczalnych składników, które należy odcedzić po wykonaniu wszystkich rytualnych czynności. Mikstury w większości przypadków działają dopiero po ich spożyciu (do uzyskania pożądanego efektu wystarczy zazwyczaj niewielka ilość), dlatego dodaje się je często do jedzenia bądź napojów. Wiele uświeconych substancji można przechowywać w formie stałej, po odparowaniu wody, przed użyciem jednak trzeba na powrót rozpuścić je w jakiejś cieczy. W nawiasach znajdują się wymagane do przygotowania danej mikstury poziomy Umiejętności Zielaństwo.

Zimowy Zmierzch (2)

Składniki: Kociołek, garść płatków jaskra, kubek sosnowej żywicy, gałąź buku, trzy wilcze pazury.

Formula: Rytuał zaczyna się o zmierzchu. Ścianki kociołka należy dokładnie wysmarować żywicą, a następnie postawić go na ogniu i zaczekać, aż żywica zacznie robić się płynna i gromadzić się na dnie naczynia potem zaś wypowiedzieć pierwsze słowo mocy. Gęsty płyn posypuje się płatkami jaskra tak, żeby dokładnie zakrył żywicę, wypowiadając przy tym drugie słowo mocy. Bukową gałązką miesza się miksturę, czekając, aż zacznie bulgotać, a wtedy należy dodać do niej trzy wilcze pazury,

wypowiadając trzecie słowo mocy. Teraz pozostaje czekać do świtu, pozostawiając kociołek na ogniu.

Opis: Lepki płyn jaskrawożółtej barwy. Cechuje go paskudny smak i równie nieprzyjemny zapach.

Działanie: Mikstura o zwykłej sile. Na około dwie doby zabija poczucie głodu.

Promień Księżyca (2)

Składniki: Gliniana misa, kwarta miodu, drewniana łyżka, jajko przepiórki, kociołek, dziewięć liści ostrokrzewu.

Formula: Rytuał należy odprawiać podczas księżycowej nocy, w miejscu, na które pada srebrzyste światło miesiąca. Rozpoczyna się go monotonnym śpiewem, który ma pomóc w wyciszeniu się i skupieniu. Kiedy odprawiającym rytuał uda się osiągnąć odpowiedni stan ducha, powinien on włacić do glinianej misy miód, pilnując, by spływał on na sam środek naczynia, nie brudząc ścianek. W tym samym czasie należy rytmicznie wymawiać, wciąż na nowo, dziewięć słów inkantacji. Kiedy światło księżyca zacznie odbijać się od gładkiej powierzchni miodu, należy rozbić skorupkę przepiórczego jajka i włacić zawartość do misy, a całość zamieszać drewnianą łyżką, wymawiając znów słowa rytuału. Teraz trzeba ustawić na ogniu kociołek, a kiedy zrobi się gorący, rozbić nad nim glinianą misę, pozwalając, by cała zawartość spłynęła do kociołka, powtarzając znów dziewięć słów inkantacji. Należy teraz poczekać, aż płyn zacznie bulgotać i stanie się bardziej płynny. Wtedy bierze się liście ostrokrzewu, jeden po drugim, przy każdym wymawiając kolejne słwo zaklęcia i zacinając się nim w palec, pozwalając, by za każdym razem kropla krwi wpadła do kociołka, liście zaś wrzuca się do ognia. Mikstura musi gotować się aż do świtu, kiedy to jest już zdatna do użycia.

Opis: Srebrzysty, aksamitny płyn o delikatnym, słodkim zapachu, lecz wyjątkowo nieprzyjemnym, mdlym smaku.

Działanie: Mikstura o zwykłej sile. Zwiększoną odporność na temperaturę (przez około dobę Obrażenia, spowodowane przez ogień czy mróz, są o jeden poziom niższe, poza tym zażywający miksturę nie czuje zimna ani gorąca).

Mgły Annwyn (3)

Składniki: Kociołek, trzy owoce jałowca, rosa, zebrana z gałązek jałowca o zmierzchu, kwarta jabłkowego wina, suszona ropucha.

Formula: Kociołek należy ustawić na ogniu (roznieconym najlepiej z jałowcowych gałęzi) i poczekać, aż będzie bardzo gorący. Wtedy trzeba dlonie umieścić nad naczyniem, w miejscu, gdzie powietrze ma bardzo wysoką

temperaturę i rozpoczęć inkantację. Nie wolno zabrać rąk nawet, jeśli powietrze zaczyna je parzyć (należy wykonać test Zwykły test Woli, by sprawdzić, czy postać wytrwała). Po skończonej inkantacji do kociołka wrzuca się trzy owoce jałowca, szepcząc dalsze zaklęcia i znów dlonie umieszcza się w strumieniu gorącego powietrza. Potem do kociołka wlewa się wino, zmieniając szepot w śpiewną recytację i po raz kolejny dlonie odprawiającego rytuału unoszą się nad naczyniem. W ten sam sposób dodajemy rose, a następnie ropuchę, powtarzając te same słowa rytuału co przy poprzednich składnikach. Teraz pozostaje tylko czekać, aż wywar osiągnie szarą barwę i gęstą konsystencję, a także opalizujący pobłysk – wtedy też jest gotowy do użycia.

Opis: Szara, opalizująca zawiesina o dość gęstej konsystencji, właściwie bez smaku. Jej zapach przyrównać można do woni jałowcowego dymu, choć jest on znacznie mniej intensywny.

Działanie: Silny środek usypiający (ofiara, której nie powiedzie się test odporności, zapada w głęboki sen na kilka godzin; w tym stanie obudzą ją jedynie krzyk, kubek zimnej wody czy energiczne potrząśnięcie).

Dar Ognia (4)

Składniki: Miedziany kociołek, sproszkowany pazur niedźwiedzia, trzy łuski żmii, źródlana woda, olchowy kubek, pełen krwi kozła

Formula: Do miedzianego kociołka w trzech chluśnięciach należy włacić źródlaną wodę, lśniącą od słonecznych płomieni, wymawiając przy tym słowa rytuału. Jeśli choć na chwilę modlitwa zostanie przerwana, tworzenie mikstury trzeba zaczynać od początku. Kiedy woda w naczyniu się uspokoi, należy rozpalić pod nim ogień i poczekać, aż płyn się zagotuje. Kiedy nad kociołkiem zacznie unosić się para, wsypuje się doń sproszkowany pazur niedźwiedzia. Potem bierze się kubek z krwią i trzykrotnie wznosi nad parującym płynem, by w końcu bardzo powoli, kropla po kropli, włacić ją do środka. Kubek dokłada się następnie do ognia, nadal powtarzając monotonnie inkantację. Pozostają jeszcze łuski żmii, dodaje się je jednak dopiero po kilku godzinach gotowania mikstury, gdy przybierze ona pomarańczowy kolor, pozostaje jednak nadal mętna. Wtedy właśnie jednostajne słowa zmieniają się w coraz wyższy zaśpiew, a w jego kulminacyjnym momencie wrzuca się do kociołka łuski, dbając o to, aby wpadając do cieczy nie dotykały się nawzajem. Kiedy łuski opadną na dno, mikstura zacznie powoli się klarować, aż w końcu stanie się zupełnie przezroczysta. Wtedy też gotowa jest już do użytku.

Opis: Przezroczysty, pomarańczowy płyn o gorzkim smaku i przyjemnym, odświeżającym zapachu.

Działanie: Mikstura o zwykłej sile. Ofiara wpada w szal (furia trwa kilkanaście minut; aby nie zaatakować wrogów bądź nieznanych mu osób, Bohater musi wykonać Bardzo Trudny test Woli. Aby nie rzucić się na przyjaciela wystarczy Zwykły test, chyba, że przyjaciel ów w jakiś sposób go rozgniewa).

Krew Sluagh (4)

Składniki: Kociołek, drewniana misa, olchowy kijek, trzy owoce cisu, kubek jeleniego łoju, sproszkowana kora jesionu.

Formula: Odprawienie tego rytuału nie wymaga żadnej inkantacji, a jedynie serii skomplikowanych gestów, które należy wykonywać podczas dodawania każdego kolejnego składnika. Ceremonia odbywać się musi podczas bezksiężycowej nocy, w pobliżu zaś nie może być żadnych żywych istot. Na początek w drewnianej misie rozgniata się owoce cisu przy pomocy olchowego kijka. W tym czasie trzeba postawić na ogniu kociołek i kiedy jest on już bardzo rozgrzany należy wstawić do środka misę, kociołek zaś przykryć, gdyż pozostawiamy go tak na całą noc i cały dzień, a światło słoneczne zniszczyłoby moc przygotowywanej mikstury. Po całej dobie podgrzewania drewniana misa oraz jej zawartość powinna być nieco zwęglona – należy wyjąć ją z kociołka. Korę jesionu miesza się w tym momencie z jelenim łojem, dodaje spalony cis, a wszystko razem wrzuca znów do gorącego kociołka, który trzeba zestawić z ognia. Całość musi rozpuścić się w nim, a następnie wystygnąć – przez cały ten czas odprawiający rytuał wykonuje nad kociołkiem gesty rytuału.

Opis: Ciemnoczerwona, śmierdząca zawiesina, której palący, gorzki smak trudno zneutralizować.

Działanie: Silna trucizna (polknienie mikstury i nieudany test odporności oznacza wysoką gorączkę i kilka dni bez przytomności, w trakcie których codziennie trzeba wykonywać Zwykły test Woli, by sprawdzić, czy ofiara nie wyzionała ducha).

Pocalunek Bogini (4)

Składniki: Kociołek, rdza z żelaznego miecza, popiół z jesionowego drewna, dzban octu, dziewięć orzechów buku, żelazny moździerz.

Formula: Kociołek należy postawić na ogniu i poczekać, aż mocno się rozgrzeje. Następnie, wymawiając pierwsze słowa inkantacji, do kociołka trzeba wrzucić po kolei dziewięć orzechów. Odprawiający rytuał musi czuwać przy kociołku, mając zamknięte oczy i szepcząc słowa formuły. Kiedy poczuje zapach palonych orzechów, może otworzyć oczy, jednak nie wcześniej. Uprażone orzechy należy

wyjąć z kociołka i rozgnieść drobno w moździerzu. Do kociołka wlewamy w tym czasie ocet. Kiedy zacznie wrzeć, obchodzimy kociołek w stronę przeciwną do ruchu słońca i dorzucamy do niego rdzę, wymawiając słowa rytuału. Przy drugim okrążeniu dosypujemy garść popiołu, przy trzecim zaś rozgniecone orzechy. Mikstura musi gotować się cały dzień i całą noc, nie wolno jej przy tym mieszać.

Opis: Błyszcząca, czarna substancja o smolistej konsystencji. W smaku bardzo kwaśna, zapach zaś powoduje odruch wymiotny.

Działanie: Mikstura o zwykłej sile. Odporność na ból (przez kilka godzin od zażycia postać praktycznie nie odczuwa bólu i nie otrzymuje żadnych negatywnych modyfikatorów z racji otrzymanych ran; polknienie każdej dawki oznacza konieczność wykonana Zwykłego testu Woli – jeżeli będzie on nieudany, postać uzależni się od substancji i jeśli nie przyjmuje jej przynajmniej raz na tydzień, poziomy trudności wszystkich wykonywanych przez nią testów są o jeden wyższe; z czasem uzależnienie może przybrać na sile i konieczne może być częstsze przyjmowanie mikstury oraz wyższe modyfikatory w wypadku jej niedostatków w organizmie).

Skrzydło Motyla (4)

Składniki: Miedziana misa, woda, flet, trzy łuski łososia, grudka soli, lniana chusta, należąca do niezamężnej dziewczyny.

Formula: Do przygotowania tej mikstury nie trzeba używać żadnych skomplikowanych słów, potrzebna jest jednak muzyka fletu. Do miedzianej misy należy wlać dzban wody i trzykrotnie zamieszać ją, kołysząc misą w stronę zgodną z wędrówką słońca, dbając, by docierało do niej jak najwięcej światła. Następnie odprawiający rytuał odgrywa na fletie uświeconą melodię (wymagany jest dodatkowy Łatwy test Inteligencji i Sztuki), od której brzmienia woda w misie zaczyna coraz bardziej falować. Po każdym fragmencie melodii do wody należy dorzucić jedną łuskę łososia. Na koniec do wzburzonej mikstury trzeba dodać grudkę soli, a misę przykryć szczerleń chustą – dzięki temu ciecz uspokoi się, a jej lustro stanie się gładkie. Tkaninę można zdjąć z misy jedynie podczas bezksiężycowej nocy, tak, aby nie padł na nią nawet promień słońca. Dopiero po godzinie, spędzonej w mroku, mikstura uzyska swoje właściwości.

Opis: Opalizująca, mieniająca się wszystkimi barwami tęczy, gęsta ciecz o przyjemnym zapachu.

Działanie: Mikstura o zwykłej sile. Usuwa blizny (wtarta w bliznę mikstura usunie ją zupełnie w kilka dni, pod warunkiem, że ofierze nie uda się test odporności).

Klejnot Danu (5)

Składniki: Kociołek, gliniany dzban, trzy liście grabu, trzy kłosy zboża, trzy języki żmii, czerwona nić, miód pitny, garść ziemi nad strumienia.

Formula: Początek rytuału musi zbiec się z zachodem słońca, kiedy jego tarcza dotknie horyzontu. Wtedy też trzeba zaintonować pieśń do Bogini, wychwalając Jej zalety i prosząc o pomoc w stworzeniu mikstury. Kociołek należy rozgrzać nad płomieniem, w tym samym czasie zaś zawinąć w każdy liść grabu jeden kłos zboża i jeden język żmii, obwiązując je czerwoną nicią. Do gorącego kociołka należy wlać kwartę miodu pitnego i zaczekać, aż zacznie parować, nie przerywając przy tym pieśni, a następnie oddać trzy poklonu Danu, przy każdym wrzucając jedno zawiniątko z liścia grabu do naczynia. Po wykonaniu tych czynności miksturę trzeba zostawić na ogniu aż do wschodu słońca. Kiedy tylko pierwsze promienie świtu padną na miksturę, należy wrzucić do niej garść ziemi nad strumienia, przeklinając imię Sluagh i jego parszywych slug, a następnie znów zaintonować pieśń do Bogini. Mikstura musi gotować się aż do ponownego zachodu słońca, kiedy to przelewą się ją do glinianego dzbanu, zatyka się go szczelnie i wstawia na trzy doby do rwącego strumienia.

Opis: Niewielkie, rubinowoczerwone kryształki, kwaskowe w smaku (można je ssać lub dodać do napoju).

Działanie: Silna mikstura. Wyostrza zmysły (na kilka godzin wszystkie testy Refleksu, związane z percepcją, są o dwa poziomy łatwiejsze; zażycie każdej dawki oznacza konieczność wykonana Trudnego testu Woli – jeżeli będzie on niedany, postać uzależnia się od substancji i jeżeli nie przyjmuje jej przynajmniej raz na tydzień, poziomy trudności wszystkich wykonywanych przez nią testów są o jeden wyższe; z czasem uzależnienie może przybrać na sile i koniecznie może być częstsze przyjmowanie mikstury oraz wyższe modyfikatory w wypadku jej niedostatków w organizmie).

Pieśń Błękitu (5)

Składniki: Żelazna misa, mulista woda ze stawu, dziewięć świerkowych szyszek, garść brzozowych gałązek, trzy pióra zimorodka.

Formula: Ten rytuał odprawia się w zamkniętym pomieszczeniu. W samo południe, kiedy słońce stoi w zenicie, należy rozniecić ogień ze świerkowych szyszek i rozpoczęć pieśń do Bogini. Do żelaznej misy trzeba wlać wodę i ustawić naczynie nad ogniem, nie przerywając śpiewu. Po każdej zwrotnie pieśni do ognia należy dorzucić jedną brzozową gałązkę. Kiedy woda zacznie wrzeć, odprawiający rytuał milknie nagle i składa pocałunek na każdym piórze zimorodka, ofiarowując go innej twarzy

Danu. Tak pobłogosławione pióro dorzuca do misy. Na tym kończy się rytuał.

Opis: Intensywnie błękitna, nieprzejrzysta ciecz o bardzo przyjemnym, waniliowym smaku i zapachu.

Działanie: Silna mikstura. Odbiera oficerze głos (przez około dobę nie jest ona w stanie wymówić ani słowa, choć może udało jej się niewyraźnie wyszeptać jakiś krótki zwrot, jeżeli uzyska co najmniej cztery Sukcesy w Wyjątkowo Trudnym teście Woli).

Czarna Mgła (6)

Składniki: Kociołek, woda ze strumienia, próchno, trzy krople krwi zająca, trzy czarne jagody, trzy żelazne igły.

Formula: Odprawienie tego rytuału nie wymaga inkantacji, lecz tańca ku czci Danu. Wodę ze strumienia należy wlać do kociołka, który następnie umieszcza się nad ogniem. Sokiem z rozgniecionych jagód odprawiający rytuał maluje naewnętrznych stronach obu dłoni, a także na czole symbole trzech twarzy Danu, a następnie do kociołka należy dorzuca garść próchna, pokropionego krwią zająca. Kiedy woda zaczyna wrzeć, rozpoczyna się świętý taniec, w którym odprawiający rytuał zapamiętuje się bez reszty, doświadczając całej potęgi i miłości Bogini. Po zakończeniu tańca pad on wyczerpany, lecz musi zdobyć się na jeszcze jeden wysiłek: przebić jedną żelazną igłą każdy z namalowanych jagodami symboli i pozwolić, by kropla krwi z każdego miejsca spłynęła do mikstury, która zacznie wydzielać w tym momencie charakterystyczny, gorzkawy zapach.

Opis: Bezbarwny płyn z dodatkiem czarnego osadu, który zazwyczaj opada na dno naczynia, przed użyciem jednak należy miksturę intensywnie zamieszać. Posiada trudno wyczuwalny smak i gorzkawy zapach. Efekty działania substancji zależą od wielkości dawki.

Działanie: Silna mikstura. Powoduje wypadanie włosów, wysypkę, osłabienie (jedna dawka oznacza niewielką wysypkę i osłabienie trwające kilka godzin, podczas którego wszystkie testy ofiary są o jeden poziom trudniejsze; dwie dawki to już wyraźna wysypka, powodująca kilkudniowy spadek Wrażenia o jeden punkt i osłabienie; trzy dawki sprawią, iż oficerze wypada część włosów, zaś wysypka pozostawia na ciele trwałe ślady, co oznacza, że bazowa wartość Wrażenia na stałe spada o jeden).

Kły Wilka (6)

Składniki: Kociołek z kabłąkiem, woda z moczarów, kawałek płotna ze śmiertelnego łoża, trzy włosy rudej dziewczyny, złoty pierścien.

Formula: Ten rytuał można odprawiać jedynie podczas pełni księżyca, pod otwartym niebem. Do kociołka należy wlać cuchnącą wodę z moczarów i pozwolić jej się zagotować. W tym czasie odprawiający rytuał intonuje cichą pieśń do Bogini. Do kabłąka (czyli uchwytu) kociołka przywiązuje się następnie płotno, na nim zaś zawiesza się złoty pierścien. Kontynuując pieśń należy wziąć po kolej po jednym z rudych włosów, przewleć go przez pierścien, a następnie wrzucić do wrzacej mikstury. W takim stanie zostawia się ją do świtu, kiedy to odwija się płotno wraz z pierścieniem i, wymawiając słowa formuły, zanurza się je trzykrotnie w wodzie, która nabiera niemal natychmiast szarobrunatnej barwy.

Opis: Gęsta mikstura nieokreślonej, szarobrunatnej barwy, która może oparzyć nieosłoniętą skórę. Jej zapach przypomina wyziewy bagien.

Działanie: Silna trucizna na broń (jeżeli ofierze nie powiedzie się test odporności, otrzymuje ona Obrażenia o jeden poziom wyższe).

Szkarłatny Kwiat (6)

Składniki: Kociołek, sok brzozowy, korzeń czeremchy, srebrny sztylet, mały ptak.

Formula: Do kociołka wlewa się sok z brzozy, a następnie podgrzewa naczynie nad ogniem. W tym czasie należy rozdrobić korzeń czeremchy i sokiem z niej natrzeć sztylet. Kiedy ciecz w kociołku zacznie wrzeć, oprawiający rytuał zaczyna głośno skandować inkantację, w lewą rękę bierze sztylet, w prawą zaś żywego ptaka, którego unosi ku niebu, aby Bogini mogła dobrze przyjrzeć się ofierze. Kiedy inkantacja osiąga swą kulminację, wbija on srebrny sztylet w samo serce ptaka, dbając, by krew wyciekła do kociołka. Mikstura musi się gotować trzy dni, zanim osiągnie swoje właściwości.

Opis: Przejrzysty, krwistoczerwony płyn o intensywnym, korzennym zapachu i smaku.

Działanie: Silna mikstura. Zwiększa szybkość reakcji (na kilka godzin Refleks postaci wzrasta o 5 na potrzeby testów, związanych z czujnością i szybkością reakcji oraz podczas ustalania kolejności w Walce; zażycie każdej dawki oznacza konieczność wykonana Trudnego testu Woli – jeżeli będzie on nieudany, postać uzależnia się od substancji i jeżeli nie przyjmuje jej przynajmniej raz na tydzień, poziomy trudności wszystkich wykonywanych przez nią testów są o jeden wyższe; z czasem uzależnienie może przybrać na sile i koniecznie może być częstsze

przyjmowanie mikstury oraz wyższe modyfikatory w wypadku jej niedostatków w organizmie).

Uśmiech Kurtyzany (6)

Składniki: Kociołek, kropka krwi młodej dziewczyny, złoty kielich, pełen wina, trzy płatki dzikiej róży, gałązka jabłoni.

Formula: Podczas bezksiężycowej nocy wino z kielicha należy wlać do kociołka, wiszącego nad ogniem i mieszać gałązką jabłoni w stronę przeciwną do ruchu słońca, wymawiając szeptem słowa modlitwy. Kiedy płyn zacznie bulgotać, należy rozetrzeć w palcach płatki kwiatów dzikiej róży, obejść trzykrotnie ognisko dookoła również przeciwnie niż słońce, wznoszącym się głosem wymawiając inkantację. Przy każdym obrocie trzeba jeden płatek wrzucić do mikstury, która zacznie coraz mocniej bulgotać, wydzielając odpychający zapach. W tym momencie nadchodzi pora na ostatni składnik. Naczynie z kroplą krwi należy podnieść nad głowę, a głos wznieść do krzyku, dopowiadając ostatnie słowa rytuału, po czym przechylić naczynie, pozwalając, by krew spłynęła do kociołka. Uniesie się sponad niego czerwony dym, ciecz przestanie bulgotać i zmieni woń na bardzo przyjemną.

Opis: Przezroczysty płyn w kolorze czerwonego wina, słodkim smaku i piżmowym zapachu.

Działanie: Silna mikstura. Afrodyzjak (osoba pod jego wpływem jest znacznie bardziej ochoczo nastawiona względem potencjalnych partnerów, w przypadkach skrajnych musi wykonać Zwykły test Woli, aby nie ulec zalotom).

Przeklęta Perła (7)

Składniki: Drewniana misa, złota igła, łzy wdowy, kulka gliny, serce kruka, gliniany dzban, pełen wody.

Formula: Rytuał odprawia się podczas burzowej nocy, pod gólym niebem. Do drewnianej misy wlewa się dzban wody, śpiewając dziwną, niepokojącą pieśń. Należy poczekać na błyskawicę i w tym samym momencie, kiedy nastapi po niej grom, dodać do misy łzy wdowy. Całość trzeba mieszać złotą igłą, nie przerywając pieśni, aż do kolejnej błyskawicy i gromu, kiedy do mikstury wkłada się kulkę gliny. Przy następnym piorunie należy dodać trzeci składnik – krwawiące jeszcze serce kruka przebite złotą igłą, której była wcześniej używana do mieszania zawartości misy. Tak przygotowana mikstura musi stać pod gólym niebem aż do końca trwania burzy.

Opis: Gęsty, opalizujący fluid, który za dnia przybiega barwę perłową, w nocy zaś czarną. Ostry w smaku, nie posiada właściwie zapachu.

Działanie: Silna mikstura. Wywołuje halucynacje (utrzymuje swoje działanie przez około pół godziny, podczas których ofiara musi wykonywać Bardzo Trudny test Woli za każdym razem, gry próbuje przewyciążyć halucynacje i wykonać jakąkolwiek czynność).

Spadająca Gwiazda (7)

Składniki: Kociołek, ogon jaszczurki, nasiona maku, fragment gniazda os, kubek oleju z lnu.

Formula: Odprawianie tego rytuału trwa całe trzy dni, przez które oprawiającym rytuał nie wolno nic jeść, pić, spać ani też oddalić się z miejsca ceremonii. O brzasku pierwszego dnia nasiona maku wsypuje się do oleju i wymawia słowa formuły, nie przerywając ani na chwilę. Dopiero o zmierzchu oprawiającemu rytuał wolno zamilknąć. O brzasku drugiego dnia do oleju dodaje się ogon jaszczurki i rozpoczyna się pieśń ku czci Danu, która trwa aż do wieczora. O brzasku trzeciego dnia do mikstury dodaje się fragment gniazda os, a całość wlewa się o kociołka, stojącego na ogniu. Wtedy przychodzi czas na wyczerpujący, rytualny taniec, który kończy się dopiero z nastaniem zmierzchu, kiedy to rytuał dobiera końca.

Opis: Gęsty, ciemnogranatowy fluid o gryzącym smaku; pozbawiony jakiegokolwiek zapachu.

Działanie: Silna mikstura. Uszkadza pamięć ofiary (postać, której nie powódź się test odporności, traci niektóre swoje wspomnienia; może jeszcze przypomnieć sobie jakieś strzępy informacji, wymaga to jednak Wyjątkowo Trudnego testu Woli).

Łzy Jednorożca (8)

Składniki: Srebrna misa, woda ze strumienia, łzy niemowlęcia (mogą być osuszone Indianą szmatką), sierść lub włos białego zwierzęcia, czyste płótno.

Formula: Do srebrnej misy wlewa się kwartę wody, śpiewając pierwszą modlitwę, następnie dodaje się do niej łzy niemowlęcia (bądź zanurza Indianą szmatkę). Czynność tę należy powtórzyć dziewięć razy, dolewając kolejne porcje wody i łez oraz śpiewając następne strofy modlitwy. Na samym końcu białą sierść owija się w czyste płótno i zanurza trzy razy w wodzie, wymawiając szeptem imię Bogini. Nie można w tym czasie mieć żadnych nieczystych myśli, gdyż mogą one zakłócić przebieg rytuału.

Opis: Bezbarwna, zdająca się jarzyć lekkim światłem ciecz o lekko słonym smaku.

Działanie: Bardzo silna mikstura. Odtrutka na wszystkie trucizny (wypicie jej daje możliwość wykonania dodatkowego, tym razem o dwa poziomy łatwiejszego test

odporności; jeżeli test się powiedzie, trucizna przestaje działać i otruty wraca do zdrowia).

Kolysanka Zmierzchu (8)

Składniki: Kociołek, miedziany kubek, olej z lnu, trzy fiolki, sproszkowana kora wiązu, odrobina żywicy.

Formula: Przed rozpoczęciem rytuału dobrze jest przygotować wszystkie składniki, gdyż podczas całej ceremonii należy mieć zamknięte oczy. Do miedzianego kubka wlewa się olej, wypowiadając rytmiczne słowa, określone przez formułę. Następnie na powieki kładzie się żywicę, aby nie mogły się otworzyć, nie przerywając inkantacji. Później należy wziąć w dłoni fiolki i rozetrzeć je tak, aby poczuć ich zapach, a następnie dorzucić do kubka. Inkantacja przechodzi w wysoki, wibrujący zaśpiew, kiedy do kubka dosypuje się ostatni składnik – korę wiązu. Teraz całość należy mieszać lewą dlonią, śpiewając coraz ciszej, aż w końcu pieśń się urywa. Wtedy zawartość kubka wlewa się do stojącego na ogniu kociołka i gotuje tak długo, aż olej zacznie dymić, wydzielając charakterystyczny zapach. Dopiero wtedy wolno oprawiającemu rytuał tworzyć oczy.

Opis: Cierpka, oleista ciecz o ciemnofioletowej barwie i odurzającym zapachu.

Działanie: Silna mikstura. Ofiara zapada w letarg (nieudany test odporności oznacza, że ofiara przez kilka dni będzie znajdować się w stanie śpiączki, z której nie sposób jej obudzić).

Podarunek Żmii (8)

Składniki: Srebrna misa, kubek łożu, dziewięć łusek węża, wosk pszczeliego, trzy owoce jarzębiny.

Formula: Do srebrnej misy, wypłukanej w strumieniu podczas bezksiążycowej i bezchmurnej nocy, najeży wlać kubek roztopionego łożu, do niego zaś dorzucić po kolejnej łusce węża, wymawiając dziewięć tajemnych imion Danu w prastarym języku przodków. Następnie odprawiający rytuał wkłada dlonie do misy i zanurza je w łożu, wzwyżając imiona Danu, Pani Wojny, później zaś zawija owoce jarzębiny w wosk pszczeliego i dodając je kolejno do mikstury, wymawiając szeptem imiona trzech twarzy Bogini: młodej dziewczyny, dojrzałej kobiety i przerażającej staruchy. Tak przygotowaną ciecz należy pozostawić pod gołym niebem aż do pierwszego deszczu, pozwalając, aby jego krople zmieszały się z miksturą.

Opis: Jadowite zielona, lepka substancja, wydzielająca bardzo nikły zapach.

Działanie: Silna trucizna używana również na broń (jeżeli postać, do której krwioobiegu poprzez zranienie dostała się trucizna nie wykona pomyślnie testu odporności, umiera w ciągu kilku minut).

Złoty Węzeł (9)

Składniki: Wygarbowana skóra z jelenia, żelazna łyżka, miód pitny, dziewięć kwiatów ena felin, rzemień ze skóry knura, trzy wąsy kota.

Formula: Rytuał ten odprawia się na odkrytym szczycie wzgórza, podczas porywistego wiatru. W ziemi należy wykopać żelazną łyżką wgłębienie i wyłożyć je skórą z jelenia, natartą uprzednio sokiem z kwiatów ena felin, następnie zaś kleknąć przy nim, twarzą w kierunku Tary i rozpocząć śpiew ku czci Bogini. Kiedy wiatr nawieje do wgłębienia tyle piasku, że przykryje on dno, trzeba ułożyć na nim rzemień w kształcie węzła bez końca, po czym wlać do środka miód pitny. Odprawiający rytuał musi podjąć w tym miejscu śpiew i znów odczekać, aż warstwa piasku przykryje lustro cieczy, wtedy zaś wrzucić do środka kocie wąsy. Całość należy zamieszać żelazną łyżką, a skórę zawiązać na kształt worka wydobytym z mikstury rzemieniem. Zawiniątko umieszcza się następnie w bardzo cieplym miejscu na trzy dni, aby nabralo odpowiednich właściwości. Przez ten czas odprawiający rytuał nie może odezwać się ani słowem.

Opis: Miodowy, przejrzysty płyn o intensywnym, ziołowym smaku i zapachu.

Działanie: Bardzo silna mikstura. Wymusza prawdomówność (przez kilka godzin ofierze wyjątkowo płacze się język, kiedy mówi nieprawdę; może się opanować na czas potrzebny do wypowiedzenia krótkiego zdania, jeżeli wykona Wyjątkowo Trudny test Woli).



Preparowanie ziół

Jako, że choroby i zranienia nie omijają Ludu Danu, umiejętność leczenia i znajomość uzdrawiających ziół ceniona jest bardzo wysoko. Prawie każdy człowiek posiada podstawową wiedzę na ich temat, jednak w wielu osadach mieszka ktoś, kto specjalizuje się w tej dziedzinie – zielarz lub zielarka. Najrozleglejszą wiedzą na temat ziół dysponują druidzi, którzy znają nie tylko rośliny lecznicze, ale również te używane do rytuałów i świętych obrzędów.

Tir Na Danu to kraina bardzo zróżnicowana, zarówno pod względem ilości deszczu i słońca, które otrzymuje w ciągu roku, czy wysokości terenu – dość dużą jej część pokrywają wysokie góry, występują jednak również pagórki i wzgórza, a także rozległe niziny. W niektórych miejscach rosną gęste, liściaste lasy, gdzie indziej znów sosny i świerki, są także tereny prawie zupełnie pozbawione drzew. Mnogość tych czynników sprawia, że Kraina Bogini ofiaruje ludziom olbrzymią różnorodność ziół. Niektóre znaleźć można jedynie na bagnach, inne zaś na niedostępnych, górskich szczytach, inne rośliny rosną w prastarych, dębowych gajach, inne zaś na słonecznych polanach. Dlatego zawsze najlepszą wiedzę na temat ziół, występujących w jakiejś okolicy, mają ludzie, którzy ją zamieszkują.

Znajomość właściwości poszczególnych roślin przekazywana jest, jak wszystkie tradycje Ludu Danu, z pokolenia na pokolenie, poprzez opowieści – nie istnieją żadne księgi czy spisy ziół. Pierwotnie zielarze podpatrywali zwyczaje różnych zwierząt i to od nich nauczyli się, które rośliny nadają się do jedzenia, które zaś są trujące i jakie zioła przydają się przy różnych dolegliwościach. Do dziś wielu ludzi korzysta z tego sposobu, kiedy znajdzie się na nieznany sobie terenie.



Wiedza zielarska uczy, że, w zależności od ziela, zbiera się jego liście, łodygi, kwiaty, owoce lub korzenie, niektóre zaś wymagają zerwania o odpowiedniej porze dnia i roku, podczas konkretnej fazy księżyca lub w specyficzny sposób – wszystkie te zalecenia mają duży wpływ na późniejsze działanie leku. Dobrze znający się na swym fachu zielarze wiedzą, że zioła to leki, które działają przeważnie powoli i trzeba zażywać je regularnie przez długi czas (istnieją oczywiście wyjątki – niezwykle silne zioła o natychmiastowym działaniu, lecz wiedza o nich znana jest tylko nieliczny). Wiele z nich ma za zadanie raczej przeciwdziałać różnym chorobom, zanim się pojawią, gdyż jest to znacznie łatwiejsze niż ich leczenie. Dlatego mądrzy druidzi uczą ludzi dodawania ziół do codziennych potraw, a także picia wszelkiego typu naparów z suszonych lub świeżych roślin, które zapewniają im dobre samopoczucie. Wiele ziół poprawia bardzo smak jedzenia, nadając im przy tym przyjemny aromat i dlatego używane są nie tylko jako leki, ale również przyprawy. Najczęściej przechowuje się je w formie suszonej – w tym celu należy zbierać rośliny w słoneczny dzień, żeby nie były nasiąknięte wodą, potem rozdrobnić je ostrym nożem i pozostawić do wyschnięcia w przewiewnym miejscu. Bardzo popularne pośród Ludu Danu są również ziołowe nalewki, które powstają poprzez zalanie dużej porcji suszonych lub świeżych ziół mocnym alkoholem i pozostawieniu tak przygotowanej mieszanki na kilka tygodni w nasłonecznionym miejscu. Takie specyfiki łączą w sobie lecznicze działanie zioła i alkoholu, dlatego są powszechnie stosowane. Zioło można używać także do opatrzywania ran. Wystarczy przygotować macerat, czyli zimną papkę z suszonych lub świeżych roślin, które wcześniej gotuje się przez jakiś czas we wrzątku, a następnie przyłożyć go do rany i owinać czystą szmatką. Na różne dolegliwości, związane z oddychaniem, jak kaszel czy katar, zielarze polecają wdychanie oparów z gotowanych ziół. Na wszelkiego typu przeżebienia pomagają również wyciągi z miodu – przygotowuje się je podgrzewając miód, aż stanie się płynny, a następnie dodając do niego porcję ziół. Inną formą, w jakiej stosuje się roślinne leki, są wszelkiego typu maści, które powstają przez zmieszanie roślin z tłuszczem zwierzęcym – łożem lub smalem. Można je wcierać w chore miejsca – na przykład oparzenia, wysypki, stłuczenia, opuchlizny, a poza tym tłuszcz świetnie konserwuje zioła. Dobrym sposobem na przechowywanie ziół, które nie nadają się do suszenia, jest zalanie ich octem lub olejem, dzięki czemu zachowają swój zapach, a także dodadzą danej substancji dodatkowego smaku. Najcenniejsze leki konserwuje się w bardziej drogiej i rzadkiej soli – mogą w ten sposób przetrwać niezwykle długo, nie tracąc swoich właściwości. Niezależnie od sposobu przygotowania ziół, należy przechowywać je w możliwie jak najbardziej szczelnych naczyniach – glinianych lub drewnianych dzbanach, zakrytych szczelnie płótnem, bądź w skórzanych woreczkach.

Trzeba pamiętać o tym, że zioła nie tylko leczą, potrafią również zabijać. Z wielu roślin można przyrządzić śmiertelne trucizny, którymi niektóre klany pokrywają ostrza mieczy lub groty strzał – nie jest to jednak bardzo powszechna praktyka. Wprawny zielarz potrafi przyrządzić jad, który można dodać do jedzenia i w ten sposób zabić ofiarę, niektóre z nich są nawet trudne do wykrycia smakiem czy węchem. Zdarzają się również przypadki zatrucia wody jakimś ziołowym specyfikiem, choć zdarza się to rzadko – Lud Danu preferuje otwarte starcia wojowników zamiast takich podstępnych metod. Natomiast zatrutego mięsa używa się czasem do zwalczania drapieżników lub szkodników.

Lista ziół



Poniżej znajduje się opis najczęściej spotykanych w Tir Na Danu ziół. Gracze mogą oczywiście wymyślać własne rośliny w porozumieniu z Mistrzem Gry, jednak nie powinny one posiadać zbyt potężnych właściwości. Jeśli postać próbuje odszukać jakieś zioło, musi wykonać test Refleks + Zielarstwo (poziom trudności zależy od poru roku i łatwości znalezienia zielą - oczywiście wielu roślin w ogóle nie da się znaleźć np. zimą), jeśli zaś chce go użyć w odpowiedni sposób, aby wyleczyć określona dolegliwość, rzuca na Inteligencję + Zielarstwo.

ena agnor

Opis: Niepozorna, rosnąca przy ziemi roślina o ciemnozielonych, skórzastych, lekko owłosionych liściach i drobnych, białych kwiatach. Znaleźć ją można na słonecznych polanach, chętnie rośnie również na skałach i w iglastych zagajnikach. Jako środek leczniczy wykorzystywane są liście, zbierane po przekwitnięciu kwiatów, czyli poczynając od lata, które pije się w formie nieco gorzkiego w smaku naparu z suszonych lub świeżych roślin.

Działanie: Leczy dolegliwości żołądkowe.

ena blen

Opis: Wysoka roślina o cienkich, pokrytych niewielkimi listkami łodygach i białych kwiatach, otoczonych lekkim puszckiem. Rośnie na podmokłych terenach, nad brzegami strumieni i jezior. Do przygotowania naparów używa się suszonego i rozdrobnionego korzenia, który zbierać można przez cały rok.

Działanie: Ma silne działanie przeciwbólowe (zażywający może na kilka godzin zmniejszyć o jeden poziom wszelkie ujemne modyfikatory wynikające z bólu, jak np. modyfikatory z otrzymanych Obrażeń).

ena borr

Opis: Niewielka roślina o okrągłych, jasnożółtych liściach i liliowych kwiatach w kształcie dzwonków, które wczesną jesienią przekształcają się w twardą torebkę, pełną brązowych, drobnych nasion. Porasta zbocza wzgórz i niższych gór, można ją także spotkać w jodłowych zagajnikach. Z jej nasion przygotowuje się wywar o nieprzyjemnym, gorzkim smaku.

Działanie: Działanie lekko halucynogenne i odpędzające; jest to lekki, dość szybko uzależniający narkotyk (po każdym zażyciu należy wykonać Zwykły test Woli – niepowodzenie oznacza lekkie uzależnienie, czyli potrzebę zażywania zioła mniej więcej raz na dwa tygodnie. Niepowodzenie testu w przypadku osoby już lekko uzależnionej oznacza ciężkie uzależnienie, a więc konieczność zażywania narkotyku co kilka dni. Niezażywanie zioła w przypadku uzależnienia oznacza podwyższenie trudności wszystkich testów o jeden poziom z racji rozgorżczenia i osłabienia).

ena cathal

Opis: Niewielka, niska roślina, składająca się głównie z wąskich i długich liści, które po potarciu wydzielają intensywny, gorzkawy zapach. Nie jest łatwo ją znaleźć, gdyż rośnie zazwyczaj na łąkach pomiędzy wieloma innymi ziołami, jednak trudno pomylić ją z innymi roślinami ze względu na charakterystyczną woń. Aby wykorzystać właściwości ena cathal, należy natrzeć się świeżymi liśćmi.

Działanie: Maskuje ludzki zapach na kilka godzin.

ena creid

Opis: Średniej wielkości ziele o mechatych łodygach, owalnych, ząbkowanych liściach i pięknych, błękitnych kwiatach w kształcie gwiazdy. Porasta wzgórza i kurhany. Kwitnie przedwiośniem, a drugi raz jesienią. Kwiaty należy zbierać wczesnym rankiem lub o zmierzchu, gdy pokryte są rosą. Jeszcze wilgotne zalewa się alkoholem i pozostawia na kilka dni. Taką nalewkę można dodawać do jedzenia i napojów.

Działanie: Lekka trucizna. Przy podaniu pierwszej dawki (wynoszącej zaledwie kilka kropli) powoduje ciężką niestrawność, druga wywołuje zawroty głowy i osłabienie, trzecia zaś jest zazwyczaj śmiertelna (należy je podawać w

odstępnie nie więcej niż jednej doby). Można oczywiście podać więcej niż jedną dawkę na raz, jednak bardzo nieprzyjemny smak tego zioła byłby wtedy łatwo wyczuwalny.

ena egor

Opis: Płożąca roślina o niewielkich, jajowatych liściach, które nietrudno rozpoznać dzięki leżączej powierzchni i znacznej grubości. Latem obsypuje się rozłożystymi, czerwonymi kwiatami o pięknym zapachu. Znaleźć można ją na polach, przy drogach i wsiach. Zielarze używają świeżych liści ena egor do przygotowywania maceratów, z których robią okłady na chore miejsca.

Działanie: Pomaga na odciski i obtarcia.

ena felin

Opis: Średniej wielkości ziele o cienkich, twardych łodygach i długich, ostrych kolcach. Wiosną zakwitwa na żółto, wtedy też należy ją zbierać, a kwiaty suszyć. Rośnie niemal wszędzie, przez wieśniaków zaś uważana jest za chwast, gdyż zarasta w szybkim tempie pola i ogrody. Lecznicze właściwości ena felin wykorzystuje się, podając choremu wyciąg z miodu i jego kwiatów.

Działanie: Zmniejsza gorączkę, pomaga przy przeziębieniach i jastrzęcych się ranach.

ena goil

Opis: Ziele to posiada niezbyt wysoką łodyzkę, zakończoną koroną z rozłożystych liści. Kwitnie niepozorne, podobnie jak trawa, rozsiewając wokół nasiona. Znaleźć można ją przeważnie w liściastych lasach i zacienionych zagajnikach. Do przygotowywania naparów używa się korzenia, który zbierać można przez cały rok, dobre efekty daje również świeży korzeń, dodany do jedzenia.

Działanie: Silne działanie przeczyyszczające.

ena hannoth

Opis: Twarda, wysoka roślina o dość grubych, pokrytych włoskami łodygach i dużych, żółtych kwiatach w kształcie dzwonu. Rośnie w wilgotnych lasach i w górach. Jej owoce, ukrywające się w niewielkich łuskach, zbiera się jesienią. Suszone owoce dodaje się do jedzenia lub napoju.

Działanie: Uspokajające, kojące.

ena issar

Opis: Niepozorne zioło o prostej, cienkiej łodyżce, obsypanej małutkimi listkami w kształcie serduszek. Na wiosnę pokrywa się białymi kwiatkami, zebranymi w korony. Rośnie przeważnie na łąkach, a także nad brzegami rzek i strumieni. Zielarze zbierają całe rośliny, najlepiej w okresie kwitnienia, czyli do końca lata. Następnie robią z nich okłady lub też wcierają maść na chore miejsca.

Działanie: Przyspiesza zrastanie się kości (smarowane maścią złamań i opuchlizn dwukrotnie skraca czas leczenia).

ena krith

Opis: Niewielka roślina, rosnąca w kępkach na piaszczystych, słonecznych terenach, lubi też iglaste lasy. W lecie pokrywa się małymi, różowymi kwiatkami, które zbiera się i starannie suszy. Ena krith nie jest łatwe do znalezienia, a jego właściwości sprawiają, że zielarze bardzo je cenią. Używa się go wrzucając do ognia, aby uzyskać niezwykle wonny dym.

Działanie: Odpędza owady i morowe powietrze.

ena ledor

Opis: Niewysoki krzew o jasnozielonych gałęziach i skórzastych, jajowatych liściach. Rośnie w jasnych, przeważnie sosnowych lasach, spotykany również w sąsiedztwie dębów. Późnym latem i jesienią można zbierać jego białe, kuliste owoce, których soku używa się do przygotowania gęstego naparu, nakładanego następnie na ostrze broni (najlepiej, jeśli ma ona specjalnie w tym celu wykonany rówek).

Działanie: Trucizna, nakładana na broń, która sprawia, że rany bardziej krwawią i dłużej się goją (rany zadawane taką bronią powodują o jeden poziom silniejsze krwawienie i goją się nieco dłużej).

ena leith

Opis: Dość dłuża roślina o poskrzecanej łodyżce, owalnych liściach, rosnących tuż przy ziemi i pojedynczym, białym kwiatem u góry. Można ją spotkać niemal wszędzie, występuje zarówno w lasach, jak i na łąkach. Najbardziej wartościowe są jej kwiaty, które zbiera się późną wiosną i latem, jednak w zasadzie podobne działanie mają również pozostałe części zioła. Za świeżych roślin przygotowuje się macerat i robi okład na ranę, suszone zaś nadają się bardzo dobrze na maść.

Działanie: Powstrzymuje upływ krwi (krwawienie w danej lokacji ciała zostaje obniżone o cztery poziomy)

ena mair

Opis: Niewielkie zioło, rosnące w dużych kępach na urwiskach oraz brzegach rzek. Łodyżka w całości pokryta jest krótkimi, bardzo wąskimi listkami, które po zgnieceniu wydzielają bardzo intensywny, odświeżający aromat, a także drobnymi, niebieskimi kwiatkami. Świeża roślina używana jest do robienia naparów i inhalacji.

Działanie: Pomaga przy przeziębieniu.

ena moor

Opis: Gęsty, kolczasty krzew o dużych liściach w kształcie serca i twardych łodygach. Wiosną zakwitwa na biało. Porasta liściaste lasy i nadrzeczne łąki, choć można go czasem spotkać na brzegu iglastych zagajników. Do celów leczniczych używane wyciąg z miodu i suszonych liści ena moor, choć czasem robi się również z nich nalewki.

Działanie: Silne działanie usypiające (ofiara musi wykonać Bardzo Trudny test Wytrzymałości i Sprawności – jeżeli nie otrzyma żadnych Sukcesów, zapada w sen).

ena par

Opis: Rozłożysta roślina o szorstkich łodygach i owalnych, parzących liściach. Latem pokrywa się wielkimi, czerwonymi kwiatami o oszałamiającym zapachu. Rośnie na słonecznych polanach i łąkach, można ją także znaleźć w pobliżu pastwisk i pól. Korzenia tego zioła używa się do przygotowania maści.

Działanie: Pomaga przy leczeniu poparzeń.

ena rugh

Opis: Wysoki, smukły krzew o cienkich gałęziach, pokrytych srebrzystą korą i niewielkich liściach w kształcie lży. Późnym latem i na jesieni rodzi kiście małych, czarnych jagód. Porasta okolice torfowisk i mokradeł, a także wilgotne, ciemne lasy. Ze świeżych owoców przygotowuje się nalewkę.

Działanie: Powoduje silne zawroty głowy i mdłości.

ena seklen

Opis: Ziele to jest jednym z gatunków paproci, porastającym liściaste lasy i gaje. Od zwykłych paproci różni się czerwonawą barwą liści, którą uzyskuje na jesieni – wtedy też się je zrywa i suszy. Tak przygotowaną roślinę zawija się w duże liście dowolnej rośliny i pali, zaciągając się dymem.

Działanie: Silnie odurzające, ziele to działa jak narkotyk (po każdym zażyciu należy wykonać Trudny test Woli – niepowodzenie oznacza ciężkie uzależnienie, a więc konieczność zażywania narkotyku co kilka dni. Niezażywanie zioła w przypadku uzależnienia oznacza podwyższenie trudności wszystkich testów o dwa poziomy z racji rozkojarzenia i osłabienia).

ena toreh

Opis: Niewysoka roślina o twardej, chrzęszczącej przy zgnieceniu łodydze, pokrytej twardymi, przypominającymi nieco igły liśćmi. Kwitnie bardzo krótko, wypuszczając małe, zielone kwiatki. Porasta bagno, mokradła i wilgotne, ciemne lasy. Wykorzystuje się nalewkę lub napar z łodygi, którą zbierać można od wiosny do późnej jesieni i przechowywać ususzone nawet przez kilka lat.

Działanie: Powoduje bezsenność (przez około dobę).

Poza roślinami, używanymi przez zielarzy, posiadającymi różne naturalne właściwości, w Tir Na Danu występują również zioła, które wykorzystuje się przy różnorodnych rytuałach. Poniżej znajdziecie opis kilku z nich.

ena bairegh

Opis: Niepozorna roślina o krótkiej łodyżce, kolczastych, drobnych liściach i okrągłych, białych kwiatach z złotym środkiem. Zakwitwa przedwiośniem, porasta brzegi lasów i polany. Do rytuałów używa się sproszkowanego zioła w całości.

ena drid

Opis: Niezbyt duże ziele z szerokimi, płącymi się po ziemi liśćmi i rurkowatą łodyzką. Kwitnie na wiosnę, lecz jego kwiaty są bardzo niepozorne. Rośnie pod dębami, a zbierać można ją tylko nocą. Do rytuałów używa się świeżego bądź suszonego korzenia, który wykopuje się zazwyczaj slotą.

ena gereth

Opis: Niewysoka roślinka, której łodyżka, obsypana złotymi kwiatkami, zamknięta jest pomiędzy długimi, grubymi liśćmi. Porasta przeważnie lasy iglaste i młodniaki. Od wiosny do jesieni można zbierać jej liście, które służą do przygotowywania nalewek bądź wyciągów z miodu.

- Magia -



- Poza Czasem -

Mistrz Gry



Mistrz Gry

Rola Mistrza Gry

Tworzenie przygód

Prowadzenie sesji

Zakończenie sesji

Mistrz Gry a gracze

W palenisku płonął ogień, rozświetlając nieco dużą izbę, w której spało kilka osób, owiniętych futrami. Tarihel wpatrywała się w płomienie, liżące niemal lubieżnie jasne, brzozowe polana. Kosmyk czarnych włosów opadał na jej delikatną, piękną twarz, zasłaniając paskudną bliznę, biegnącą w poprzek policzka. Tuż koło Taleinki spał jej mężczyzna, również Wybraniec, z plemienia Ragharów. Kiedyś, zanim wyruszyła ze swego rodzinnego kuru, gardziła barbarzyńskim Ludem Mieczu, jej pobratymcy wyśmiewali się z ich nieokrzesanych manier i prostackiego języka. Uśmiechnęła się krzywo do tych wspomnień. Teraz, kiedy każdy dzień przynosił nowe niebezpieczeństwa, silne ramię, na którym można polegać, liczyło się nieskończenie bardziej niż elokwencja i cięty dowcip. Urgon tyle już razy uratował jej życie; ufała mu jak nikomu innemu. Może nawet kochała? Przy nim czuła się bezpieczna, mimo odległych wilczych (i nie tylko) skowytów, które nawet teraz dobierały ją z oddali.

Wspólnie zebrali wokół siebie niewielką grupę Wybrańców, zagubionych i samotnych tak samo jak oni. Zbudowali sobie w lesie chatę. Być może ktoś inny nie chciałby mieszkać na samej granicy Martwej Puszczy, ale dla nich to miejsce szybko stało się domem. Co wieczór Tarihel wyciągała swoją lutnię i śpiewała pieśni o dawnych bohaterach. Razem marzyły tym, że kiedyś ich imiona również znajdą się w opowieściach. Ale Tarihel myślała, że raczej przyjdzie im zginąć w zapomnieniu na tym odludziu. Nie przeszkaǳało jej to jednak. Była szczęśliwa.



O ile gracze w trakcie sesji decydują o posunięciach kierowanych przez siebie postaci, do Mistrza Gry należy przedstawienie im całego świata, wraz z jego geografią, kulturą i mieszkańcami. Co więcej, nie ogranicza się on jedynie do opisu pojedynczej, statycznej sytuacji. Prowadzący powinien wpleść postacie graczy w wymyślona przez siebie fabułę, stawiać przed nimi najróżniejszego typu wyzwania (tak fizyczne, intelektualne, jak i społeczne), a do tego starać się, by gracze możliwe najlepiej poczuli kreowany przez niego klimat. Do zadań Mistrza Gry należy wreszcie określanie, jakie efekty odnoszą postacie, podejmując się najróżniejszych czynności. Prowadzący może wymyślić stosowny efekt samemu, w oparciu o współczynniki Bohatera albo skorzystać z zamieszczonych w podręczniku zasad.

Innymi słowy Mistrz Gry musi na czas sesji zastępować postaciom całą rzeczywistość. To zadanie może wydawać się nieco przytaczające i faktycznie, na samym początku często przysparza wiele trudności, jednak wraz z odrobiną praktyki może okazać się niezwykle ciekawym i dającym mnóstwo satysfakcji zajęciem. Naprawdę miło jest poprowadzić dobrą sesję i usłyszeć od graczy, że bardzo im się podobało. Zresztą prowadzenie wcale nie jest zadaniem czysto altruistycznym. Wiele osób przedkłada taką formę zabawy z grami fabularnymi nad odgrywanie postaciami. W końcu jako Mistrz Gry mają one możliwość tworzenia całych światów, skomplikowanych intryg, setek arcyckich bohaterów, a na końcu przetestowania wszystkich swoich pomysłów na postaciach graczy.

Slowo wstępu



Niezależnie od talantu, zapału czy doświadczenia, każdemu przyda się nieco pomocy i wskazówek. Cały poniższy rozdział kierowany jest do przyszłych i obecnych Mistrzów Gry. Dowiedzie się z niego nieco więcej na temat wykonywania tej funkcji w trakcie sesji oraz otrzymacie wiele wskazówek, dotyczących prowadzenia rozgrywki i tworzenia przygód.

Jaka jest rola Mistrza Gry?

Jak pisaliśmy już wcześniej, Mistrz Gry to wyjątkowa osoba na sesji. To on opowiada graczom o świecie, który otacza ich postacie (np. opisuje las, w którym się znajdują). Gracze z kolei decydują o tym, co Bohaterowie będą robić w zaistniałej sytuacji (np. postanawiają w owym lesie poszukać grzybów). Po tym, jak gracze zadeklarują działania swoich postaci, Mistrz Gry ustala, jakie szanse powodzenia mają ich poczynania. Następnie określa, czy udało im się spełnić swoje zamiary i opisuje nową sytuację, w której się znaleźli (w omawianym przykładzie ustala na podstawie Atrybutów postaci, jaki

rzut należy wykonać, aby sprawdzić, czy udało im się znaleźć jakieś grzyby, wykonuje ów rzut i opisuje graczom, jak zakończyły się poszukiwania).

Choć można prowadzić sesję całkowicie improwizując, bez żadnego pomysłu na fabułę, może to często skutkować znudzeniem graczy (gdyż zazwyczaj sprowadza się to dla nich do nie robienia niczego i oczekiwania chwili, kiedy coś się wreszcie wydarzy). Dlatego Mistrz Gry powinien przed sesją wymyślić przygodę, którą dane będzie przeżyć Bohaterom. Dzięki temu nie zaznają oni podczas gry ani odrobinę nudy, gdyż prowadzący będzie miał zawsze w zanadrzu wydarzenia, które posuną akcję do przodu. Oczywiście pisząc o fabule nie mamy koniecznie na myśli prostej przygody, polegającej na wybiciu hordy zagrażających grodowi potworów (choć czasami takie sesje również bardzo miło się gra), ale również zadania, wymagające interakcji między postaciami a Bohaterami Niezależnymi czy fabułę, zmuszającą graczy do podejmowania trudnych wyborów moralnych. Ważne jest, aby na sesji działało się coś ciekawego, niezależnie od tego, co dokładnie Mistrz Gry i gracze rozumieją przez to stwierdzenie.

Jednak wyobraźnia i słowa to nie jedyne narzędzia Mistrza Gry (choć tak naprawdę mógłby ograniczyć się tylko do nich). Kolejnym bardzo ważnym przyborem jest podręcznik do jakiegoś systemu gier fabularnych, w którego świecie prowadzący zamierza umieścić fabułę swoich opowieści. W podręczniku do Poza Czasem otrzymujecie (w miarę) kompletny opis świata oraz zasady, dzięki którym łatwiej rozstrzygać, jakie efekty przyniosą działania Bohaterów. Mistrz Gry powinien dobrze znać system, który prowadzi, przede wszystkim musi zaś być pewien, że potrafi sobie wyobrazić opisywany w podręczniku świat. Być może staranna lektura przyniesie jakieś pytania, wątpliwości. Na część z nich prowadzący powinien spróbować odpowiedzieć sobie sam, inne zaś może rozwiać dzięki rozmowom z innymi, pytaniom do twórców systemu, itp. Ważna jest również znajomość zasad, dzięki czemu nie trzeba w trakcie sesji robić przerwy na przeglądanie podręcznika. Pamiętajcie jednak, że jako Mistrzowie Gry macie święte prawo i obowiązek zmieniać wszelkie zasady, które wasm nie odpowiadają. To, że gracz podtyka Wam pod nos podręcznik, próbując udowodnić, że jego strzała musiała trafić przeciwnika z odległości pięciuset metrów oznacza tylko, że twórcy systemu wymyślili głupią zasadę. Zamiast pozwolić graczom na wykorzystanie błędu do osiągnięcie własnych celów, powinniście po prostu go poprawić.

Mistrzowi Gry z pewnością przyda się jeszcze długopis czy ołówek i duże ilości kartek papieru, na których wygodnie będzie zanotować ważne punkty fabuły, wykonać poglądowe szkice terenu i zapisać współczynniki występujących w przygodzie Bohaterów Niezależnych (BN). Poza tym prowadzący powinien zaopatrzeć się w kostki (będzie przecież wykonywać testy za Bohaterów Niezależnych). Niektórzy prowadzący lubią też używać na sesji (szczególnie podczas walki) figurek, które symbolizują postacie i ich przeciwników, dzięki czemu wszystkim jest znacznie łatwiej zorientować się w sytuacji i ustawnieniu względem siebie. Czasami przygoda może zostać wzbogacona dodatkowymi rekwizytami, które jeszcze bardziej przeniosą graczy w świat gry. Na przykład, jeżeli Bohaterowie mają otrzymać jakąś pisemną wiadomość, wręczenie im kartki stylizowanej na pergamin z pewnością zwiększy atrakcyjność rozgrywki.

Potrzebne przybory



Podstawowym narzędziem Mistrza Gry jest zawsze wyobraźnia i słowa, których używa, żeby przekazać swoją wizję graczom. Mistrz Gry musi być jednostką choć trochę kreatywną. Nie tylko powinien on przygotowywać załączek fabuły przed sesją, ale również ma za zadanie zmieniać i dotwarzać kolejne wątki w trakcie trwania przygody. Prowadzący jest osobą, która podczas sesji mówi najwięcej. Gracze potrafią bardzo lakonicznie informować o posunięciach swoich postaci, zaś Mistrz Gry powinien starannie, dokładnie i przede wszystkim obrazowo opisywać im całe otoczenie oraz efekty ich własnych posunięć. Nawet najciekawsza fabuła nie uratuje sesji, jeżeli prowadzący niewyraźnie mamrocze coś pod nosem. Problemem nie jest tylko ton czy dykcja, ale również język, jakim posługuje się Mistrz Gry. Oczywiście na początek wystarczy, jeżeli nie będzie popełniał rażących błędów stylistycznych, jednak naprawdę zaangażowany prowadzący może wzbogacić swoje słownictwo o nieco archaiczne wyrazy, które wpływają na nastrój opowieści.



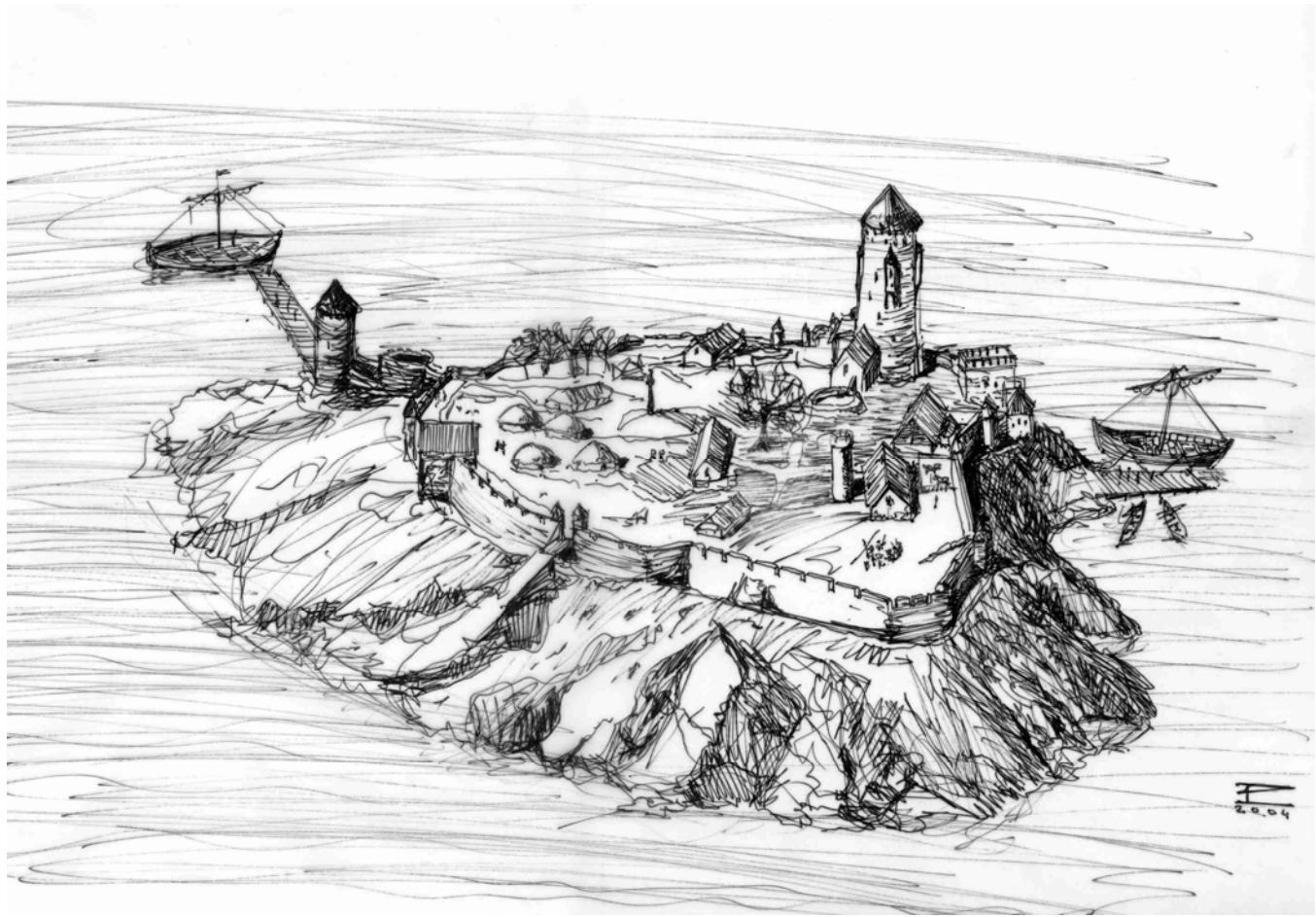
Tworzenie przygód

Jak pisaliśmy już wcześniej, zdarzają się Mistrzowie Gry, którzy zamiast prowadzić przygody oparte o jakąś z góry ustaloną fabułę, wolą improwizować, stawiając graczy w sytuacjach, które akurat przyjdą im do głowy. Kierują oni wątkami nie według odgórnych wytycznych, ale w zależności od aktualnego widzimisie i poczucia, co w tej konkretnej chwili będzie najbardziej odpowiednie. Prowadzenie całkowicie improwizowanych sesji wymaga jednak nie tylko talentu, ale również sporego doświadczenia. Ideałem, w zasadzie niezależnie od stopnia zaawansowania prowadzącego, jest łączenie wcześniej ustalonej fabuły z improwizacją, dzięki czemu przygoda posiada jakiś ogólny szkielet, ale Mistrz Gry jest na tyle elastyczny, że może odpowiednio reagować na akcje graczy, pozostawiając im dużą dowolność działania.

Nastrój



Zanim zaczniecie zastanawiać się nad konkretną fabułą przyszłej przygody, warto odpowiedzieć sobie na pytanie o nastrój sesji. Ów „klimat” sesji najłatwiej porównać do różnego typu filmów czy powieści. Poza Czasem nie narzuca jednej i niezmiennej konwencji prowadzenia. Możecie przygotować tak sesję komediową, jak i horror, dramat psychologiczny lub sensację. Ważne, by dobrze dopasować nastrój do oczekiwania graczy. Jeżeli cała drużyna ma ochotę na nieco radosnej i niezbyt głębokiej rozrywki, zmuszanie ich do odgrywania zawikłanych dylematów moralnych z pewnością nie skończy się dobrze. I odwrotnie, grupa graczy, która na sesję przychodzi nastawiona na poważną grę, raczej nie ucieszy się z konwencji komediowej. Pamiętajcie, że nastrój nie zawsze wynika z fabuły, a raczej ze sposobu jej przedstawienia. Tę samą sesję można najczęściej poprowadzić jako komedię, sensację czy nawet horror – wszystko zależy tu od sposobu przedstawienia graczom fabuły, a więc pozostaje w gestii Mistrza Gry.





Sprawą niejako powiązaną z nastrojem jest ustalenie pewnej konwencji, w której zamierza prowadzić Mistrz Gry. Konwencja to sposób przedstawienia pewnych prawd i wartości w świecie gry. Najczęściej odnosi się to nie do pojedynczej sesji, ale do całej kampanii (zbioru sesji, przeznaczonych dla jednej drużyny, często powiązanych ze sobą jakimś wątkiem przewodnim). W kwestii konwencji Poza Czasem narzuca już nieco więcej. W tym systemie postacie graczy są kimś wyjątkowym, jednostkami wybitnymi, znajdującymi się praktycznie poza społeczeństwem. W związku z tym znacznie łatwiej będzie przyjąć konwencję heroiczną (a więc taką, gdzie gracze stają się wielkimi bohaterami,godnymi legend i dokonują wielkich czynów) niż bardziej przyziemną, kiedy Bohaterowie traktowani są jako jednostki mierne, które muszą z trudem walczyć o byt. Osobną sprawą pozostaje kwestia realizmu. I tak prowadzący może zechcieć przygotować kampanię w konwencji nieco filmowej, gdzie Bohaterowie są ewidentnie na

pierwszym planie, liczy się przede wszystkim efektywność ich działań i wiadomo, że zagrożenie dla ich życia jest

niewielkie (w końcu są pierwszoplanowymi postaciami, a te w filmach giną stosunkowo rzadko, a nawet jeśli, to bardzo efektownie). Może też wybrać konwencję bardzo realistyczną, gdzie świat jest dużo bliższy naszej rzeczywistości, w najmniejszą ranę może wdać się zakażenie, postacie nie są przez innych traktowane jako wielcy wybawcy, ale również potencjalne zagrożenie, a na sesji liczy się bardziej efektywność niż efektywność.

Oczywiście nie ma żadnych „lepszych” i „gorszych” klimatów czy konwencji. Wszystko zależy tutaj od nastroju graczy i Mistra Gry oraz jego pomysłu na fabułę sesji lub kampanii. Rzadko który prowadzący ogranicza się tylko do jednego nastroju na swoich sesjach, a spora ich część próbuje wielu różnych konwencji, by spróbować swoich sił oraz ocenić, która z nich najbardziej podoba się graczom.

Oś fabuły



Następnym krokiem po ustaleniu nastroju sesji i konwencji kampanii jest przygotowane fabuły przygody, którą zamierzacie poprowadzić graczom. Zapewne nie będziecie mieli problemu z wymyśleniem własnej osi fabuły, w razie czego jednak macie potężne zasoby, z których w każdej chwili możecie skorzystać. Bajki, książeczki, telewizja, radio czy też historie z życia wzięte – każdy nawet najbanalniejszy wątek można ubarwić, przenieść w realia gry, a następnie przedstawić graczom. Tak naprawdę fabuła ma na sesjach drugorzędne znaczenie. Być może przeżyjecie (lub przeżyliście już) prawdziwą frustrację, gdy gracze znudzili się Waszą fenomenalną, dopieszczoną przygodą, podczas gdy jeszcze na poprzednim spotkaniu piełi z zachwytu nad niedopracowanym pomysłem, który staraliście się na szybko przenieść na grunt gry. O sesji nie stanowi przygoda, ale przede wszystkim Mistrz Gry i gracze.

Ważne jednak, byście mieli przygotowaną oś fabuły, a najlepiej, jeżeli przygotujecie od razu dwie potencjalne przygody. Gracze postępują według własnego widzimisię i często zdarza im się zboczyć z przygotowanego przez Was kursu. Zadaniem Mistrza Gry nie jest w takim wypadku zwracanie ich za wszelką cenę. W takiej sytuacji najlepiej spróbować płynnie przejść do drugiej, przygotowanej wcześniej przygody. Oczywiście istnieje możliwość, iż gracze na tej akurat sesji w ogóle nie mają ochoty zajmować się jakąś skomplikowaną fabułą. Świeśnie zatem, można poprowadzić im nieco rozmów w karczmie, dać szansę na zakupienie nowego ekwipunku czy na zrobienie czegokolwiek innego, co sprawi, że miło zapamiętają sesję. Pamiętajcie – rozrywka ponad wszystko.

Najważniejsze sceny



Bardzo dokładne przygotowanie przygody zupełnie mija się z celem. Doprowadzi to do sytuacji, gdy albo Mistrz Gry straci wiele czasu po nic, bo gracze w trzeciej minucie gry skręcą w lewo, a nie w prawo i zepsują całą akcję, albo też poprowadzi ich za rękę, nie dając szans na podejmowanie jakichkolwiek decyzji, żeby nie zniszczyli scenariusza. Zamiast szczegółowo przygotowywać każdą minutę sesji, należy opracować tylko kilka najważniejszych dla fabuły scen – punktów absolutnie koniecznych, by przygoda dobrnęła do końca.

Skoro bez tych scen nie da się rozegrać przygody, to po pierwsze prowadzący będzie mógł nieco nakierowywać na nie graczy, utrzymując w ten sposób ciągłość akcji, po drugie zaś czas, spędzony na ich przygotowywaniu, nie pójdziesz na marne – wydarzą się na pewno.

Najważniejsze sceny to również te momenty przygody, które mają zrobić na graczech największe wrażenie. Warto więc poświęcić nieco czasu i przygotować ciekawe opisy, zadbać o klimatycznych Bohaterów Niezależnych, popracować nad ich wypowiedziami – niech wszystko wygląda jak najlepiej.

Współczynniki i pomoce



Jeżeli przygotowaliście już zarówno wątek przewodni przygody, jak i najważniejsze sceny, czas na pozostałe składniki. Po pierwsze Bohaterowie Niezależni. W przypadku tych mniej ważnych wystarczy ich jednozdaniowy opis i (ewentualnie) współczynniki, jednak ważniejsi BN zasługują na nieco więcej uwagi.

Tak naprawdę Bohaterowie niezależni to największa pomoc Mistrza Gry podczas prowadzenia sesji. Nie tylko może on za ich pomocą wprowadzać pożądany klimat, ale również ich ustami przekonywać graczy do zachowania się w taki a nie inny sposób, prowokować ich, zmuszać do refleksji. Jednak żadna z powyższych pomocy nie będzie dla prowadzącego dostępna, jeżeli nie przygotuje on odpowiednio Bohatera Niezależnego. Należy pamiętać, że nie składa się on tylko i wyłącznie z imienia i współczynników. Zapewne posiada również jakieś motywy, mocne i słabe strony, psychikę, gust, historię. Im pełniejszego stworzyście Bohatera Niezależnego, tym więcej frajdy sprawi gracjom obcowanie z nim. Pamiętajcie również, że ludzie rzadko nie posiadają żadnej ukrytej „drugiej twarzy”. Zazwyczaj pokazują co innego na zewnątrz, co innego zaś czują w środku. Ostatnia ważna uwaga dotycząca BN-ów: nie wszyscy ludzie to fanatycy, pewni i zupełnie niezmienni w swoich poglądach. Pozwólcie Bohaterom Niezależnym dojrzewać, zmieniać się, nabierać wątpliwości. Dzięki temu staną się naprawdę ludzcy.

Oficjalnie Bohaterowie Niezależni to nie jedyne, o czym należy pamiętać przed sesją. Dobrze byłoby, gdyby Mistrz Gry przygotował sobie plany najważniejszych, pojawiających się na sesji lokacji, współczynniki ewentualnych stworzeń, z którym mają zetrzeć się gracze i dodatkowe rekwizyty, o ile planuje on użycie takowych podczas przygody. Jeżeli macie taką możliwość, dobierzcie

na sesję jakiś podkład muzyczny. Idealna będzie muzyka, w której nie występuje wokal (rolę tę dobrze spełniają ścieżki dźwiękowe z filmów). Jeżeli zależy Wam na nastroju podczas sesji, zawsze miećcie pewność, że znacie muzyką, którą zamierzcie zastosować jako podkład. Nagła zmiana nastroju płyty zaskoczyła już niejednego Mistrza Gry.



Przygotowania przed sesją

Opracowanie fabuły to zaledwie część przygotowań, jakich należy dokonać przed rozpoczęciem gry. Po pierwsze, Mistrz Gry musi nie tylko wymyślić, ale również dobrze znać treść przygody. Nie może dojść przecież do sytuacji, gdy w ważnym momencie zupełnie zapomni, co miało stać się dalej i będzie zmuszony przeszukiwać swoje notatki albo (co jeszcze gorsze) z powodu braku notatek pozostanie mu tylko improwizacja.

Postacie graczy



Bardzo ważne jest również, aby prowadzący wiedział, w jakie postacie zamierzają wcielić się gracze. Najlepiej, by uczestniczył w tworzeniu Bohaterów - dzięki czemu będzie mógł wiele się o nich dowiedzieć, może rozwiewać ewentualne wątpliwości graczy czy wreszcie sugerować rozwiązania, gdy zabraknie im pomysłów.

Znajomość postaci graczy jest kluczowa do powodzenia wielu przygód. Zupełnie inne podejście do życia ma grupa psychopatycznych morderców, którzy z niewiadomych przyczyn postanowili zniszczyć ludzkość, inne zaś grupa obrońców wszelkiego życia, która cały swój czas poświęca na pomoc biednym i uciśnionym. Graczom może zdarzyć się grać przedstawicielami zarówno pierwszej, jak i drugiej grupy. Dla różnych typów postaci odpowiednie będą różne przygody, a w każdym razie często zachodzić będzie potrzeba wprowadzenia jakichś

modyfikacji do fabuły, by lepiej pasowała do charakteru drużyny.

Mistrz Gry powinien zadbać również, by postacie posiadały jakikolwiek powód, by spędzać ze sobą czas. Wcale nie koniecznie oznacza to, iż muszą one wyznawać te same wartości i posiadać podobne cele – być może po prostu współpraca z jakichś powodów im się opłaca lub też istnieje jakiś niezależny od nich powód, który zmusza ich do wspólnego działania (jednak lepiej nie wykorzystywać zbyt często takich odgórnego nakazów). Najlepiej po prostu zadbać o to, by gracze stworzyli takich Bohaterów, którzy będą chcieli ze sobą współpracować. W Poza Czasem sytuacja jest o tyle prosta, iż gracze wcielają się w postacie wyjątkowe, których odmienność może je ku sobie popychać.

Czas i miejsce gry



Na sesję warto zarezerwować co najmniej dwie - trzy godziny (choć potrafią one trwać nawet znacznie dłużej). Warto również odbyć z każdym graczem krótką rozmowę na temat jego postaci i, ewentualnie, poprowadzić mu krótki wątek wprowadzający, przeznaczony tylko dla jego Bohatera. Zdarzają się co prawda drużyny, które wykorzystują każde wolne pół godziny, by zagrać fragment przygody, w praktyce jednak kilka godzin to niezbędne minimum, by gracze poznali nieco fabuły i pozwolili się porwać nastrojowi.

Jako, że wczucie się w postać wymaga od gracza pewnej dozy skupienia, warto zadbać o takie lokum, gdzie nie będziecie w kółko rozpraszeni, lepiej więc spotkać się np. u kogoś w domu, niż w restauracji czy barze, gdzie gwar rozmów zupełnie zabija nastrój. Nie istnieją żadne przeciwnskazania, by osoby nie uczestniczące w rozgrywce nie mogły się jej przysłuchiwać, choć oczywiście zależy to od grających. Pamiętajcie, że podstawowym narzędziem Mistrza Gry są słowa i wyobraźnia. Przystrojenie pokoju przed spotkaniem to dobry pomysł (o ile ktoś ma na to czas i środki), jednak nawet najefektowniejsza stylizacja pomieszczenia nie jest warta tyle, co ciekawa, dobrze prowadzona przygoda.



Prowadzenie rozgrywki

Jeżeli wszystko zostało już przygotowane, nadchodzi czas rozpoczęcia sesji. Mistrz Gry staje teraz przed najtrudniejszym zadaniem. Wymyślił już wątki, oś przygody, ma ze sobą opisanych Bohaterów Niezależnych, mapki i wiele innych pomocy, jednak teraz musi połączyć to wszystko z poczynaniami graczy w taki sposób, by powstała barwna i wciągając opowieść.

Snucie opowieści



Przez całą sesję Mistrz Gry służy za wszystkie zmysły postaci, jest wykładnią rządzących światem praw, decyduje o życiu i śmierci Bohaterów – a wszystko po to, by zapewnić graczom i sobie samemu możliwe najlepszą, najbardziej emocjonującą rozrywkę. Bardzo ważne jest, by o tym pamiętać – wszystkie działania Mistra Gry mają zapewnić graczom dobrą zabawę. Jeżeli w imię większych emocji i ciekawych zwrotów akcji musi on zmienić moźliwie tworzoną przygodę, powinien to zrobić bez żalu, ponieważ gracze nie oceniają wyrafinowania intryg czy misterności fabuły. Najważniejsze dla nich są najczęściej emocje, których doznają podczas grania. Gdy czytamy książkę lub oglądamy film, nie interesuje nas jedynie fabuła czy ciekawa gra światłocieni – przede wszystkim interesuje nas efekt, wynikający z połączenia wszystkich części składowych.

Inicjatywa graczy



Niektórzy prowadzący mają tendencję do zapominania o tej drobnostce, ale Mistrz Gry nie uczestniczy w sesji sam. Poza nim w zabawie biorą udział gracze i choć z pewnością ważne jest, by dokładnie opisywać im świat gry i pchać przygodę w pożądany kierunek, warto również pozwolić graczom na wykazanie nieco inicjatywy. Sesja, która w praktyce jest ciągłym monologiem Mistra Gry, nigdy nie będzie się im podobać tak bardzo, jak przygoda, podczas której mają naprawdę coś do powiedzenia. Gry fabularne mają dawać możliwość wspólnego tworzenia opowieści i tylko efekty takiej „współpracy” między prowadzącym a graczami mogą okazać się naprawdę warte zapamiętania.

Gracze mają prawo decydować o losie swoich postaci i Mistrz Gry nie może narzucać im żadnych wyborów. Kiedy przygoda wymaga, by gracze zaprzyjaźnili się z właścicielem kramu, którego jednak nijak nie mogą polubić, prowadzący nie powinien zmuszać ich do zmiany nastawienia, a co najwyżej zastanowić się, jak uratować przygodę mimo zmiany jednego z założeń. I odwrotnie, kiedy gracze chcą zrobić coś, czego Mistrz Gry nie uwzględnił podczas przygotowywania sesji, nie może on zabraniać postaciom wykonania owej czynności. Lepiej już, by przygoda skończyła się wcześniej, niż żeby gracze mieli poczucie, iż nie mogą decydować o posunięciach własnych Bohaterów.

Zaangażowanie



Zaangażowanie graczy w wydarzenia na sesji jest niezmiernie ważne. Jeżeli będą oni przez całą przygodę się nudzić, z pewnością gra nie sprawi im wiele satysfakcji. Jak zainteresować graczy? Niestety, na to pytanie nie ma żadnej dobrej i wyczerpującej odpowiedzi. Przede wszystkim należy ich obserwować, zastanawiać się, jakie wydarzenia podczas sesji przyciągnęły ich uwagę, a jakie zupełnie robiły na nich wrażenia. Każdy jest inny i czego innego potrzeba mu, by dobrze się bawił, Mistrz Gry zaś musi spróbować pogodzić potrzeby wszystkich graczy i stworzyć taką sesję, która spodoba się całej drużynie. Pamiętajcie, że jeżeli gracze się nudzą, to nie jest to ich wina. Waszym zadaniem jako Mistrzów Gry jest dbanie o to, by przygoda ich emocjonowała.



Zakończenie sesji

Po sesji przychodzi czas na rozdanie Punktów Doświadczenia i Sławy oraz wyciągnięcie wniosków na przyszłość. Jest to etap niemal równie ważny jak przygotowania przed rozpoczęciem gry.

Doświadczenie i Sława



Każda postać powinna po sesji otrzymać pewną ilość Punktów Doświadczenia. Współczynnik ów odzwierciedla całokształt doświadczeń, zdobytych przez Bohatera, ale liczba punktów zależy również od gracza – najczęściej dostają ich postacie tych graczy, którzy na sesji stworzyli najciekawsze kreacje i najlepiej wczuwali się w swych Bohaterów. Dawanie mniejszej ilość Punktów Doświadczenia stanowi też formę nagany dla graczy, którzy swoim zachowaniem nie pozwalali dobrze bawić się innym (np. wygłupiali się ciągle mimo prośb o spokój) albo osób, które pokierowały Bohaterami zupełnie niezgodnie z ich charakterem (np. honorowy i prawy Morran, który, gdy tylko nadarzyła się sposobność na łatwy zarobek, ukradł cały mieszek złotych monet). Należy tutaj wyraźnie rozróżnić dwie sytuacje. Postaciom (tak samo jak prawdziwym ludziom) zdarza się zachowywać nietypowo i nie ma powodów, by z tego powodu otrzymywały mniej PD, jednak w sytuacjach, gdy Bohater zachowywał się ewidentnie niezgodnie ze swoją psychiką, należy zmniejszyć ilość przyznawanych punktów.

Inaczej ma się sytuacja ze Sławą. Ilość przyznawanych punktów zależy tu tylko i wyłącznie od poczynań Bohatera, nie zaś od stylu jego odgrywania przez gracza. Mistrz Gry powinien po sesji po prostu zastanowić się, czym i jak bardzo wsławiła się dana postać i przypisać stosowną ilość Sławy.

Wnioski na przyszłość



Ważne, by każda sesja stanowiła dla Mistrza Gry również źródło wiedzy. Warto, by przeanalizował on wszystkie aspekty, z których był zadowolony, by wiedzieć, jak wykorzystać zdobyté umiejętności w przyszłości. Równie ważne jest, by spróbował zrozumieć, dlaczego niektóre fragmenty sesji odbiegają od jego oczekiwaniń albo nie podobały się graczom i wyciągnął z tego wnioski na następne spotkania.

Oczywiście nieocenionym źródłem informacji są sami gracze. Zapytani o wrażenia, z pewnością będą mieli wiele do powiedzenia. Należy tylko pamiętać, iż wyrażają oni swoje zdanie. Kłócenie się z nimi i przekonywanie, że elementy, które im się nie podobały, tak naprawdę były

dobre, nie ma żadnego sensu i doprowadzi jedynie do ich mniejszej otwartości po kolejnych sesjach.



Mistrz Gry a gracze

Prowadzący nie odpowiada jedynie za tworzenie fabuły i przedstawiania świata graczom. Jest on również arbitrem, który ocenia szansę Bohaterów na udane wykonanie planowanych przez nich zadań, a następnie decyduje o ich powodzeniu. On wreszcie powinien interweniować, gdy czuje, że jeden z graczy nie bawi się tak dobrze jak pozostali. Jego rola polega więc przede wszystkim na interakcji z pozostałymi osobami zaangażowanymi w rozgrywkę.

Piecza nad zasadami



Dobrego Mistrza Gry nie poznaje się po tym, jak dobrze zna zasady danego systemu. Owszem, powinien on zapoznać się dokładnie z zawartymi w podręczniku regułami, ale najważniejsze jest, by potrafił odpowiednio je zastosować. Nie chodzi tu o biegłe posługiwanie się wszystkimi regułami, a jedynie o dobre rozróżnienie sytuacji, w których należy wykonywać testy, a w których lepiej rezygnować z nich na rzecz większej dynamiki. Prowadzący powinien również wyczuwać, kiedy stosować się do zasad, a kiedy lamać je w imię dobrej zabawy. Wszystkie zawarte w Poza Czasem reguły to bardziej wskazówki dla Mistrza Gry niż zbiór niezmiennych praw. Ważne, by dobrze rozumieli to również gracze. Jeżeli prowadzącemu nie odpowiada jakaś zasada, może dowolnie ją zmienić lub też w ogóle z niej rezygnować.

Często zdarza się, że gracz i Mistrz Gry mają różną wizję tego samego wydarzenia i dochodzi do tarć. Grający przekonany jest o tym, iż jego postać ma wszelkie potrzebne współczynniki, by wykonać jakąś czynność,

prowadzącemu zaś szanse jej powodzenia wydają się niemal równe zeru. Zdarzają się też sytuacje, kiedy gracz działa zgodnie z jakimś planem, który jego zdaniem (często popartym wnikliwą lekturą zasad) jest bezbłędny, Mistrz Gry zaś decyduje o jego niepowodzeniu (gdyż rozsądek podpowiada mu inaczej, niż wynikłoby to z podręcznika). W takim wypadku ostatecznie słowo zawsze należy do MG, niemniej jednak warto wysuchać argumentów gracza – przecież jakiś szczegół mógł umknąć Waszej uwadze. Gdyby dyskusja się przedłużała, należy jednak ją uciąć, gdyż może ona nie interesować pozostałych graczy i niepotrzebnie odrywać ich od gry.

Walka z graczami



Niektórzy Mistrzowie Gry popełniają straszliwy błąd i z niewiadomych przyczyn traktują graczy jak przeciwników, za wszelką cenę starając się „wygrać” sesję. Przygotowują na Bohaterów liczne pułapki, wymyślają skomplikowane intrypy i sposoby na zwalczanie postaci. Gdy jakimś cudem graczom uda się wybrnąć ze skomplikowanej sytuacji, tacy prowadzący wpadają w gniew i gotowi są zalewać ich kolejnymi hordami potworów, wspieranych ciągłym zmienianiem zasad na korzyść przeciwników. Ostatecznie Bohaterowie giną, zaś Mistrz Gry kończy sesję. Nie jest to jednak właściwe podejście. Mistrz Gry nie ma być wrogiem graczy, znacznie lepiej, jeżeli będzie przesadnie trzymał ich stronę (choć to oczywiście może sprawić, że gracze poczują, iż wszystko im się udaje i sesje bardzo stracą na napięciu).

Oczywiście, rola Mistrza Gry jest dosyć skomplikowana i można o niej napisać naprawdę wiele. W tym rozdziale ograniczyliśmy się jedynie do absolutnych podstaw, mamy jednak nadzieję, że sami będziecie dochodzić do własnych wniosków na podstawie osobistych doświadczeń.



Pod koniec rozdziału postanowiliśmy umieścić kilka dodatkowych złotych myśli i porad Pewnej Mistrzyni Gry i Pewnego Mistrza Gry (naturalnie ich personalia pozostają tajne). Mamy nadzieję, że okażą się dla was cennymi wskazówkami.

Nigdy nie wierz, że przygoda skończy się zgodnie z Twoimi przewidywaniami. Gracze bywają zupełnie nieobliczalni.

Jeśli chcesz, żeby gracze nie wygłupiali się na sesji, daj im do zrozumienia, że zależy ci na poważnym stylu gry i konsekwentnie to od nich egzekwuj. Jeśli jednak widzisz, że gracze potrzebują chwili rozluźnienia, pozwól na żarty ich postaciom – dzięki temu nie stracą uczucia w świat i swoich Bohaterów.

Poświęć nieco czasu na dokładne przygotowanie BNów. Warto wynotować sobie przynajmniej ich imiona – wymyślanie ich w trakcie sesji zazwyczaj się nie sprawdza.

Sesja ma być zabawą tak dla graczy, jak i dla Ciebie. Jeżeli jest inaczej, to coś trzeba zmienić.

Nie przejmuj się, jeśli gracze po sesji wspominają z uniesieniem jakieś poboczne sceny, a na te fragmenty, nad którymi najbardziej się napracowałeś, nie zwracają najmniejszej uwagi – w końcu chodzi o to, żeby dobrze się bawili.

Sesja to zabawa, a podręcznik to nie Biblia. Jeżeli masz ochotę zmienić jakoś realia świata i sądzisz, że graczom również to by się podobało – nie wahaj się!

Granice nocą to bardzo fajny pomysł, ale bierz zawsze poprawkę na zmęczenie graczy – raczej nie uda im się rozwiązać skomplikowanej intragi o trzeciej nad ranem.

Zanim zaczniesz mistrzować, porozmawiaj z graczami na temat ich oczekiwania względem tematu oraz sposobu prowadzenia sesji. Pozwoli to uniknąć wielu konfliktów i niesadowienia obu stron.

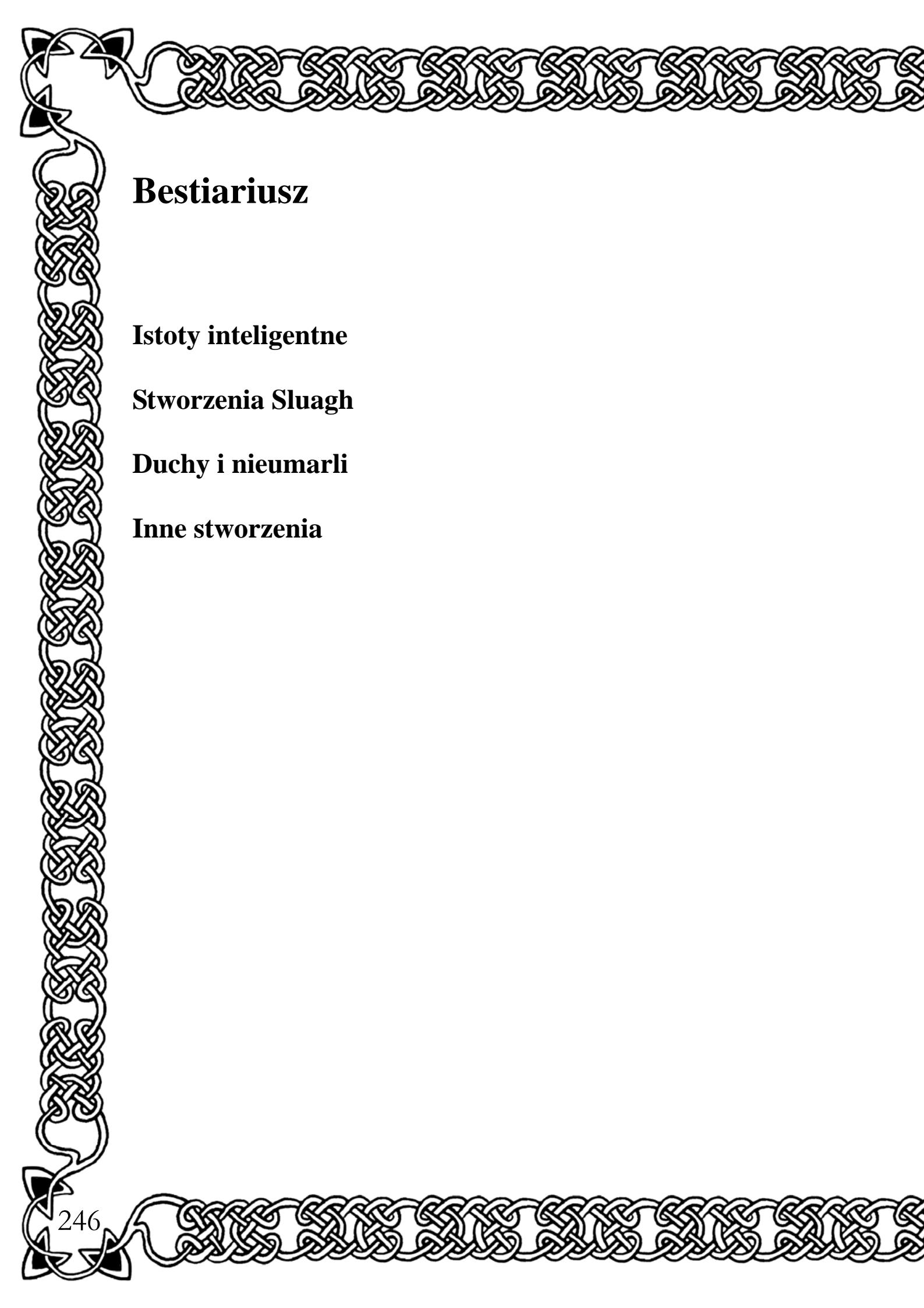
Czytaj, czytaj, czytaj. Tylko książki naprawdę dobrze nauczają Cię opowiadać.

Pamiętaj – nie tylko kobiety lubią grać romanse! Pozwól swoim graczom poznać ciekawych i starannie opracowanych BNów, do których mogą poczuć gorętsze uczucia. To nie tylko ideałne ubarwienie sesji, ale również świetny materiał na dodatkowe przygody.

- Poza Czasem -

Bestiariusz





Bestiariusz

Istoty inteligentne

Stworzenia Sluagh

Duchy i nieumarli

Inne stworzenia

Pośród deszczu, w mroku nocy, na leśnej polanie, pojedyncze światło odganiało ciemność. Niewielka grupa mężczyzn i kobiet rozłożyła się wokół ogniska. Wszyscy spali, w większości szczerle otuleni kocami i derkami, które choć w niewielkim stopniu zabezpieczały przed wszedobylską wilgocią. Każda spadająca z nieba kropla, uderzając w liście pobliskich drzew, wydawała cichy odgłos, który zlewał się z pozostałymi, tworząc monotonny szum nocnej ulewy. Ognisko przygaszało i tylko pojedyncze, czerwono-żółte płomienie lizały jeszcze na wpół zwęglone gałęzie. Młody, wysoki Cael poruszył się niespokojnie, gdy z pobliskiej dzicy dobiegło głośne pohukiwanie sowy. Rozbudzone nagle zmysły sprawiły, że serce zabiło mu szybcie. Przysnął na warcie i cała grupa mogła zapłacić za to nie tylko wygaśnięciem z trudem rozpalonego ognia. Północne granice Nieskalanej Puszczy od wielu już lat nie stanowiły bezpiecznego schronienia. Przechodzący przez te tereny wędrowcy wiele opowiadali o dziwacznych, powykręcanych stworzeniach, które mieli nieszczęście spotkać. Niektóre wyprawy nie wracały w ogóle. Nawet, gdyby wszystkie opowieści o sługach Sluagh, napotkanych w tych okolicach, były nieprawdziwe, banici i wszelkie maści zboże pozostawali realnym zagrożeniem w całej Tir Na Danu. Cael uspokoił się nieco i rozejrzał po obozowisku, o ile można w ten sposób nazwać kilka osób, śpiących pośród leśnych ostępów. Nie zauważał niczego podejrzanego. Nie wyłowił też żadnego niepokojącego dźwięku, który zakłóciłby jednostajny szum deszczu. Tym razem nic się nie stało. Mężczyzna dorzucił kilka drew do ogniska, by uratować gasnące już płomienie. Nowe, zupełnie wilgotne gałęzie bardzo powoli, niemal niechętnie zajmowały się ogniem. Padało już od kilku dni, a ciężkie od chmur niebo nie pozwalało wierzyć, że ulewa szybko się skończy. Cael spojrzał mimowolnie na jasnowłosą Sulenkę, której drobna twarz wystawała poza szczelną gdzie indziej zasłonę koców. Ciekawe, czy też wspominała ich wieczorną rozmowę. Cael nie potrafił się oprzeć urokowi tej pełnej energii dziewczyny. Wspólne przeżycia zbliżyły ich do siebie i młodzieniec coraz częściej podczas swych wart przyglądał się pięknej Sulence. Odbijające się echem w lesie, silne uderzenia bębna zupełnie wybiły go z rozmyślań. Część grupy też posłyszała niepokojący odgłos i kolejne osoby budziły się z czujnego snu. Bębną nie wróżyły nic dobrego.



Tir na Danu to kraina zamieszkiwana nie tylko przez Lud Bogini. Poza ludźmi na ziemiach Bogini natknąć się można na niespotykane w naszym świecie stwory, a nawet na wiele gatunków, które posiadają inteligencję i stworzyły własne społeczeństwo. Niniejszy rozdział poświęcony jest właśnie wszelkim typom istot, które napotkać można podczas wędrówek po rozległych ziemiach Krainy Bogini.

Dodatkowe zasady



W przypadku stworzeń niehumanoidalnych konieczne jest zastosowanie innego podziału lokacji ciała, potrzebnych do rozpatrywania trafień. Z racji mnogości możliwych sytuacji nie ma sensu przygotowywać liczbowo nowego podziału lokacji, a raczej Mistrz Gry w oparciu o zdrowy rozsądek sam powinien ustalić, w jaką część ciała bestii trafia cios Bohatera.

Niektóre istoty posiadają wyjątkowo twardą skórę. W takim wypadku zostaje ona wypisana w rubryce „pancerz” tak, jakby była rodzajem zbroi. W myśl tej samej zasady w rubryce broń mogą pojawić się kły, pazury, czy np. tratowanie. Z kolei charakterystyki większości istot humanoidalnych w ogóle nie zawierają pola „pancerz” czy „broń”, gdyż Mistrz Gry sam może dobrać dla nich najodpowiedniejszy ekwipunek.

Aby zwiększyć przejrzystość Bestiariusza w charakterystykach stworzeń nie podano wartości ich Umiejętności. Należy dla uproszczenia założyć, iż postać biegła w danej dziedzinie (np. walce jakąś bronią) posiada Umiejętność równą Atrybutowi. Osoby mniej biegłej to takie, których wartość Umiejętności równa jest połowie wysokości Atrybutu.

Niektóre istoty zamiast wartości współczynnika posiadają jedynie symbol „?”. Oznacza to, że są tak mało znane albo tak potężne, iż wypisywanie go nie ma sensu.

Stworzenia, które nie posiadają Atrybutu Wola nie oddają się żadnym typom oddziaływania psychologicznego. Nie znajdują one ani strachu, ani żadnych innych uczuć.

Istoty intelligentne

Lud Bogini to nie jedyna grupa w Tir Na Danu, która wykształciła własną kulturę i społeczeństwo. Poniżej znajduje się opis kilku innych intelligentnych ras, które czasami można spotkać w Krainie Bogini. Większość z nich występuje bardzo rzadko, dlatego dla niejednego człowieka stanowią one raczej istoty z legend niżli prawdziwe stworzenia, jednak Wybrańcy, jako osoby dużo podróżujące po świecie, mają szansę spotkać kiedyś jedną z tych tajemniczych istot.

Aen Sidhe



Pośród niezliczonych opowieści przekazywanych sobie w Tir Na Danu istnieje również legenda o wygnanym ludzie – Aen Sidhe. Jeżeli wierzyć jej słowom, przed wiekami domem Sidhów była nieśmiertelna kraina Anwynn, gdzie zapewniali oni towarzystwo samotnej Danu, Ona zaś hojnie wynagradzała najbliższe Jej istoty, nauczając je potężnej magii i zapewniając dobrobyt. A jednak stało się coś, co zakończyło przyjaźń między Danu i Aen Sidhe. Bardowie prześcigają się w wymyślaniu coraz bardziej nieprawdopodobnych historii na temat wygnania owych potężnych istot z Zaświątów, prawda jednak pozostaje ludziom nieznana. Sidhowie nie tyko nigdy nie wyjawili jej Ludowi Bogini, ale uczynili z niej tajemnicę również pośród swojego rodzaju – ich narodzeni w Tir Na Danu potomkowie nigdy nie poznają przyczyny owych wydarzeń.

Lud Sidhe bardzo zmienił się od kiedy został zesłany do krainy śmiertelnych. Już sam fakt, iż od tamtego czasu musieli umierać ze starości (nawet jeśli po setkach, jeżeli nie tysiącach lat) stanowił dla nich olbrzymi szok i strach przed śmiercią stał się ich nieodłącznym towarzyszem. Magia, choć nadal potężna, nie mogła równać się z mocą, którą dysponowali w Anwynn, dlatego też Sidhowie musieli jakś przystosować się do nowych warunków.

Bardziej fleksywne umysły szybko odnalazły drogę, która wydawała się prowadzić wprost do światlanej przeszłości, w Zaświątach zaś była przed nimi zamknięta. Zafascynowane technologią, niektóre grupy Sidhów bardzo szybko nauczyły się jej od ludzi (niejeden gród stracił w tamtych czasach swego najzdolniejszego rzemieślnika, który przepadł bez wieści), po czym rozwijały dalej, tak, że teraz to Lud Bogini mógłby bardzo skorzystać na poznaniu tajników ich rzemiosła. Odłam ten jest przez pozostałych

Aen Sidhe pogardzany i uważany za odszczepieńców, którzy by przetrwać zniżyli się do poziomu ludzi.

Większość Aen Sidhe pozostała wierna dawnym drogom. Wspierając się nadal przecież silną magią wybudowali oni głęboko w lasach wioski, w których starali się żyć według odwiecznych zasad. Szybko jednak okazało się, że jest to niemal niemożliwe, zważywszy na to ile czasu trzeba poświęcać różnego rodzaju obowiązkom. Jak można zajmować się sztuką, gdy jednocześnie należy zadbać o pożywienie, naprawić uszkodzone domostwo czy obronić się przed dzikimi zwierzętami? Rozwiązań nie poszukiwano zbyt długo. Grupy Sidhów napadały na ludzkie wioski i uprowadzały jak najwięcej ich mieszkańców. Korzystanie z niewolników pozwoliło Sidhom na ponowne zajęcie się sprawami wyższymi – brud i pot pozostawili bezwolnym ludziom. By dodatkowo zadbać o ich lojalność, Aen Sidhe poją swoich poddanych uzależniającymi miksturami, a na ich umysły nakładają różnego rodzaju zaklęcia, wymuszające posłuszeństwo. Ludzie żyją pośród swych panów niczym zwierzęta. Zabroniono im nawet się odzywać (często po prostu ucina się im języki), gdyż szorstka, ludzka mowa kaleczyła wyrafinowany słuch Aen Sidhe. Zdarza się tylko, że co ładniejsi czy z jakichś innych powodów atrakcyjni dla Sidhów niewolnicy zostają zwolnieni z ciężkich prac, uczeni mowy Aen Sidhe (choć nie są jej w stanie opanować bardzo biegłe), ubierani w piękne stroje i traktowani jak maskotki czy egzotyczne zwierzęta.

Rozłam między Aen Sidhe przez wieki się umacniał i dziś obie grupy szczerze się nie znoszą oraz żyją od siebie możliwie najdalej. Wierni dawnym drogom gardzą postępowymi kuzynami, uważając, iż żaden ludzki pomysł (w tym technologia) nie jest godziną naśladowictwa, a kroczenie ścieżką technicznego rozwoju jest upodlaniem się, które w dodatku może z czasem rozgrywać Boginię. Tradycyjaliści nie pragną już powrotu do Zaświątów, gdyż w znacznej mierze utracili już wspomnienia o Anwynn, jednak są dosyć zadowoleni ze swojej pozycji i nie chcą żadnych nowych zatargów z Danu. Odszczepieńcy z kolei swoimi poczynaniami jak najbardziej dążą do konfrontacji. Szydzą z Matki, zmieniając Jej dzieła w zupełnie nowe twory o odmiennych od oryginału właściwościach. Podobno w ich zakrytych przed światem siedzibach powstają wynalazki przerażające swoją potęgą. Renegaci uważają, iż w przeciwnieństwie do swych kuzynów udało im się ograniczyć kontakty z ludźmi do tych bardzo sporadycznych porwał sprzed wieków. Obecnie odcięli się od Ludu Bogini, z którym nie chcą mieć nic wspólnego. Krzywią się na myśl o rzekomych „tradycyjonalistach”, którzy przywiedli do swych wiosek „ludzką zarazę”.

Generalnie Aen Sidhe są nieco wyżsi od ludzi, cechują się jednak dużo smuklejszą, delikatną budową. O ile w ciało renegatów wzmacniali się przez wieki,

przyzwyczajane do (często ciężkiej) pracy, o tyle tradycjonalisci pozostali delikatni i ulotni. Ich urodę cechuje wyjątkowa harmonia, niespotykana u ludzi. Główymają bardziej od ludzkich podłużne, o szpiczastych uszach i wysokich czołach. Tradycjonalisci zwykli ubierać się w zwiewne szaty z delikatnych materiałów, renegaci zaś preferują świetnie wykonane i idealnie skrojone stroje ze skóry. Używają niepodobnego do mowy Ludów Bogini, bardzo złożonego, śpiewnego języka, który pełen jest pojęć abstrakcyjnych, często w ogóle nieprzetłumaczalnych na ludzki.

Trudno jest pojąć psychikę tych istot. Większość czasu spędzają one doskonaląc swą poezję czy inną formę sztuki oraz uprawiając wyrafinowane intrygi, traktowane pośród Aen Sidhe jako świetna rozrywka. Upokorzenie innego Sidha to bardzo prestiżowe dokonanie. Oczywiście nawet najbardziej niecni i źle życzący innym podczas takich zabaw nie uciekają się do wpłytywania w nie niewolników – byłoby to postrzegane jako wyjątkowo niesmaczne. Sidhowie ogromnie boją się śmierci, a do tego cechuje ich wyjątkowo niska odporność na ból. Dlatego unikają sytuacji, w których ich życie czy zdrowie może być choć w niewielkim stopniu wystawione na szwank. Nawet, jeżeli przyjdzie im walczyć (choćby dla pozyskania nowych niewolników), najpierw przy pomocy magii tworzą bardzo gęstą mgłę, w której tylko oni widzą bez przeszkołd czy też używają jakiekolwiek innej sztuczki, by zmniejszyć szansę otrzymania bolesnego uderzenia, oszpecenia albo śmierci.

Aen Sidhe żyją w niewielkich społecznościach, w których rzadko można spotkać więcej niż trzydziestu takich istot oraz około setkę niewolników. Rozumieją, jak wielkim zagrożeniem byłaby potencjalny bunt, dlatego dbają o całkowite posłuszeństwo porwanych ludzi, nie przebierając w środkach. Wioski Sidhów znajdują się w głębokich lasach, osłonięte przez nieprzystępne chaszce. Znalezienie drogi, która prowadzi do takiej osady, graniczny z cudem. Odszczepieńcy założyli większość swoich społeczności w górach, w miejscowościach bogatych w złoża rud metalu. Wybrali oni najmniej przystępne stoki, by nie musieć przejmować się nieuchcianymi gośćmi. Ustrój społeczny pośród tej rasy pozostaje nieco niejasny. Co prawda każdy Sidhe może mieć wpływ na zapadające decyzje, jednak najwięcej zależy od wąskiej grupy osób, które nie mają ze sobą wiele wspólnego (nie łączy ich ani wiek, ani wykonywane zajęcia). Sidhowie dzielą się posiadanymi dobrami, choć niektóre przedmioty (jak ozdoby) pozostają wyłączną własnością jednostki.

Kontakt ludzi z Sidhami ograniczają się do rzadkich rajdów niewolniczych, nic więc dziwnego, że Lud Danu nie wyrobili sobie o tajemniczej rasie najlepszego mniemania. Często straszy się nimi małe dzieci, choć z racji niewielkiej liczności pozostają one dla ludzi bardziej istotami z legend niżli częścią rzeczywistości.

Aen Sidhe - tradycjonalista

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
2	7	2	8	7	6	9	8

Aen Sidhe - renegat

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
4	6	4	8	7	6	7	7

Centaury



Niewiele wiadomo o tajemniczej rasie ludzi-koni. Według legend to Danu zesłała centaury, by strzegły nahali, Jej świętych wierzchowców. Inne pieśni opowiadają z kolei o zakazanej miłości między caelską księżniczką a końskim demonem z Wielkich Równin, której owocem miała być pierwsza istota tej przedziwnej rasy. Centaury posiadają koński tułów i nogi, zaś górne partie ciała mają ludzki wygląd. Ich rysy faktycznie przypowodzą na myśl Caelów, choć ludzie-konie są nieco mocniej zbudowanymi.

Centaury posiadają własny język, ale niektóre z nich znają również mowę Ludu Bogini i potrafią się nią dosyć biegły posługiwać. Istoty te żyją w liczących kilkanaście osobników stadach, które przemierzają ziemie Bogini w dużym rozproszeniu i zbierają się wspólnie tylko podczas kilku dni w roku (w innych okresach między jednym a drugim członkiem stada może być nawet dzień drogi odległości). Zdaje się, że faktycznie stworzenia te sprawują jakąś pieczę nad końmi i wiele razy przyszły z pomocą hodowcom, broniącym swoich stad. Zdarzały się jednak również sytuacje, gdy rozjuszone centaury bez wyraźnej przyczyny atakowały ludzi.

Istoty te nie zajmują się właściwie żadnym rzemiosłem, choć zdarza im się wytwarzanie prostego luki i dzidz, niektóre zaś widziano dzierżące w walce włócznie (choć mógł to być orzeź zdobyczny). Nie noszą również ubrań ani żadnej formy pancerza, choć gruba skóra nieco chroni je przed ciosami. Niezależnie od płci centaury kochają się we wszelkiego rodzaju metalowych ozdobach, szczególnie zaś kolczykach. Podobno jedynym sposobem, by uzyskać od człowieka-konia jakąkolwiek przysługę, jest przyniesienie ze sobą kilku sztuk biżuterii, przy czym istoty te cenią żelazo na równi ze srebrem i złotem.

Centaury spotkać można właściwie wyłącznie na Wielkich Równinach i w Nieskalanej Puszczy. Co prawda w innych częściach Tir Na Danu zdarzają się ludzie, opowiadający o rzekomych spotkaniach z ludźmi-końmi, jednak te historie należy raczej włożyć między bajki.

Centaur

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
8	4	7	5	5	4	3	9

Keraan

Opowieści o Keraan, ludziach-kotach, towarzyszą Ludowi Bogini od wieków. Gdy walczące z olbrzymami plemiona pierwszy raz wkroczyły na tereny łowieckie tej drapieżnej rasy, szybko zrozumiały swój błąd. Keraan ani wtedy, ani dziś nie zdawały się interesować Danu ani czymkolwiek innym poza nimi samymi. Nie niepokojone żyją w swoich przypominających stada społecznościach i polują na wyznaczonych przed wiekami terenach łowieckich. Czasem między grupami dochodzi do walk o ziemię, jednak zasadniczo nie próbują one powiększać protektoratu.

Keran przypominają ludzi, choć od nich smuklejsi, posiadają długi ogon o specyficzny, przypominającym nieco liść zakończeniu, nieco szpiczaste uszy i drapieżne rysy. W dodatku ich skóra porośnięta jest bardzo krótkim futrem. Swe ziemie zamieszkują wspólnie z wielkimi kotami, które zdają się traktować Keraan jak zwykłych przedstawicieli swego gatunku. Niewiele można powiedzieć o ich społecznościach poza tym, że posiadają własny język, zupełnie niezrozumiały dla Ludu Bogini.

Kerann żyją głęboko w lasach i nie wchodzą ludziom w drogę. Jeżeli jednak jakiś intruz wejdzie na ich tereny łowieckie (oznaczane przez zwierzęce czaszki na palach), reagują agresją i natychmiast rozpoczynają lówy. Nie jeden nieuwazny wędrowiec minął linię czaszek i padł ofiarą tych drapieżnych stworzeń.

Keraan

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
3	5	4	6	3	2	5	6

Ogry



Ta żyjąca z rozboju rasa osiedla się przede wszystkim u podnóża gór, choć na jej przedstawicieli natknąć się można w różnych częściach Tir Na Danu. Ich ciała porośnięte są krótkim, szorstkim futrem, twarze zaś przypomina ludzkie. Cechuje ich dosyć mocna, umięśniona budowa; dorosły mężczyzna ogrów siega nieco ponad dwa metry wzrostu, kobiety zaś są niewiele od nich niższe. Ogry praktycznie nie korzystają z ubrań, a za broń służą im najczęściej prymitywne maczugi, choć zdarza się, że zaczynają posługiwać się orężem zdobyтыm na podróżnych.

Ogry wykształcili bardzo proste społeczeństwo. Ich język jest jeszcze bardzo prymitywny i właściwie ogranicza się do kilku pojęć jak „jeść”, „zabić”, itp. Niektóre z nich wyraźnie pełnią w swoich grupach funkcje kapłańskie – łatwo ich rozpoznać po licznych ozdobach z kości poległych kompanów. Zdaje się, iż Ogry nie pojęły jeszcze idei Bogini i ich wiara opiera się na jakiejś formie kultu przodków.

Rasa ta żyje w kilkunastoosobowych grupach. Zazwyczaj siedziby swe zakładają w lesie; w legowisku na stałe przebywa jedna kobieta – przywódczyni grupy. To ona jest odpowiedzialna za wychowanie młodych, pozostała zaś dzielią się funkcjami - część pomaga przy dzieciach, reszta zaś wyrusza po pożywienie. Czasem w grupie dochodzi do walk, gdy inna kobieta chce przejąć władzę. Staczają one wtedy ze sobą pojedynek, który kończy się rytmicznym ułamaniem kłów przegranej. Kobieta pozbawiona kłów nie ma już prawa nigdy wyzywać innej na pojedynek.

Szukające pożywienia niezbyt szybkie i zręczne ogry szybko zrozumiały, że zamiast uganiać się po lesie za rączymi zwierzętami mogą zaczynać się na co bardziej uczęszczany traktach i napadać słabiej chronione i mniej liczne grupy ludzi. Czasami też zakradają się one do wiosek, skąd porywają kury, bydło, a czasem nawet dzieci, które służą za posiłek dla ich własnego potomstwa. Ogry rzadko atakują, jeżeli nie posiadają wyraźnej przewagi. Tylko naprawdę głodne przestają zważyć na własne bezpieczeństwo. Mogą wtedy próbować w pojedynku zaatakować dobrze chronioną karawanę, przy czym głód i wrodzona drapieżność czynią z nich wtedy trudnego przeciwnika.

Ogr – polujący samiec

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
6	3	5	4	2	3	1	5

Olbrzymy



Gdy Bogini przebudziła się z przedwiecznego snu i szukała pośród swej krainy kochanka, ludzie nie byli jedynymi, na których padł Jej wzrok – w Tir Na Danu mieszkały również olbrzymy. Na pozór znajdowały się one w znacznie lepszej sytuacji - większe i znacznie silniejsze od ludzi, zdawały się dominować nad nimi na każdym polu. Szybko doszło do walk między konkurentami o względy Danu. Chroniący się w jaskiniach i szałasach ludzie stawiali słaby opór i osady „karzełków”, jak olbrzymy zwykły ich nazywały, padały jedna po drugiej. Walka na tak dużym kontynencie nie mogła jednak rozstrzygnąć z dnia na dzień. Mijały lata i wieki, a ludzie uczyli się coraz lepiej bronić przed wrogiem oraz wytwarzają znacznie lepszą broń. Nie osiągnęli w ten sposób miażdżącej przewagi, lecz z czasem szala przesunęła się na korzyść istot mniejszych, ale szybciej dostosowujących się do zmiennych sytuacji. Okazało się, że przez wieki nic niemal nie zmieniło się w sposobie walki olbrzymów, ludzie zaś poczynili ogromne postępy. W końcu istoty te zostały wyparte z większości ziem Danu i bronili się właściwie tylko w górach, gdzie ukształtowanie terenu działało na ich korzyść.

Ludzie wyszli z wojny zwycięsko, nigdy jednak nie udało im się jednak doszczętnie wybić olbrzymów. Mimo, że wszystkie te wydarzenia miały miejsce tysiące lat temu (nекоторые twierdzą, że jeszcze przed nastaniem czasu), olbrzymy przeżyły po dziś dzień. Nieliczne, ale wciąż groźne, żywią w sercu nienawiść do rasy, która ubiegła ich w walce o serce Bogini. Swe wioski budują głównie w górach i większość z nich nie ma właściwie styczności z ludźmi. Pamięć o dawnej wojnie przetrwała w postaci wzajemnych uprzedzeń i niechęci, dlatego nigdy nie doszło do porozumienia między dwoma rasami, które niegdyś dzieliły między siebie Tir Na Danu. Same olbrzymy zmieniły się w bardzo niewielkim stopniu. Po dziś dzień nie nauczyły się obróbki metalu, a ich rzemiosło opiera się na drewnie i kamieniu. Siedliska budują najczęściej w jaskiniach i grotach, wykorzystując naturalne ukształtowania terenu.

Mężczyźni tej rasy osiągają nawet trzy i pół metra wzrostu oraz cechują się dosyć mocną budową. Kobiety są nieco niższe, a ich figura niewiele różni się od męskiej. Olbrzymy cechuje wyjątkowo rzadkie owłosienie – występuje ono na całym ciele, jednak ma charakter pojedynczych włosów, a nie futra czy włosów. Jeżeli przychodzi im walczyć, najczęściej używają maczug prostej konstrukcji oraz ciskają kamieniami. Za strój służą im głównie zwierzęce skóry.

Olbrzymy naprawdę dbają o to, by ludzie nie trafiąli zbyt często do ich wiosek i zapewne Lud Bogini nie miałby z nimi praktycznie żadnego kontaktu, gdyby nie specyficzny zwyczaj tej rasy, zwany Ur-dogh (co w języku olbrzymów oznacza ostatnią drogę). Społeczności olbrzymów mają charakter wybitnie patriarchalny i rola kobiet została w nim ograniczona do rodzenia oraz opieki nad dziećmi. Mężczyźni łączą się w kilkuosobowe Hagar – grupy myśliwych-wojowników. Najsilniejsza Hagar rządzi w całej wiosce, jeżeli jednak inna grupa ma odmienne zdanie, może rzucić władców wyzwanie. Obie grupy wystawiają po jednym wojowniku, który ma za zadanie pobić czempiona przeciwnika. Grupa, która przegra taki spór, musi oddać wszelkie swoje dobra i kobiety zwycięzcom, sami zaś udają się właśnie w Ur-dogh – ostatnią drogę. Zamiast umierać z ręki wygranych odchodzą do świata ludzi, by siąć w nim jak najwięcej zniszczenia, nim padną pod mieczami Ludu Bogini. Kroczący ostatnią drogą nie obawiają się śmierci i cechuje ich wyjątkowe okrucieństwo. Odchodząc w Zaświaty zabierają ze sobą wielu wojowników, ale również ludzkie kobiety i dzieci.

Olbrzym – wojownik podążający Ur-dogh

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
8	4	7	4	2	4	1	6

Tauri



Tauri to legendarni strażnicy stad świętych byków, które przemierają nieskończone połacie Anwynn. Nie wiadomo czemu część z tych potężnych stworzeń zadomowiła się w Tir Na Danu. Mówią, że Bogini przysłała ich jako widome świadectwo swej siły, by nie pozwali ludziom popadać w zbytnią pychę. Faktem jest, że widok taura może przypomnieć człowiekowi o jego kruchości. Te dwunożne monstra sięgają nawet czterech metrów wzrostu. Pod krótkim futrem (najczęściej brązowym) prezentują się twarde niczym skała splety mięśni, zaś na potężnym karku osadzona jest głowa, przypominająca kształtem łeb byka. Ogromne kopyta, które stwór ten posiada w miejsce stóp, potrafią wprawić ziemię w drżenie – ich głośne uderzenia stanowią często ostatnie ostrzeżenie, iż należy czym prędzej poszukać schronienia. Ucieczka ma zazwyczaj niewielkie szanse powodzenia - tauri to istoty nie tylko potężnej budowy, ale i niesłychanie szybkie. Potrafią prześcignąć każdego człowieka w biegu, sadząc olbrzymie susy.

Choć tauri posiadają własny język, nikomu pośród ludu Bogini nie udało się nigdy z żadnym porozumieć. Stworzenia te, choć nie powoduje nimi chęć mordu, potrafią czynić ogromne spustoszenia. Jeżeli na ich drodze znajdzie się jakaś osada, zapewne przejdą przez sam jej środek, nie zadając sobie trudu ominięcia domostw. Ludzie nie budzą w nich bowiem miłych wspomnień – plemiona Bogini nie raz próbowali siłą pozbyć się potężnych intruzów ze swych ziem. Tauri odnoszą się do nich z nieufnością i urazą, dlatego często jako formę obrony wybierają atak, roznosząc w puch każdą napotkaną wioskę.

Wiadomo, że tauri wykształciły własne społeczeństwo, trudno jedna powiedzieć coś konkretnego na jego temat. Z pewnością kolor futra predestynuje w jakiś sposób przyszłe zajęcie danego osobnika. Tauri o białej sierści pełnią funkcje religijne, brąz to kolor myśliwych, zaś czerń označza wojsownika. Zdaje się, że właśnie grupa wojsowników posiada pośród taurów władzę, choć nie jest to pewne. Stworzenia te żyją w wędrownych grupach, na które składa się od kilku do kilkunastu osobników. Właściwie nie widuje się dzieci taurów i niektórzy twierdzą, iż stworzenia te w ogóle się nie rozmnażają, inni natomiast snują przypuszczenia na temat ukrytych w niedostępnych miejscach legowisk. Za wyjątkiem wojsowników, którym zdarza się używać broni (głównie prymitywnych maczug albo oręża pozyskanego na wrogach) właściwie nie posługują się one żadnymi środkami, choć posiadają chwytnie ręce.

Tauri to stworzenia wszystkożerne, choć zdecydowanie preferująmięso (w tym, niestety,mięso ludzkie). Nie tykają natomiast bydła - być może uważają to za specyficzną formę kanibalizmu. Ludzi-byków spotyka się stosunkowo rzadko, choć zdarza im się podróżować szerokimi, wybudowanymi przez ludzi traktami, po których idzie się znacznie wygodniej niż w poprzek lasu. Po dziś dzień nikomu nie udało się ustalić, czy stworzenia te dążą do jakiegoś celu, czy też podróżują bez wyraźnej przyczyny. Przede wszystkim spotkać je można na północ od Krainy Jezior, jednak pojedyncze grupy żyją też na dalekim południu.

Istnieje pewna opowieść, która rzuca nieco światła na niejasne motywy taurów. Podobno kiedyś, gdy po krótkotrwałej bitwie posilały się tym, co pozostało z niewielkiej osady w Martwej Puszczy, stwory te dojrzaly niewielką grupę bestii Sluagh, która przybiegła, zwabiona zapewne odgłosami walki i zapachem krwi. Tauri natychmiast zrezygnowały z posiłku i puściły się pędem w pogon za przerażoną i uciekającą na ich widok w popłochu watahą. Nieliczny świadkowie – ocalali mieszkańców grodu, którym udało się znaleźć schronienie na czas – opowiadaли, iż przez całą bitwę o gród nie widzieli na twarzach taurów takiego gniewu i nienawiści, jak w chwili, gdy zweszły oni bandę Sluagh. Być może stworzenia te faktycznie zostały

wysłane przez Boginię, by zwalczać Wypaczonego Boga, jednak nie czyni ich to w żaden sposób mniej niebezpiecznymi dla ludzi, którzy się z nimi zetkną.

Tauri to nie jedyne stworzenia, mające cechy ludzi i zwierząt. Można czasem spotkać istoty do taurów niesłychanie podobne, różniące się jednak nieco kształtem głowy i rogów, które przywodzą na myśl raczej barana niż byka. Niewiele wiadomo o tej grupie, gdyż tak naprawdę rzadko się je rozróżnia (gdy ktoś umyka przez czterometrowym potworem, problem kształtu jego rogów wydaje się mieć drugorzędne znaczenie). Znaleźli się i tacy, którzy zaklinają się, iż dane im było oglądać starcia ludzi-byków i ludzi-baranów. Na dowód przynosili olbrzymie poroża, gdyż wygrana grupa pozostawiała ciała przeciwników w spokoju. Trudno powiedzieć, czy faktycznie chodzi tu o dwa spokrewnione, zwalczające się nawzajem gatunki, czy też po prostu istnienie „baraniej” odmiany taurów jest tylko wymyślem bazarzy.

Taur

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
9	5	8	5	3	5	1	8

Trolle



O powstaniu trolli krążą liczne legendy. Niektórzy powiadają, iż są oni owocem szczególnego uczucia, jakim jeden z legendarnych ludzi-byków zapalał do olbrzymki. Inne podania mówią o kamiennych posągach sprzed tysięcy lat, które z czasem zmieniły się w żywe istoty. Tak czy inaczej społeczności trolli napotkać można w całej właściwie Tir Na Danu i stanowią one jedną z niewielkich ras, z którymi ludziom udało się nawiązać normalne, sąsiadzkie stosunki. Trolle słyną z tego, że są skore do obrażania się oraz ze swych napadów szalu, których dostają niemal zawsze, gdy czują się urażone; niemniej jednak od pokoleń między społecznością ludzi i trolli istnieje jakaś porozumienie, która pozwala chociażby na wymianę towarów.

Pod wieloma względami zresztą stworzenia te przypominają Lud Danu. Mierzą co prawda nieco ponad dwa metry wzrostu (największe trolle mogą osiągnąć jednak nawet metr więcej), ale ich twarze i ciała bardzo kojarzą się z ludzkimi, z tym jedynie zastrzeżeniem, iż są znacznie mocniejsze od ludzi zbudowani, a na głowach rosną im po dwa krótkie rogi. Jedynie zęby trolla mogą wzbudzić spore zaniepokojenie - ogromny kły żadną miarą nie mieścią się w jego paszczyc i ich pożółkłe końce zdobią

twarz, nadając jej groźny wygląd. Wszystkie trolle bez wyjątku są intensywnie rude. Włosy mają bujne, mężczyźni szyczą się też wspaniałymi brodami i krzaczastymi brwiemi.

Trolle żyją w leśnych osiedlach, nie starają się jednak za wszelką cenę ukryć przed obcymi, szczególnie, że niektóre ich rodziny żyją z handlu. Najczęściej to ludzie przybywają do ich siedzib, by wymienić różne dobra, jednak w niektórych grodach, szczególnie w Szkarłatnej Puszczy, natknąć się można na trolle-handlarzy, którzy oferują swoje wyroby na targach. Mimo wielu załyości różnią się oni jednak od Ludu Danu i właściwie nie zdarzają się przypadki, by troll zamieszkał między ludźmi. Po pierwsze, ich osławione napady szalań nie czynią z nich wymarzonych kandydatów na sąsiadów, po drugie zaś istnieje wiele barier kulturowych (poczynając od samego języka – mowa trolli jest ledwie zrozumiała dla mieszkańców Tir Na Danu).

Nie licząc rzadkich chwil, trolle to raczej pokojowo nastawione stworzenia. Większość czasu poświęcają wyrabianiu uzbrojenia (w czym są prawdziwymi mistrzami), choć po oręż same sięgają stosunkowo rzadko. Wyrób broni traktują raczej jako formę sztuki i sposób na życie niżli przygotowanie do wojny. Często swoje produkty sprzedają ludziom, a wręcz wyrabiają oręż takiego typu, wagę i wielkości, by Lud Bogini był zainteresowany jego kupnem.

Centralnym punktem każdej wioski trolli jest dymarka i warsztat, w którym wyrabia się broń. Trolle za komin wykorzystują wielkie drzewa, z których wycinają całe wnętrze, a później odpowiednio przygotowują pozostały pusty w środku pień, by lepiej wytrzymywał wysokie temperatury. Niektórzy trollom właśnie przypisują odkrycie wytopu żelaza (choć Birdenowie z pewnością mieliby coś innego do powiedzenia na ten temat), który udoskonaliły przez wieki, dzięki czemu ich wyroby cechują się większą wytrzymałością. Sekret proporcji składników w stopie jest pilnie strzeżony przez każdą z rodzin. Nie jeden człowiek zginął, próbując wykrackać recepturę (wielu poniosło śmierć nawet dlatego, iż trolle miały tylko cień podejrzeń, dotyczących jego niecnych zamiarów).

Każda wioska zamieszkana jest przez pojedynczą rodzinę, która wspólnie poluje i wykonuje broń czy inne przedmioty z metalu. Władza należy do najstarszego mężczyzny, najstarsza kobieta zaś jest dla rodziny swojego rodzaju kapłanką. Niewiele można powiedzieć o wierzeniach trolli, poza tym, że oddają one część twarzy Danu, związanej z surowością, ciężką pracą i tworzeniem. Najczęściej na jedną rodzinę składa się kilkoro dorosłych i podobna ilość dzieci. Po wyglądzie trolla, od momentu dojrzałości, bardzo trudno ocenić jego wiek. W zasadzie tylko małe dzieci są wyraźnie mniejsze i mniej owłosione. Przedstawiciele tej rasy dożywają nawet stu dwudziestu lat,

przy czym mężczyźni żyją zdecydowanie krócej od kobiet (rzadko zdarza im się dożyć setki).

Wiosek trolli jest w całej Tir Na Danu niewiele i prawie nie utrzymują one ze sobą kontaktu. Kiedyś można ich było spotkać znacznie więcej, jednak bardzo ucierpały one podczas walk z ludźmi, którym bardzo długo zajęło zaakceptowanie obecności innej, pokojowo nastawionej rasy na ich ziemi. Niektórzy powiadają, że trolle głęboko w sercach zachowały urazę z dawnych dni i pewnego dnia zamierzają dokonać krwawej zemsty na Ludzie Bogini, większość jednak uważa takie opowieści za niepoważne.

Troll

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
7	5	6	5	4	4	2	4

Zieloni Ludzie



Wielu mieszkańców Tir Na Danu wątpi w istnienie tej owianej legendami rasy, niemniej jednak co pewien czas zdarzają się wędrowcy, którzy opowiadają o napotkanych głęboko w lesie dziwnych istotach, które nosiły cechy wspólne drzewa i człowieka. Podobno sięgają one kilku metrów wzrostu, z budowy są zaś humanoidalne. Wielu głowiło się nad rolą, jaką ta przedziwna rasa pełni na ziemiach Bogini. Popularna legenda głosi, jakoby Zieloni Ludzie doglądali dla Danu jej lasów. Do ich zadań miałyby również należeć ukrywanie przez ludźmi tego, co nie powinno zostać odkryte – Matka dba wszak o zachowanie swoich sekretów.

Stworzenia te spotkać można niezmiernie rzadko, w dodatku zamieszkują one jedynie najgłębsze i najbardziej nieprzystępne leśne ostupy, z których tylko sporadycznie wyruszają ku granicom lasu w sobie tylko znanym celu. Nikomu nie udało się jeszcze porozumieć w Zielonym Człowiekiem, jednak wszystko wskazuje na to, iż istota ta posiada świadomość i własną wolę.

Zielony człowiek

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
?	?	?	?	?	?	?	?



Stworzenia Sluagh

Nikt nie wie, jakie potworności kryją Ziemie Sluagh za górami północy. Tylko nieliczne wypaczone stworzenia sforsowały masyw i przedostały się do Tir Na Danu. Większość z nich to żądne mordu, dziwaczne potwory, oszalałe z nienawiści do Danu. Takie istoty nie oddają się żadnej klasyfikacji, gdyż każda jest całkowicie niepowtarzalna, tak jak i Sluagh, panem wypaczenia i chaosu. A jednak niektóre z jego dzieł daly początek nowym, odrażającym rasom, które przez setki lat tkwiły w ukryciu, by w końcu ujawnić swe plugawe istnienie ludom Bogini. Część została rozgromiona, część żyje w lasach północy, ukrywając się wciąż przed ludźmi, część zaś urosła w siłę i zdominowała się na dobre na ziemiach Danu. Ludzie nigdy nie zaakceptowali ich istnienia i po dziś dzień zwalczają obcych przy każdej okazji, jednak siła kreacji Sluagh wciąż rośnie i szczególnie na północy coraz częściej trafiają się ziemie, na których to ludzie stają się zwierzyną łowną. Poniżej opisano kilka spośród wypaczonych społeczności i gatunków bestii, które napotkać można w Tir Na Danu.

Braghi

Podobno braghi były kiedyś ludźmi. Kolejną grupą banitów, która z poczucia odrzucenia uległa w końcu podszepтом Sluagh. Z czasem wypaczona szajka rozrosła się i rozpadła, a jej członkowie rozeszli się po świecie. To mogłoby tłumaczyć, dlaczego stworzenia te można spotkać nie na północy, ale przede wszystkim w centrum i na południu kontynentu. Sluagh obdarzył swych nowych wyznawców wieloma mocami, ale zakpił z nich okrutnie. Po pierwsze, powykręcał ich ciała tak, by sam ich widok budził przerażenie. Po drugie zaś, by mieć pewność, że braghi przyniosą cierplenie zwykłym ludziom, odebrał ich kobietom płodność, tak by nigdy nie powiły braghom potomstwa i ci musieli szukać branek pośród kobiet ludu Bogini. Porwana przez braghi kobieta nigdy nie wraca już pośród ludzi. Jest trzymana z grupą tak długo, jak rodzi dzieci (często jednak umiera z bólu i wycieczenia jeszcze przed donoszeniem pierwszej ciążы). Gdy przestaje być przydatna, służy za posiłek. Najczęściej, porwane kobiety rodzą męskich potomków, którzy zasilają szeregi bragów. Znacznie rzadziej, rodzi się kobieta. Jej ciało nie jest w żaden sposób zniekształcone, a wręcz przeciwnie, każda, gdy dorosnie, okazuje się wyjątkowo piękna. Wszystkie

urodzone pośród bragów kobiety są bezpłodne. Z jakiś powodów bestie te czczą je niczym własne boginie (być może jest to efekt zniekształconej pamięci o Danu). Takie piękności zostają albo przywódczyniami band bragów, albo zostają podrzucone w miejsce dziecka w jakiejś wiosce. Instynkt pozwala pamiętać Braghom, gdzie zostawili takiego podrutka i w odpowiednim czasie (gdy dziewczyna nieco dorosnie) korzystają z niej jako szpiega, który wystawia im kolejne branki (zrodzone pośród bragów kobiety są instynktownie lojalne względem swych wypaczonych braci i właściwie nie potrafią im się przeciwstawić). Legendy o bragach sprawiają, że niejedna ładna dziewczyna w wiosce pada ofiarą niesłusznego podejrzań, które potrafią przerodzić się w hysterię (np. gdy jakaś inna kobieta w tejże wiosce znika bez wieści) i w skrajnych przypadkach zostaje przez swoją społeczność nawet stracona albo wygnana.

Bragh - wojskownik

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
5	4	6	3	2	1	-	4

Bragh - szpiegująca kobieta

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
3	3	4	4	4	4	7	6

Fomorianie



Gdy wykłyty Rogaty Bóg uciekł z ceremonii, podczas której miał zostać rytualnie stracony, niektórzy z wiernych mu poddanych, odeszli wraz z nim na północ. Wierzyli, że istniejące prawa są złe, że na dalekich pustkowiach uda się stworzyć nowe państwo – państwo rządzone przez ludzi, a nie Boginię. A jednak wykłyty władca nie potrafił już znieść ciężaru rządów. Wspólnie ze swymi poddanymi odjechał na północ, aż za Szare Granie, jednak pewnej nocy po prostu wymknął się z nowo wybudowanego grodu. Nikt nigdy więcej o nim nie słyszał, choć ludzie od zawsze snują różnego typu przypuszczenia na temat jego losu (był wszak za sprawą Bogini nieśmiertelny, gdyż Danu nie chciała go widzieć w zaświatach). Tymczasem na dalekiej północy nastąpiły trudne czasy. Ludzie nie potrafili wybrać nowego wodza i przeważna społeczność, wierząca w nowe porządki rozbila się na dziesiątki maleńkich klanów, walczących ze sobą o żywotność, której nieurodzajne ziemie na pustkowiach dostarczały niewiele. Gdy po latach na ziemię tą przyszędł sam Sluagh, wygnany przez Danu z jej królestwa, zastał ludzi słabych, chorowitych, oszalałych z głodu i niedostatku. Bardzo szybko przyszło im uznać jego

władzę. Wypaczony bóg nauczył swoich wyznawców, jak żyć w tak trudnych warunkach, jedzącmięso zmarłych (oraz zabijając dla mięsa żywych) i tworząc dziwaczne konstrukcje z drewna i metalu. Siarka – jedyny surowiec, w który bogate były północne ziemie – posłużyła jako paliwo do plugawych maszyn, które daly ludziom ciepło. Przez pokolenia, lud Sluagh rozwijał się, hartował i zmieniał fizycznie i psychicznie. W końcu po dziesiątkach lat przygotowań, pierwsze oddziały Fomorian sforsowały Szare Granie, by grabić ziemie na południu. Niektóre klany osiedliły się nawet w Martwej Puszczy i wybudowały tam własne grody. Na razie jest ich bardzo niewiele, jednak z każdym rokiem, kolejne grupy przedostają się do Tir Na Danu i nie ma nikogo, kto byłby w stanie całkowicie je powstrzymać.

Fomorian cechuje stosunkowo niski wzrost (około 160 cm), szarawa skóra i niemal zupełnie białe źrenice. Są raczej krępo zbudowani, trudne warunki mocno uformowały ich ciała. Wielu z nich posiada jakieś widoczne na ciele skazy (powykręcane kończyny, rękę zmienioną w szpony, a nawet fragment drugiej głowy, wrastający w bok pierwszej). Ich język jest bardzo zniekształconą odmianą tego, używanego w Tir Na Danu (choć wiele bardziej abstrakcyjnych pojęć nie jest zrozumiałe dla Fomorian). Poza odkryciami służącymi walce i niszczeniu, nie rozwinięli oni zbytnio żadnego rzemiosła, dlatego ich stronie są bardzo proste i przypominają łachmany, choć dodatkowo ozdabiają ciało metalem (wszywają sobie metalowe płytki i ćwieki). Wokół własnych grodów zdarza im się uprawiać rachiticzne poletka, jednak niewiele na nich wyrasta. Ważną cechą Fomorian jest ich wyjątkowa płodność i krótki okres ciąży. Kobiety rodzą dzieci mniej więcej co trzy, cztery miesiące. Zgodnie z tradycją tego ludu, jeżeli mąż wyrusza na wyprawę, jego żoną opiekują się mężczyźni, którzy pozostają w osadzie, dzięki czemu, cały czas nosi ona kolejne dzieci. Część z noworodków zostaje odchowana, zaś reszta, zwłaszcza dzieci które rodzą się mniejsze i słabsze (szczególnie na północy), zostaje po prostu zjadiona – Fomorianie nie mają w swoich społecznościach miejsca dla darmozjadów. Kobiety tego ludu od dziecka przyuczane są do rodzenia i wychowywania potomstwa, a małżeństwo zawierają, gdy tylko są wystarczająco dojrzałe, by móc zajść w ciążę. Młodych chłopców wciela się do oddziałów zbrojnych już w wieku dziesięciu lat, by szybciej zdobywali doświadczenie i hartowali się w walce.

Fomorianin

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
4	4	4	3	3	3	2	5

Fomoraigh



O ile Fomorian da się nazwać ludem (choć bardzo różniącym się od innych Ludu Bogini), Fomoraighom bliżej już do bezmylnych, krwiożerczych bestii. Wielu z nich to ofiary okrutnych rytuałów, pojmane przez Fomorian w walkach z Ludem Bogini. Inni z kolei są dziećmi Ludu Sluagh, które rodzą się tak bardzo spaczone, iż nie mogą zostać normalnie wychowane, z drugiej strony zaś ich podobieństwo do samego Wypaczonego Boga, czyni z nich bardziej obiekt kultu, niżli potencjalny posiłek. Fomorian zostawiają takie paskudztwa na pustkowiach, by same dawały sobie jakoś radę. Fomoraigh albo w ogóle nie posiadają inteligencji, albo też są zupełnie oszałałe. Zazwyczaj są ludzkiego wzrostu, a ich ciało w jakiś sposób przypomina człowieka, jest jednak bardzo wypaczone. Mogą oni posiadać nawet kilkanaście odnóży, macki zamiast rąk, kilka głów i wszelkie inne cielesne skazy, jakie tylko wymarzyły dla nich Wypaczony Bóg. Poza nienawiścią i chęcią mordu, dusze Fomoraighów przesycone są bólem. Gdzieś w głębi, marzą oni o normalnych ciałach, wolnych od wszelkiego wypaczenia. Ten rozdzierający ból sprawia, iż nie ma w nich strachu przed śmiercią, w której ich umęczone ciała i umysły odnajdują wreszcie spokój. Fakt, że są oni gotowi umrzeć nie oznacza wcale, iż tanio sprzedają swe życie. Fomoraigh to jedne z najbardziej niebezpiecznych w walce slug Sluagh. Łączą zwierzęcą zawołtość z wypaczonym ludzkim sprytem i podarowaną im przez ich stwórcę rządzą mordu. Potrafią posługiwać się prostą bronią, choć sami żadnej nie wytwarzają. Choć wielu z nich powstaje podczas rytuałów oraz rodzi się w osadach Fomorian, niektóre Fomoraighi pozostają płodne. Ich kobiety mogą mieć dzieci, zaś mężczyźni mogą łączyć się nie tylko z przedstawicielkami własnego gatunku, ale również zapładniać kobiety ludzkie i wielu innych ras humanoidalnych. Efektem takich „związków” zawsze jest Fomoraigh, a więc istota wypaczona, choć zapewne będzie ona posiadać jakieś cechy matki.

Fomoraigh

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
6	4	6	4	2	1	-	4

Gobory



Gobory to istoty stworzone przez Sluagh, które przybyły zza gór. Jako, że ich podstawowym zadaniem nie była walka z ludźmi, udało im się przetrwać głęboko w lasach i rozmnożyć się w taki ilościach, by nie dało się już ich łatwo wyniszczyć. Typowy osobnik mierzy około 3 metrów wzrostu, chodź w każdej grupie żyje jakiś przywódca, który cechuje się ponadprzeciętnymi gabarytami. Gobory to wysokie stworzenia o bardzo smukłej, wręcz patykowej budowie. Stosunkowo mocny tułów osadzony mają na bardzo długich odnóżach, zgiętych na wzór żabich nóg. Całości dopełniają równie niemal długie ręce o dloniach zaopatrzonych w ostre pazury i płaski, nieco gadzi łeb. Wąskie, skośne oczy nadają tym stworzeniom dodatkowo nieprzyjemnego wyrazu. Z dosyć masywnej dolnej szczęki wystaje całe mnóstwo ostrych jak brzytwa, trójkątnych zębów. Najczęściej chodzą nago, choć zdarzają się osobniki odziane w lachmany po jakimś nieszczęśniaku. Ich sprężyste nogi pozwalają na oddawanie długich susów i stosunkowo szybki bieg, choć najczęściej te dziwne stwory działają bardzo powoli, jakby ospale. Właściwie ożywiają się tylko, gdy są wyjątkowo głodne. Gobory to stworzenia pół-inteligentne. Ich system społeczny przypomina stado, z jednym wyraźnym przywódcą, który decyduje o kierunku wędrówki. Całe życie tych kreatur ubiega na podróżowaniu w poszukiwaniu żywności. Zdają się nigdy nie być syte i nie tyją, niezależnie od tego, ile zjadzą. Na dobrą sprawę żywią się wszystkim. Preferują co prawda mięso, jednak w chwilach głodu zjadają rośliny, obgryzają korę z drzew, słowem pożerają wszystko, co znajdują na swej drodze. Gdy doszczętnie spustoszą jakąś okolicę, ruszają w poszukiwaniu nowego, bogatego jeszcze w pożywienie terenu. Czasem, w lasach Tir Na Danu, szczególnie zaś na północy kontynentu, można natknąć się na efekty ich bytności. Pozbawiony niemal wszelkiego życia fragment lasu, o bezlistnych drzewach, gdzie nie słyszać ptaków i brak śladów jakiekolwiek zwierzęcej aktywności, a w powietrzu unosi się paskudny smród odchodów, to pewne świadectwo niedawnej bytności goborów w tych okolicach. Są to nieszczególnie bystre stworzenia, które tak bardzo skupione są na zaspokajaniu głodu, że znacznie mniej dbają o własne bezpieczeństwo. Dlatego tereny ich „uczt” nie są w żaden sposób bronione i łatwo podejść grupę bestii. Z tych samych powodów ludzkie społeczności potrafią radzić sobie z niewielkimi stadami tych stworzeń i najczęściej wyrzynają je w pień, zanim stwory wyrządzają większe szkody. Oczywiście, pojedynczy Gobor to spore wyzwanie nawet dla doświadczonego wojownika, jednak ludzie zwykli atakować je ze znaczną przewagą liczebną i zalewać gradem strzał i pocisków. Gorzej, gdy czasem kreatury zbiorą się w większą grupę, która pustoszy okoliczne

ziemie. Zdarzało się, że cała wioska salwowała się ucieczką przed kilkudziesięcioosobową grupą Goborów, pragnącą zasmakować ludzkiego mięsa.

Gobor

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
7	4	5	2	2	1	-	4

Bestie Sluagh



Fomorianami kieruje ta sama żądza wypaczania, która opanowała niegdyś ich osławionego pana. Wszystko wokół starają się zmienić swymi plugawymi dłońmi, by zadać ból Bogini, od której odeszli. Krainy pod ich panowaniem zmieniają się w wyjadowione pustkowia, pełne dziwacznych machin z drewna i metalu. Wypaczony Lud nie oszczędza również zwierząt. Niektóre klany łapią młode różnych gatunków, karmią je sobie tylko znanymi specyfikami, a w ich ciała wszywają żelazne czy drewniane elementy, czasem, by zwiększyć siłę bojową swoich pupilów, czasem zaś tylko po to, by zadać zwierzęciu ból i jeszcze bardziej odróżnić go od oryginału. Efekty takiej plugawej hodowli trzymane są często przy domach jako strażnicy, używane do wspierania żołnierzy albo wypuszczane z powrotem do lasu, by tam siali zniszczenie. Zdarza się, że takie zwierzęta roznoszą straszliwe choroby, przyczyniając się do wybuchów epidemii.

Dokładna charakterystyka danej Bestii zależy od tego, z jakiego gatunku pochodzi (generalnie są nieco silniejsze od przeciętnego przedstawiciela) oraz od posiadanych przez nią Wypaczeń. Poniżej znajduje się kilka przykładowych modyfikacji.

Żelazne kły/pazury

Bestia została obdarzona kłami lub pazurami z żelaza. Z łatwością rozszarpa nawet twardy materiał. Zadawane wzmacnionymi szponami (bądź kłami) są dwa punkty wyższe (tak więc, jeżeli normalnie pazury zadawałyby +2 obrażenia, w przypadku Bestii o tym Wypaczeniu, zadawać ich będą +4).

Pancerz

Bestia została pokryta jakiegoś typu pancerzem (mogą to być metalowe płyty umieszczone w niektórych miejscach

ciała, czy dodatkowy drewniany szkielet, wzmacniany skórą). Otrzymuje ona od jednego do trzech dodatkowych punktów wyparowań (każdego typu) na całym ciele. Cięsze pancerze mogą dodatkowo ujemnie modyfikować jej Zręczność i Refleks.

Kolce

Do ciała bestii przytwierdzono kolce. Mogą one być bardzo niewielkie, rozmieszczone na całym ciele (co utrudnia wszelki próby pochwycenia zwierzęcia) lub większe, umieszczone na przy głowie (co daje Bestii możliwość dodatkowego ataku trątującego, który zadaje +3 obrażenia Klute).

Trująca ślina

Ślina tego zwierzęcia zawiera trującą dla innych substancję. Każdy ugryziony przez nią, musi wykonać test zatrucia. Jeżeli test się nie powiedzie, trucizna rozpoczęta swoje działanie (może np. na parę godzin zwiększyć trudności testów z racji bólu, albo nawet prowadzić do powolnej śmierci).

Nosiciel choroby

Zwierzę zostało zarażone jakąś chorobą. Prawdopodobnie, nie pozostało mu zbyt wiele życia, niemniej jednak pozostaje śmiertelnie niebezpieczne. Dokładne działanie choroby oraz łatwość jej przenoszenia (w powietrzu, przez ugryzienie, itp.) powinien określić Mistrz Gry.

Draughi

czerpać pożywienie z ciał nosicieli, w zamian zapewniając im ochronę lepszą niż najtwardsza skóra. Nawet najlepsza broń z trudem przebiją się przez miękką warstwę grzyba i czynie Draughom bardzo niewielką krzywdę. Samce tej rasy posiadają nieco powyżej oczu pojedynczy kościany róg, którego pozbawione są samice (generalnie nieco od samców niższe). Legendy mówią, iż Draughi powstały ze stada jednorożców, które zapędziło się niegdyś na ziemie Sluagh. Wypaczony Bóg odmienił jej nie do poznania i odesłał w powrotem do Tir Na Danu. Draughi, co rzadko pośród stworów Sluagh, pozostają roślinożercami (z rzadka tylko pożywiając się na padlinie). Są jednak niesłychanie agresywne (choć wynika to być może ze strachu) względem innych stworzeń (i siebie nawzajem, co stawia pod znakiem zapytania opowieści o wielkich stadach), co czyni kontakt z nimi bardzo niebezpiecznym. Zazwyczaj dosyć powolne, w trakcie ataku, albo ucieczki, mogą rozwijać naprawdę imponujące prędkości, co w połączeniu z olbrzymią masą, czyni z nich strasznych przeciwników.

Draugh

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
9	3	6	2	-	-	-	4
Broń		Kł	Tn	Ob	Atak	Obr	
Tratowanie		-	-	12	-	-	
Róg		9	-	-	-	-	
Zbroja		Kł	Tn	Ob	Gdzie		
Grzyb		4	4	4	cale ciało		

Khragory



Khragory to drapieżne stworzenia, przypominające nieco ptaki, którymi zresztą były, nim Sluagh nie przemienił je w po stokroć niebezpieczniejsze istoty. Osiągają niezbyt duże rozmiary (około metra wysokości, i półtora metra rozpiętości skrzydeł). Posiadają dwie pary rąk, z których jedna zaopatrzona jest w ostre jak brzytwa pazury, druga zaś posiada chwytnie palce. Pysk kończy się wykrzywionym dziobem, uzbrojonym w dwa rzędy ostrzych zębów. Nogi mają krótkie, uniemożliwiające im szybkie przemieszczanie się na ziemi, zakończone ptasimi szponami. Bloniaste skrzydła z rzadka pokryte pojedynczymi piórami, nie pozwalają im na zwrotny i szybki lot, czyniąc je raczej niezdarnymi w powietrzu. Khragory żyją w stadach, na które składać się może nawet do tysiąca osobników. Ich legowiska z daleka można rozpoznać z powodu charakterystycznych (aby je odróżnić od innych odgłosów natury wystarczy Łatwy test

Inteligencji i Opowieści) skrzeków i niosącego się na wiele kilometrów smrodu ptasich odchodów. Z tego powodu, stworzenia na polowanie wybierają się z dala od swych siedzib. Ich ulubionym przysmakiem jest ludzkie mięso, choć jedzą też niemal wszystkie rodzaje zwierząt, a w czasie głodu żerują nawet na roślinach. Z racji małej rzeczywistości, ich taktyka polega przede wszystkim na zaatakowaniu przeciwnika poprzez skoki z wyżej położonych punktów (korony drzew, skały), gdzie czekają przygotowane na ofiarę. Właściwie nigdy nie atakują w pojedynkę, ufne w siłę wynikającą z liczności. Tylko podczas głodu porywają się na większe grupy ludzi, takiej jak wioski, czy osady, zazwyczaj zadowalają się pojedynczymi osobnikami, lub niewielkimi grupami.

Khragor

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
3	3	2	4	-	-	-	2
Broń		Kł	Tn	Ob	Atak	Obr	
Dziób		4	3	-	-	-	
Zbroja		Kł	Tn	Ob	Gdzie		
Skóra		1	1	1	cale ciało		

Mordagli



Te śmiertelnie niebezpieczne stworzenia na szczęście spotyka się bardzo rzadko. Podobno rodzą się w głębokich jaskiniach, na północy krainy, gdzie wpływy Sluagh są dosyć duże. Przypominają wzrostem olbrzymy (choć czasem sięgają nawet pięciu metrów), choć są od nich znacznie bardziej otyłe. Sluagh wyjątkowo okrutnie bawi się z nimi podczas ich narodzin. Mordagli posiadają dwie (czasem trzy) głowy o nienaturalnie dużych otworach gębowych, z których toczy się wciąż zielonkawy śluz. Sześć potężnych ramion niemal nigdy nie pozostaje w spoczynku, cały czas poruszając się w losowych kierunkach, co utrudnia walkę z tym stworem (testy trafienia są o jeden poziom trudniejsze). Z niewielkich nacięć na brzuchu wystają dziwaczne larwy o maleńkich, ludzkich twarzach. Mówią, że każda taka larwa, to jedna ofiara, którą pożarł Mordagh. Do walki te stwory używają własnych pięści bądź prymitywnych broni, jak gałęzie, czy kamienie. Spotkać je można niemal wyłącznie w pobliżu gór, gdzie żyją samotnie lub w dwu- trzyosobowych grupach. Ich postępowaniem kieruje przede wszystkim niepowstrzymana chęć mordu i nienawiść do wszystkiego, co żyje. Podobno Mordagli tak zajadle mordują przedstawicieli innych gatunków, gdyż zazdroczą im

piękniejszych ciał. Dlatego właśnie stwory te w pierwszej kolejności zaatakują tę osobę w grupie, która ich zdaniem jest najpiękniejsza (szczególnie narażone są postacie o wysokim Wrażeniu).

Mordagh

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
9	5	8	6	2	-	-	5
Zbroja		Kł	Tn	Ob	Gdzie		
Twarda skóra		3	3	3	cale ciało		



Duchy i nieumarli

Tir Na Danu to niespokojne ziemie. Czasami, szczególnie w czasie Samhain, pośród krainy Bogini natknąć można się na prawdziwą istotę z Zaświatów, zjawę, którą w świecie żywych trzyma jakaś starożytna klątwa lub chęć zemsty. Inni z kolei tak bardzo pragną powrotu do życia, że w ogóle nie chcą opuścić swych rozkładających się powoli ciał. Pośród Ludu Bogini zwykło się nazywać ich nieumarłymi. Do tej pory spotykano ich bardzo rzadko, jednak od czasu pojawienie się na kontynencie ożywionych slug Nieumarlego Boga, ich liczba znacznie wzrosła i wszystko wskazuje na to, że coraz więcej ludzkich dusz pozostanie więziami materialnymi powłok.

Kelpie



Jeżeli jakiś podróżny usłyszy którejś nocy, odpoczywając nad wodą, specyficzny, nieco nienaturalny tętent kopyt, pozostaje mu tylko gorąca modlitwa do Bogini. Oto w jego okolicy objawiła się Kelpie, pradawny duch śmierci, przychodzący pod postacią czarnego konia o odwróconych kopytach. Istota ta jest zbyt

potężna, by osobiście nieść śmierć. Tętent jej kopyt jest jednak pewnym znakiem, że oto nadchodzi już kres życia. Kelpie nie tylko zwiastuje kres życia, lecz pojawiając się w okolicy sprowadza ją na nieszczęśników, którym dane było przebywać w pobliżu. To, w jaki sposób umrą, nie jest dla nich jasne, jednak mogą być pewni, iż nie odejdą w spokoju.

Kelpie

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
?	?	?	?	?	?	?	?



Banshee



Legendy mówią o starożytnym rodzie kapłanek, które słynęły z pięknych włosów. Pielęgnowanie ich

zajmowało kobietom tyle czasu, że coraz bardziej zaniedbywały obowiązki względem Bogini. Danu, nie mogąc znieść takiego poniżenia, zabroniła im za karę wstępu do Anwynn. Od tej pory miały żyć wiecznie, teskniąc do utraconej Pani i zazdroszcząc innym błogosławieństwa śmierci. Z czasem wszystkie kobiety rodu postradały zmysły, które nie były w stanie wytrzymać nienaturalnie długiej egzystencji. Obecnie, bardziej niczym duchy niż ludzie, włóczą się one po całej Tir Na Danu. Ich krzyk rozpaczny i zazdrości zwiastuje, iż niedługo w okolicy ktoś ma umrzeć – Banshee przechodzą prawdziwe męczarnie, gdy wyczuają, że oto Bogini zabiera do swego królestwa kolejnego człowieka, pozostawiając je samotne w świecie żywych. Ludzie boją się tych istot i uważają, że przeklęte kobiety sprowadzają śmierć na ich bliskich, tymczasem są one w stanie jedynie przeczuć zbliżający się kres czegoś życia.

Banshee nie da się zabić. Można zniszczyć jej ciało, jednak po jakimś czasie odrodzi się ona ponownie. Bogini nie przebacza niektórych przewinień.

Banshee

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
1	5	1	5	1	1	2	-

Nieumarli



Tym mianem określa się wszelkie zagubione ludzkie dusze, które nie zaznały spokoju w Anwynn i powróciły do Tir Na Danu. Podana poniżej charakterystyka dotyczy najczęściej spotykanej typu nieumarłych, a więc rozkładającego się ciała, z którego dusza nie potrafi znaleźć ujścia. Istoty te cechuje niezbyt wysoka inteligencja. Wszelkie czynności wykonują mechanicznie i nie są zdolne do bardziej skomplikowanych działań. W sercach nieumarłych szybko rodzi się zawiść względem tych wszystkich, którzy mogą jeszcze cieszyć się własnym życiem. Dlatego właśnie istotom tym zdarza się napadać na ludzi i zabijać ich dla własnej satysfakcji.

Nieumarli

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
3	2	3	2	1	-	-	-

Zakon Wieczności



Lud Danu nie wie zbyt wiele o zakutych w zbroję nieumarłych rycerzach. Niekiedy pojedyncze poczty trafiają w głęb Tir Na Danu, nikt jednak nie wie, czego przybysze szukają pośród żyźnych ziem Bogini.

Nieumarły rycerz

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
5	6	4	6	5	6	5	-



ogon, jest nieco dłuższy i bardziej sztywny. Znane są z wydawania charakterystycznych, charczących pochrumkiwań i porykiwań, a także niezbyt przyjemnej woni, podobnej do piżma. Cytrawle, podobnie jak wilki, żyją w watahach, choć ich grupy są zdecydowanie liczniejsze i często sięgają nawet kilkunastu osobników. Ludzie nienawidzą tych stworzeń przede wszystkim z racji ich usposobienia. Chyba żadne inne zwierzęta nie są tak bardzo zafascynowane mordem. Watahy cytrawłów polują na wszystko, co uda im się napotkać, pod warunkiem, że przeciwnik nie wydaje im się zbyt silny. Zdarza im się porywać zwierzęta z osad, a czasem nawet napadają na niewielkie grupy podróżnych. Polują dla przyjemności, a nie tylko dla zaspokojenia głodu, dlatego pozostawiają często za sobą nietkniętą, martwą zwierzynę – być może zabijanie leży po prostu w ich naturze. Watahy cytrawłów walczą również między sobą, przy czym najczęściej rozstrzygający jest pojedynek przywódców obu grup. Wygrany zabiera ze sobą członków podbitego stada, którzy od tej pory będą za nim podążać. Czasami, jeżeli znajdzie się wystarczająco silny osobnik, podbija on kolejne watahy, tworząc olbrzymie stado, które jest w stanie zagrozić nawet całej wiosce. Najczęściej jednak taką grupą nie istnieje zbyt długo, gdyż kolejne osobniki walczą z przywódcą o prawo do najlepszych samic oraz atakują innych członków stada i w końcu cytrawle wybijają się nawzajem.

Inne stworzenia

Poza wyjątkowymi stworzeniami, Wybrańcom z pewnością dane będzie również spotkać liczne gatunki zwyczajnych zwierząt, znanych dobrze wszystkim mieszkańcom Tir Na Danu. Poniższy dział zawiera opisy tych właśnie stworzeń, których widok dla Ludu Bogini stanowi w mniejszym bądź większym stopniu codzienność.

Cytrawle



Cytrawle spotkać można właściwie w całej Tir Na Danu. Wielu skłonnych jest uważa je za stworzenia Sluagh, mimo, że brak u nich zewnętrznych oznak wypaczenia. Osiągają nie więcej niż metr wysokości w kłębie i przypominają nieco skrzyżowanie psa z niedźwiedziem. Poruszają się na czterech nogach, cechuje je bardzo masywny kark, krótki ogon i niewielka głowa o małych oczkach i wysuniętych szczękach, najeżonych mnóstwem ostrych zębów. Całe ciało pokrywa krótkie futro, przy czym pojedynczy jego pas na grzbiecie, aż po

Cytrawl

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
5	3	3	4	-	-	-	4
Broń		Kł	Tn	Ob	Atak	Obr	
Zęby		3	-	-	-	-	
Pazury		-	4	-	-	-	
Zbroja		Kł	Tn	Ob	Gdzie		
Skóra		1	1	1	całe ciało		

Jaszczury bagienne



Te wielkie jaszczurki można spotkać przede wszystkim na bagnach, choć zdarza się, że za legowiska obierają sobie leśne polany, czy nawet nasłonecznione fragmenty traktu (szczególnie, jeżeli przedtem nieco padało, a droga zrobiła się grząska i błotnistą). Do życia stworzenia te bardzo potrzebują słońca i ciepła, dlatego najaktywniejsze są w dzień. W nocy, bądź w chwilach obniżenia temperatury, zapadają w letarg, z którego budzą się dopiero wraz z nastaniem kolejnego okresu ciepła.

Jaszczury bagienne dochodzą nawet do dwóch metrów długości, jednak prawie połowę tego stanowią potężne ogony. Zaraz za gadzią głową znajduje się płaszcz skórzny, który zazwyczaj ułożony jest wzdłuż karku, lecz gdy jaszczurka czuje się zagrożona, rozkłada go groźnie niczym wachlarz, starając się przestraszyć przeciwnika. Stworzenia te nie są zbyt agresywne – żywią się mniejszymi od siebie zwierzętami, jak żaby, myszy lub nawet węże i raczej unikają bezpośredniej konfrontacji z dużo większym przeciwnikiem. Wyjątkiem są sytuacje bezpośredniego zagrożenia lub też braku zwierzyny – głodny jaszczur potrafi zaatakować nawet wilka czy człowieka. Większość dnia spędzają zakopane w błocie czy bagnie tak, by grzbiet wystawić do słońca, resztę ciała zaś utrzymywać w chłodzie. Ich szaro-brunatna łuska sprawia, że bardzo trudno je wypatrzyć, gdy znajdują się w bezruchu. Nie byłoby groźnym przeciwnikiem, gdyby nie bardzo twarda skóra i jad, którym plują nawet na kilka metrów. Na ludzką skórę działa on niemal tak silnie jak kwas i może pozostawić paskudne poparzenia, a nieszczęsnik, który zostanie trafiony w twarz, może na zawsze stracić wzrok albo zmysł powonienia. Niektóre klany wykorzystują ową wydzielinę do wytrawiania wzorów na metalowych przedmiotach, z łusek zaś wyrabia się czasem tarcze bądź elementy zbroi (są one jednak bardzo trudne w obróbce z racji zupełnego braku giętkości).

budowy, w walce nie obawiają się nawet ludzi, choć wolą unikać tak trudnego przeciwnika. Żyją w niewielkich stadach, na które składa się najczęściej jeden samiec, kilka samic i młode. Gdy w stadzie dorasta młody samiec, zostaje zazwyczaj wypędzony przez starego przodownika, a odchodząc, zabierając ze sobą jakąś samicę. Zdarza się też, że walczy on z ojcem o władzę nad stadem. Jeżeli stary kot przegra, pozostaje mu los samotnika. Właśnie takie osobniki są najbardziej niebezpieczne dla ludzi, gdyż poruszają się bez stada i często są bardzo agresywne. Wiadomo, że wielkie koty bardzo dobrze czują się w towarzystwie Keraan, którym służą czasem za wierzchowce i wspólników w polowaniu. Trudno jednak powiedzieć, czy są przez nich hodowane, czy raczej traktują ich jako swych naturalnych sprzymierzeńców.

Wielki kot

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
7	5	5	8	-	-	-	4
Broń	Kł	Tn	Ob	Atak	Obr		
Zęby	2	-	-	-	-		
Zbroja	Kł	Tn	Ob	Gdzie			
Twarda skóra	3	3	3	cale ciało			

Jaszczur bagienny

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
1	2	3	1	-	-	-	5
Broń	Kł	Tn	Ob	Atak	Obr		
Zęby	2	-	-	-	-		
Zbroja	Kł	Tn	Ob	Gdzie			
Twarda skóra	3	3	3	cale ciało			

Wielkie koty



W Tir Na Danu natknąć się można na wiele gatunków kotów, jednak jeden z nich zdecydowanie się wyróżnia. Wielkie koty dochodzą nawet do dwóch metrów wysokości w kłbie (co czyni je czasami większymi od koni). Ich piaskowe, popielate bądź białe futra są często przecięte czarnymi prążkami. W powszechnym przekonaniu stworzenia te to najlepsi myśliwi kontynentu. Mimo sporych rozmiarów potrafią bezszelestnie zbliżyć się do zwierzęt, a potężne łapy zapewniają im bardzo dużą szybkość i skoczność. Z racji swej wielkości i potężnej

Zwierzęta udomowane



Oto charakterystyki niektórych zwierząt, na które natkać można się w osadach Tir Na Danu. Część z nich można również napotkać z dala od ludzkich osiedli w stanie zdziczałym, jednak takie wyjątki należą do rzadkości.

Kot

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
1	5	1	8	-	-	-	4
Broń	Kł	Tn	Ob	Atak	Obr		
Zęby	1	-	-	-	-		
Pazury	-	1	-	-	-		

Pies

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
3	3	2	6	-	-	-	5
Broń	Kł	Tn	Ob	Atak	Obr		
Zęby	4	-	-	-	-		
Pazury	-	3	-	-	-		

Koń

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
8	3	5	5	-	-	-	5
Broń	Kł	Tn	Ob	Atak	Obr		
Kopniecicie	-	-	6	-	-		
Tratowanie	-	-	7	-	-		

Nahel – święty rumak

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
9	4	5	7	-	-	-	4
Broń	Kł	Tn	Ob	Atak	Obr		
Kopniecicie	-	-	7	-	-		
Tratowanie	-	-	9	-	-		

Wół

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
9	2	7	2	-	-	-	5
Broń	Kł	Tn	Ob	Atak	Obr		
Tratowanie	-	-	7	-	-		

Zwierzęta dzikie



Rozległe ziemie Bogini pełne są najróżniejszych gatunków dzikich zwierząt. Poniżej znajdują się współczynniki niektórych z nich.

Wilk leśny

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
3	4	3	6	-	-	-	4
Broń	Kł	Tn	Ob	Atak	Obr		
Zęby	4	-	-	-	-		
Pazury	-	3	-	-	-		

Wilk stepowy

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
2	4	2	7	-	-	-	4
Broń	Kł	Tn	Ob	Atak	Obr		
Zęby	3	-	-	-	-		
Pazury	-	2	-	-	-		

Niedźwiedź

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
6	3	5	4	-	-	-	5
Broń	Kł	Tn	Ob	Atak	Obr		
Zęby	6	-	-	-	-		
Pazury	-	5	-	-	-		
Zbroja	Kł	Tn	Ob		Gdzie		
Skóra	2	2	2		całe ciało		

Żbik

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
1	5	2	7	-	-	-	4
Broń	Kł	Tn	Ob	Atak	Obr		
Zęby	2	-	-	-	-		
Pazury	-	1	-	-	-		

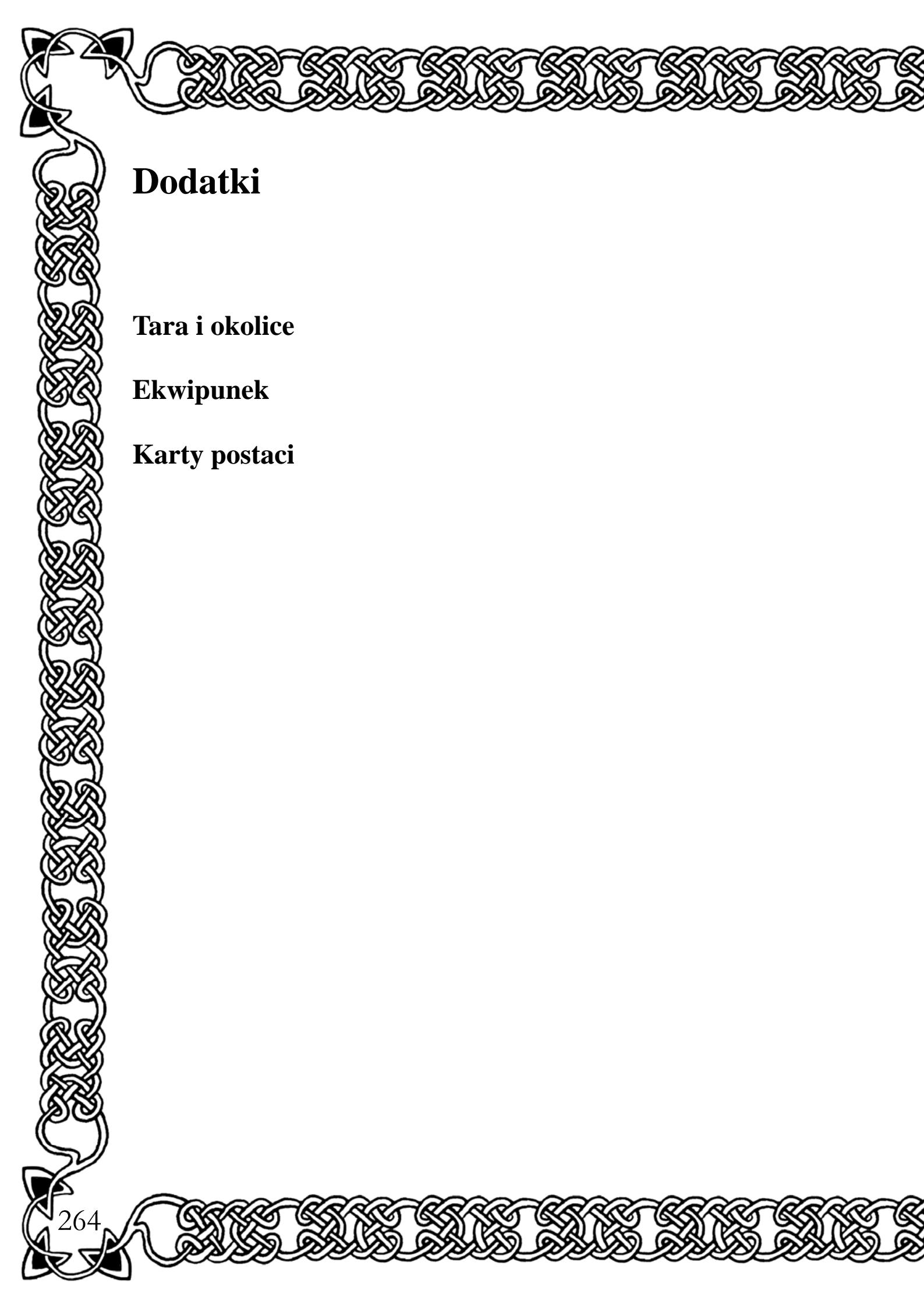
Ryś

S	Zr	Wyt	Ref	Int	Cha	Wra	Wo
2	5	2	7	-	-	-	4
Broń	Kł	Tn	Ob	Atak	Obr		
Zęby	2	-	-	-	-		
Pazury	-	2	-	-	-		

- Poza Czasem -

Dodatek





Dodatki

Tara i okolice

Ekwipunek

Karty postaci

Tara i okolice

Tara przez wielu uważana jest za centralny punkt całej Tir Na Danu. Przez wieki stanowiła stolicę królestwa Rogatych Bogów, a dziś, choć utraciła na znaczeniu wraz z rozbiciem dawnego państwa, pozostaje jednym z najważniejszych grodów Krainy Bogini. Poniżej znajduje się kompletny opis tego miasta-grodu wraz z jego historią, mieszkańcami i okolicą. Tekst ten przeznaczony jest przede wszystkim dla Mistrzów Gry, gdyż znajdują się w nim informacje, które gracze powinni poznać dopiero w trakcie sesji.

Położenie

Tara ulokowana jest nad wodami Błękitnego Jeziora, w środkowo-wschodniej części Tir Na Danu. Niegdyś stanowiła centrum państwa, które rozciągało się od Ardagh po Raymore, jednak po upadku Rogatych Bogów stała się niezależnym Wielkim Grodem, który umie wykorzystać swoje dogodne położenie.

wygodny szlak, powstały pierwotnie jako odnoga wielkiego Północnego Traktu, który prowadził przez całe ziemie królestwa Rogatych Bogów. Dzięki hojności kupieckich klanów droga między Tarą a górami jest regularnie naprawiana. Oczywiście klany mają w tym swój interes - w końcu wiele z nich całe swe bogactwo zawdzięcza właśnie skarbom Mglistych Szczytów.

Ziemie wokół Tary



Tara leży nad samym jeziorem, w którym łączą się rzeki Medb i Aen. Krainy wokół to w przeważającej części niewielkie pagórki i trawiaste równiny, przeradzające się nad brzegiem Błękitnego Jeziora w rozlewiska. Tara znajduje się na kilku zielonych wzgórzach, których wysokość sprawia, że nawet w razie wylewu gród pozostaje bezpieczny. Poza łakami, z których większość wykorzystywana jest na pastwiska albo pod uprawę przez okoliczne wioski, znaczna część okolicznych ziem pozostaje zalesiona (do największych borów w okolicy należy Wilczy Las i Dębową Puszcza, z której pozyskuje się drewno).

Okolo dziesięciu dni drogi na północ od grodu wyrastają Mgliste Szczyty - dosyć wysokie góry, bardzo bogate w srebro i żelazo. Aż do ich podnóży prowadzi

Tara i inne grody



Wybór Tary na niegdysiejszą stolicę królestwa nie był przypadkowy, ale podyktowany został między innymi przez jej ulokowanie. Do Tary łatwo było dostać się zarówno z Kilmore (rzeką Aen), jak i z Ardagh, do którego droga poprawiła się w dodatku znacznie po wybudowaniu Północnego Traktu. Obecnie ów szlak popadł w ruinę i w wielu miejscach jest zupełnie nieprzejezdny, dlatego liczne w dniach drogi odległości między grodami znacznie się wydłużyły. Tara pozostaje w stałym kontakcie z leżącym u ujścia rzeki Medb grodem-portem Heruin. Często też odwiedzają ją kupcy z Królestwa Wielkiej Rzeki. Do Wielkiego Grodu spławiane są również dobra z Kilmore, które dostarcza wszelkiej maści wyrobów, pochodzących od Wysokich Rodów. Znajdująca się na północy Kraina Jezior to ziemie niezbyt otwarte na obcych, dlatego do spotkań z podróżnikami z tamtych stron dochodzi niezwykle rzadko.

Oczywiście wiele z okolicznych grodów (których w promieniu tygodnia drogi znajduje się kilkanaście) zapewnia Tarze ciągły dopływ kupców, siły roboczej i surowców. To między Wielkim Grodem a jej najbliższymi sąsiadami właśnie kwitnie najbardziej ożywiona wymiana handlowa.



Historia

W związku z zakazem zapisywania wiedzy wiele szczegółów i faktów z przeszłości grodu popadło w zapomnienie, a jego historia to bardziej legenda, opowiadana przez Bardów i bajarzy, niżli wiarygodna opowieść. Niemniej jednak z pewnością znajduje się w owej legendzie wiele prawdy, dlatego warto się z nią zapoznać.

Początki Tary



Legendy mówią, iż pierwotnie ziemie w okolicy Tary nie należały do ludzi. Walczące o miłość Bogini olbrzymy wzięły sobie tę krainę w posiadanie i całe wybrzeże Błękitnego Jeziora usiane było ich wioskami. Dopiero po wielu wiekach Lochinom udało się przepędzić potwory. Część klanów pociągnęła dalej na zachód i północ, by zadawać konkurentom kolejne ciosy, znaleźli się jednak tacy, którzy dosyć już mieli ciąglej walki. Pragnęli oni spokoju, bezpiecznego miejsca, w którym można będzie wychować dzieci, które będzie w stanie obronić się, gdyby armie olbrzymów raz jeszcze zapragnęły przywłaszczyć sobie ten skrawek ziemi. Przywódcy klanów, które nie ruszyły w pościg za wrogiem, założyli przymierze i rozpoczęli budowę potężnego grodu. Za budulec posłużyły im wspaniałe i mocne dęby zwozione w z puszczy, dlatego też już w tamtych czasach Tara zyskała sobie miano Dębowego Grodu.

Gród powstał i rozwijał się szybko. Wokół wyrastały pomniejsze osady, które żyły w cieniu Tary, korzystając z opieki jej wojów. W całej Tir Na Danu trwały wojny, dwie rasy walczyły o względy Danu, w Wielkim Grodzie zaś panował spokój i dobrobyt. Klany założycielskie zlały się z czasem w jedną potężną grupę. Z rzadka w kerze pojawiali się goście – przede wszystkim były to sułeńskie klany, które poszukiwały ucieczki od wojennej zawieruchy. Przybyłych było stosunkowo niewielu i zawsze odnajdywali na miejscu gościnę. Zresztą Tara wiele Sulenom zawdzięczała. Ich wiedza o budowie i rzemiośle bardzo przydała się przy wznoszeniu kolejnych części grodu.

Tymczasem mijły lata i czas wielkich wojen miał się ku końcowi. Strudzeni wojownicy, nareszcie zwycięzcy, mieli po latach odłożyć oręź i powrócić do swych rodzin. Ciągle boje wyniszczyły krainę, wiele osad nie przetrwało zawieruchy, wielu nie miało już do kogo wracać. Zmęczona, choć nadal silna armia lochińska, która niegdyś przegnała znad Błękitnego Jeziora olbrzymy, wracała teraz tą samą drogą na południe. Wielkie było ich zdziwienie, gdy w miejscu dawnych wiosek potworów ujrzały największy w całej Tir Na Danu gród, a wokół niego dobrze prosperującą krainę. Zazdrość zakuła w sercach wojowników. Oto, gdy oni tracili życie zwalczając zagrożenie, inni żyli w pokoju, ciesząc się dobrobytem i wszystkiego mając pod dostatkiem.

Powracający wojowie zapragnęli wziąć w posiadanie wspaniałą krainę. Uważali, iż należy się im ona jako zapłatach od tych, którzy skorzystali z ich poświęcenia, by w pokoju móc wybudować domy. Ich gniew był wielki i nie tylko zażądali oni miejsca w grodzie,

ale również oczekiwali, iż wszyscy jego dotychczasowi mieszkańców odejdą i znajdą sobie nowe miejsce do życia. Mieszkańcy Tary z kolei w ogóle nie zamierzali wpuszczać za bramę obdaranych wojowników, kipiących nienawiścią do tych, którym lepiej się powiodło. Szybko doszło do oblężenia.

Tara mogła bronić się długo, jednak w końcu żywiość musiałaaby się skończyć. Wodzowie po obu stronach palisady pałali do siebie taką niechęcią, iż nie byli skłonni do jakichkolwiek ustępstw. Wtedy właśnie jedna z mieszkańców grodu, córka jednego ze starszych, Medb, postanowiła położyć kres klanowej wojnie. Pewnej nocy wymknęła się potajemnie z Tary i przedostała do namiotu wodza obiegających wojsk. Użyła swych wdzięków, by przekonać go, aby nie wybijał ludności grodu, w zamian oferując pomoc w przedostaniu się do środka. Dowódca przystał na proponowany układ i jeszcze przed wschodem słońca pierwi wojownicy pojawiły się na ulicach Tary.

Niestety, okazało się, że słowo dowódcy niewiele było warte, gdyż od razu począł on czynić przygotowania do rzezi. Jednak ojciec Medb, świadom ucieczki córki, liczył, iż wykorzysta nieuwagę wchodzącego potajemnie nieprzyjaciela i potajemnie przygotował swych żołnierzy, by wybili do nogi niczego nie spodziewających się napastników. Na ulicach Tary doszło do krwawych walk. Medb, wściekła na dowódców obu stron, postanowiła ostatecznie skończyć waśnie. Z pomocą samej Danu zabiła wodzów i ważniejszych wojowników obu stron, a było ich dziewięciu. Gdy dokończyła dzieła, nabiła na pale głowy swych ofiar i przyozdobiła nimi główny plac Tary. Podobno widok ów tak był przerażający, iż pozostałym walczącym przeszła jakakolwiek ochota do bitki. Bez dowódców oba wojska pograły się w chaosie, szybko jednak udało się ustalić, iż wszyscy przed wszystkim pragną domu i spokoju. Zawarto rozejm.

Choć ludzie doszli do porozumienia i nowi mieszkańcy odnaleźli dom w Tarze, bratobójcza wojna odbija się echem po dziś dzień. Dwa największe klany Wielkiego Grodu wywodzą się właśnie ze rdzennych mieszkańców kieru oraz potomków powracającej z walki armii. Co się zaś tyczy Medb, to nie jest jasne, co się z nią później dzieło. Wiadomo, że opuściła Tarę i dokonała jeszcze bardzo wielu czynów, uwiecznionych w niejednej pieśni (nazywano ją później Czarnowłosą Medb, Medb Złowróżbną i Medb o Chętnych Uda). Podobno, zniechęcona ludzką głupotą i krótkowzrocznością, odeszła w końcu daleko w góry, a łzy, które wylała nad ultraonymi bliskimi, zabarwiły na ciemnozielony jak jej oczy kolor wody największej rzeki Tir Na Danu, nazywanej od tej pory jej imieniem.

Czas Rogatych Bogów



Położona na spokojnych ziemiach Tara przeżywała rozwit. Choć z pewnością był to najpotężniejszy z grodów, jego kolejni władcy (wybierani na przemian z jednego z dwóch głównych klanów) nie kwapili się do podbijania innych ziem. Na dalekiej północy i na południu do władzy doszli przedstawiciele Trzech Plemion, a Tara rozwijała się, wolna od ich wpływów. Coraz więcej klanów pragnęło dołączyć do społeczności zamieszkującej Wielki Gród. Z braku miejsca niektóre z nich rozpoczęły budowę własnych osad tuż za bramami Tary. Z biegiem czasu owe grody zostały wchłonięte przez swoją wciąż rozrastającą się starszą siostrę.

Gdy Trzy Plemiona zgłędzili krainę, tylko Tara nie uznała ich władzy. Mówiono wtedy, że oto wielcy wojownicy zdobyli ciało Bogini, jednak Jej serce pozostaje wolne. Żaden władca nie kwapił się z wysyłaniem wojsk przeciwko potężnemu grodowi, który mógł wszak włączyć się do walki o władzę, co zachwiałoby równowagę sił. Sytuacja nie zmieniła się aż do koronacji pierwszego Rogatego Boga. Podobno przyszedł on pod mury Wielkiego Grodu sam, bez żadnych wojowników i zażądał otwarcia bram. Nikt nie był w stanie przeciwstawić się namestnikowi Danu. Rogaty Bóg spotkał się z władcami Tary i zażądał hołdu. Przerażeni i onieśmieleni jego majestatem, zgodzili się, choć postawili jeden warunek – Rogaty Bóg, jako władca całej Tir Na Danu, winien mieszkać w najwspanialszym z Jej grodów, do którego zawsze przychodzić będzie sam, bez armii czy towarzyszy.

Rogaty Bóg przystał na to rozwijanie i przyjął tytuł Króla Królów. Było ono również w smak Wysokim Rodom. Tara znajdowała się poza protektoratem którychkolwiek z nich, nie zachodziła więc obawa, że jeden z domów będzie miał zbyt duży wpływ na władcę całej krainy. Tak nastął złoty wiek Wielkiego Grodu. Z całego świata zjeżdżały doń najznamienitsze spośród dzieci Bogini, by spotkać się z władcą, handlować i opowiadać historie. Autorytet Rogatego Boga był na tyle duży, że Tara mogła się cieszyć spokojem – nikt nie odważył się najeźdzać okolicznych ziem. Nawet, gdy narastała już niechęć do Wysokich Rodów, Rogaty Bóg cieszył się miłością ludzi, którzy darzyli go tym samym uczuciem, które łączyło ich z Danu.

Nadeszły w końcu czasy, gdy pod bramy Tary nie zawitał nowy Rogaty Bóg. Druidzi i władcy grodu jeszcze przez wiele lat po zakończeniu Czasu Rogatych Bogów tytułowali kolejnych władców „rządzącymi w imieniu Rogatego Boga”, jednak w końcu przestano się ludzić. Złote Wieki przeszły do historii.

Po Upadku



Raz jeszcze dla keru zbawiennym okazał się fakt, iż tak niewiele miał on do czynienia z Wysokim Rodami. Gdy przez całą krainę przetaczały się fale buntów, w Tarze ograniczyły się one do wygnania kilku Wysoko Urodzonych, z namiestnikiem Tary na czele. Gdy rozpadło się wielkie państwo Rogatych Bogów, Wielki Gród raz jeszcze został pozostawiony sam sobie. Owszem, kilkakrotnie różne armie stawały u jego bram, jednak żadnej nie udało się zdobyć dobrze bronionego keru.

Gdy sytuacja w Tir Na Danu zaczęła się stabilizować, oczy wielu zwróciły się ku Tarze. Liczono, że Wielki Gród zaprowadzi w krainie swój porządek i przywróci świetność ziemiom Bogini. Jednak po raz kolejny władający Tarą Lochinowie opowiedzieli się przeciw podbojom, nastawiając się raczej na czerpanie korzyści z faktu posiadania pozycji najsilniejszego grodu, w którym schodził się niejeden szlak handlowy.

Dla ludzi z zewnątrz Tara stała się niemal żywym mitem – symbolem bezpieczeństwa i wszelkiego dobrobytu. Kolejne klany poczęły przybywać nad Błękitne Jezioro z zamiarem osiedlenia się w grodzie. Rdzenni mieszkańcy nie zamierzali przyjmować wszystkich, a w każdym razie nie naraz, stąd tradycja budowania domów nowoprzybyłego klana poza palisadą. Gdy w końcu klan ów otrzymuje zgodę na osiedlenie się w Tarze, palisadę przebudowuje się w taki sposób, by chaty przyjętych znalazły się wewnątrz.

Z biegiem czasu starająca się nie ingerować w działania na zewnątrz Tara straciła na znaczeniu. Pod bokiem wyrósł jej potężny gród Heruin, który odebrał dawnej stolicy wiele złota i wpływów, na południu zaś nieco z dawnej świetności odzyskało Ardagh. Rozdenty przez napływowe klany Wielki Gród przestał już być tak bezpieczny i bogaty jak nigdyś. Co prawda bogate klany nadal świetnie prosperują, a nawet wciąż powiększają swoje zyski, jednak w gród zasięla też wiele biednych klanów, które z trudem utrzymują się przy życiu. Mieszkańcy Tary nadal żyją w przekonaniu o rzekomej potędze keru, jednak w praktyce ich wpływy topnieją z roku na rok, blask Wielkiego Grodu zdaje się zaś wciąż przygasać.



Dębowy Gród

Tarę zamieszkuje około czterech tysięcy osób (nie licząc mniej więcej dwóch tysięcy mieszkańców podgrodzia), na które składa się kilka większych klanów oraz wiele pomniejszych. To w rzeczywistości nie tyle jedna duża osada, co miasto utworzone w wyniku połączenia kilku mniejszych grodów oraz rdzenia – pierwotnej Tary. Przez wieki istnienia ker wciąż się rozrastał, by w końcu wchłonąć najbliższych sąsiadów. Dawna linia palisad, naprawiana wciąż przez obecnych mieszkańców grodu, wyznacza granice „dzielnic” wewnątrz Tary. Każda taka dzielnica zarządzana jest przez inny klan, cechuje się też innym poziomem bogactwa i bezpieczeństwa. Największą i cieszącą się największym prestiżem jest Ain Tara (serce Tary), teren pierwszego grodu, wybudowanego w zamierzchłych czasach przez Lochinów.

Palisada wokół Wielkiego Grodu ma charakter bardzo nieregularny, gdyż przebudowywana jest w miarę, jak kolejne mieszkające pod kerem klany zostają oficjalnie przyjęte do społeczności. Fakt, że każdy z nowo zaakceptowanych musi wyłożyć pieniądze na niezbędne prace albo też własnoręcznie dokonać zmian sprawia, iż zewnętrzne grodzenie bardzo różni się na poszczególnych odcinkach.

Wszystkie „dzielnice” (a więc dawne samodzielne grody) znajdują się na szczytach siedzących ze sobą wzgórz, natomiast między nimi znajduje się międzygrodzie (zwane również Bagnem), czyli teren w obrębie zewnętrznych murów, nie należący jednak do żadnej z dzielnic. To najgorsze możliwie miejsce do zamieszkania w Tarze, szczególnie, że kapryśna rzeka Medb ma zwyczaj co jakiś czas wylewać, zatapiając najniżej położone tereny. Nadal jednak wielu woli takie lokum, niżli cieszące się złą sławą podgrodzie, a więc obszar wokół keru, już poza zewnętrzną palisadą, zamieszkały zarówno przez klany pragnące otrzymać pozwolenie na pobyt w Tarze, jak i wszelkiej maści biedotę czy typy spod ciemnej gwiazdy. Podgrodzie to teren niebezpieczny, gdzie nie istnieje żadna odgórna władza i szybko trzeba uczyć się panujących tam nieformalnych zasad, gdyż ich nieznajomość może okazać się niewybaczalnym błędem.

W dzielnicach znakomita większość budowli została wykonana z drewna, wiele z nich to duże chaty, posiadające piętra. Poza nielicznymi wyjątkami tylko w Ain Tara znajdują się konstrukcje wykonane z kamienia. W Bagnie ludzie budują proste drewniane chałupy, zaś podgrodzie to prawdziwa mieszanka domów z drewna, szasłów i lepianek. W Tarze nie ma ani jednej brukowanej drogi, ulice powstały po prostu w wyniku mocnego ubicia

ziemi przez licznych przechodniów i podróżnych. Poza dzielnicami właściwie nie istnieje żaden jasny system ulic. O ile przez międzygrodzie prowadzą chociaż drogi łączące poszczególne dzielnice, o tyle na podgrodziu, poza szerokim traktem prowadzącym do bram, istnieje tylko bezładna płatania dróżek i ścieżek.

Źródłem pożywienia są dla Tary okoliczne wioski rolnicze oraz połowy lokalnych klanów rybackich. Na terenie samego grodu uprawia się bardzo niewiele i tylko niektóre rodziny hodują własne zwierzęta. Znakomita większość surowców dociera do Tary z zewnątrz. Wielki Gród słynie ze swoich rzemieślników i to ich wyroby stanowią główny towar sprzedawany przybyszom. Oprócz tego położenie predestynuje miasto do roli pośrednika. Przez Tarę przechodzi bursztyn ze wschodnich wybrzeży, piękne kilisy z dorzeczy Medb i przednie wina z Południowych Rubieży. Gród sporą część swoich dochodów zawdzięcza właśnie kupcom i handlarzom, którzy w zamian za możliwość prowadzenie interesów muszą oddać władców część utargu.

Tarą włada Rada Klanów – grupa zrzeszająca starszych dwunastu najważniejszych klanów, przy czym jeden z nich, uznawany za faktycznego władcę grodu (obecnie Mac Anhail) przesyła na rozmowy nie jednego, a pięciu ludzi. Decyzje zapadają większością głosów. Funkcjonowanie Rady Klanów często pozostaje teorią, gdyż rządzący ród może wydawać dowolne rozporządzenia, które od razu stają się prawem. Jeżeli któremuś z członków Rady nie spodobażą się nowe porządki, może on zwołać obrady. Po kilku dniach zjawia się starszyzna i debatuje, a następnie głosuje nad rozwiązaniem (zresztą dzięki licznym przysługom rządzący obecnie klan ma w radzie licznych zauszników). Jeżeli Rada Klanów wypowie się przeciw nowemu prawu, musi ono zostać odwołane i nie może być ponownie stanowione przez rok. W praktyce jednak rządzące klany nie raz powoływały po sobie kolejne, bliźniaczo wręcz do siebie podobne prawa albo wykorzystywały sprzymierzeńców w Radzie, by odrzucić głosy sprzeciwu.

Ważne klany

Grodzie). Klany zostały podzielone według przynależności do plemion.

Birdenowie



Birdenowie stosunkowo późno dołączyli do wieloplemiennej społeczności Tary, znaleźli jednak dla siebie miejsce i ich pozycja jest obecnie bardzo wysoka. Wiele z lokalnych klanów ma jakieś powiązania z birdeńskimi osadami w znajdujących się na północy Mglistych Szczytach.

Van Dregha

To najpotężniejszy birdeński klan na całym wschodzie kontynentu. Swoje wpływy i bogactwo zawdzięcza skarbom, kryjącym się w Mglistych Szczytach. Podczas gdy większość klanu pracuje w kopalniach, część zajmuje się handlem i wymienią wydobyte metale na inne towary. Na całej drodze z Wielkiego Grodu do gór można napotkać kery i osady należące do Van Dreghów, którzy utrzymują je, by zapewnić swoim karawanom bezpieczne schronienie. Z tego również powodu klan uchodzi za najlepszego doręczyciela wiadomości na trasie w góry – w wielu osadach na gońcu czekają konie na zmianę. Co prawda niektórzy twierdzą, że każdy przesyłany w ten sposób pergamin trafia najpierw w ręce starszych klanów, jednak Birdenowie kategorycznie zaprzeczają podobnym plotkom.

Klanem zarządza Rada Pięciu, składająca się z piątki najstarszych mężczyzn. Krażą pogłoski jakoby wewnątrz klanu dochodziło do jakichś tarć między biedniejszymi górnikami, stanowiącymi zdecydowaną większość, a ich bogatymi kuzynami z Tary, którzy nie są skłonni dzielić się zyskami. Trudno jednak powiedzieć cokolwiek więcej na ten temat, gdyż Van Dreghowie nie zwykli omawiać swoich problemów z obcymi.

Poniżej znajduje się opis kilkunastu najważniejszych klanów, zamieszkujących Tarę i jej najbliższe okolice (choć oczywiście żyje ich tam znacznie więcej). Gracze mogą wybrać je dla swoich Bohaterów w trakcie tworzenia postaci (pod warunkiem oczywiście, że ich Bohaterowie urodzili się właśnie w tym Wielkim

Van Arge

Van Arge to niewielki klan rzemieślników, który posiada w Tarze kilka warsztatów. Birdenowie ci wyrabiają najróżniejszego rodzaju przedmioty z metalu, od oręza aż po ozdoby. Mają opinię dobrych specjalistów i wielu bogatych mieszkańców Wielkiego Grodu korzysta właśnie z ich usług. Poza działalnością rzemieślniczą klan posiada również własne oddziały wojskowe, które służą do ochrony warsztatów (i – jak twierdzą niektórzy – do zwalczania konkurencji).

Całym klanem od wielu lat niepodzielnie rządzi Fergus Van Arge – obecnie już ponad osiemdziesięcioletni Birden. Jego charyzma i legendarny upór oraz niewyparzony język sprawiają, iż po dziś dzień nie znalazł się wśród jego kuzynów nikt, kto spróbowałby odebrać starcowi władzę.

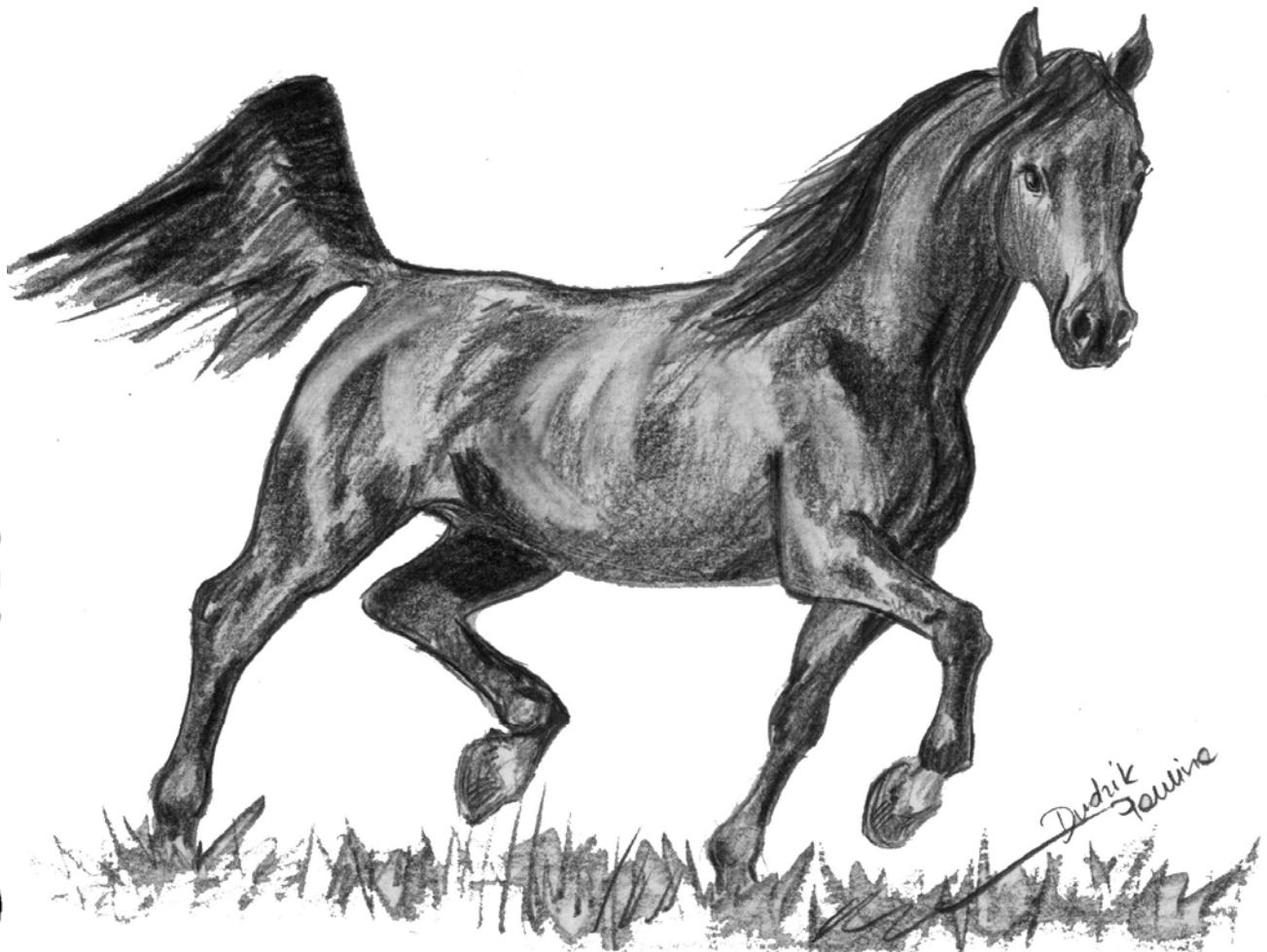
Caelowie



Lud Stepów stanowi zdecydowaną mniejszość pośród mieszkańców Wielkiego Grodu. Choć można spotkać w jego okolicach kilka klanów Caelów, większość ich kuzynów mieszka dalej, na południowym-zachodzie.

Aep Teine

Podobno Aep Teine przybyli w okolice Tary wprost z Wielkich Równin. Poszukiwali nowego miejsca, nadającego się do hodowli koni, gdyż do ich własnych ziem nieubłaganie zbliżała się armia Zakonu Wieczności. Łąki wokół Wielkiego Grodu okazały się odpowiednie dla



ich celów i Caelowie osiedli tu na stałe. Obecnie ten niewielki klan hoduje konie i sprzedaje je na targu w Tarze. Choć w ich stadzie nie ma żadnych świętych koni, ujeżdżane przez nich wierzchowce mają opinię najlepszych, jakie można nabyć w promieniu wielu dni drogi od keru.

Aep Teine to klan zarządzany wyłącznie przez kobiety. Choć mężczyźni zajmują się handlem i ustalaniem cen, to one mają ostatnie słowo w kwestiach hodowli, krzyżowania koni i wszelkich innych spraw związanych z pięknymi wierzchowcami.

Aep Ninie

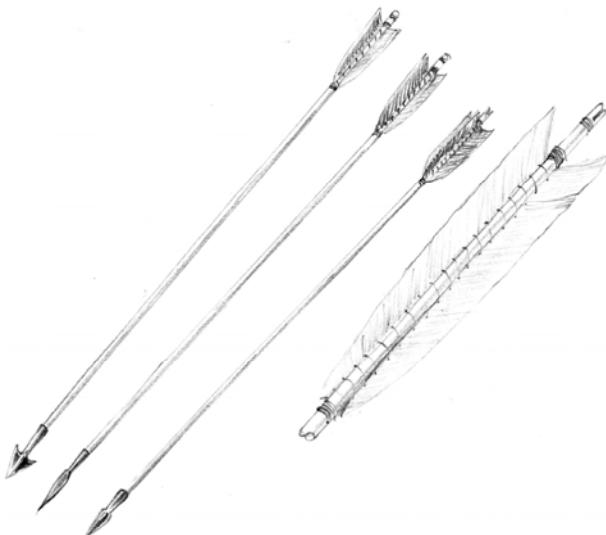
Wędrowny klan tancerzy przybył do Tary ledwie kilka miesięcy temu i pewnie pozostanie jeszcze w tych okolicach do następnej wiosny. Ich uliczne występy przyciągają sporo gapiów, prawdziwe pieniądze Caelowie zarabiają zaś na prywatnych pokazach dla zamożnych mieszkańców keru. Liczne plotki łączą ich z falą kradzieży, które stały się prawdziwą plagą Wielkiego Grodu, zaś ich początek dziwnie pokrywa się z momentem zadomowienia się na podgrodziu Caelów. Naprawdę jednak Aep Ninie mają z kradzieżami niewiele wspólnego. Owszem, nie trudnią się tylko tańcem, jednak ich drugą profesją nie jest złodziejstwo, a ciche pozbywanie się ludzi. Na „prywatnych pokazach” dla możnych omawiane są szczegóły umowy i ustalana jest cena. Później Caelowie szybko i pewnie wykonują polecone im zadanie.

Nie jest jasne, kto rządzi w klanie. Zdaje się, że w jakiś sposób każdy członek społeczności wpływa na decyzję, choć formalnie istnieje Rada Starszych, która decyduje o wszelkich posunięciach Aep Ninie.

Edhanowie



Edhanowie byli drugim po Sulenach plemieniem, którego klany poprosiły Lochinów o możliwość osiedlenia się w Tarze. Właściwie ich związki z grodem sięgają samych początków, gdyż jako władcy Dębowej Puszczy mieli swój udział w powstawaniu małej jeszcze wtedy osady.



Di Vengo

Klan ten szczyci się, że jego przodkowie przygotowywali drewno pod budowę pierwszych chat w Tarze. Faktem jest, że Di Vengo od wieków zamieszkują Dębową Pusczę i między innymi zajmują się wyrębem drzew. Na co dzień jednak żyją przede wszystkim z uprawy niewielkich poletek i polowań. Nie zamieszkują w samej Tarze, ale w kilku kerach położonych około dwóch dni drogi od Wielkiego Grodu.

Di Vengo co roku odprawiają tajemniczy rytuał, który osądza kto spośród dziewcząt zgłoszonych kandydatów zostanie przywódcą klanu do kolejnej wiosny. Oczywiście kandydaci muszą posiadać wynikające z wieku doświadczenie i posłuch u swych kuzynów.

Di Finnen

Niewielkie kramy Di Finnen łatwo rozpoznać nawet podczas targów z powodu charakterystycznego, intensywnego zapachu ziół. Klan trudni się zarówno zbieraniem, jak i sprzedażą cennych roślin. Podobno można się u nich zaopatrzeć również w magiczne mikstury, jednak Edhanowie nie obnoszą się z tym faktem – wizja cennego łupu z pewnością zachęciłaby wielu rzezimieszków do napadania na ich karawany. Di Finnen w większości mieszkają w lasach wokół Tary. Tylko niewielka ich grupa trudni się sprzedażą i na stałe przebywa w Tarze. Dodatkowo klan przysyła nastoletnich chłopców, by pełnili przy kramach wartę na wypadek prób kradzieży. Młodzi i często nieobyci z życiem w Wielkim Grodzie, jednak hardzi mężczyźni stają się zarzewiem bardzo wielu

konfliktów, a pośród niektórych Taleinów bardzo popularne są dowcipy na ich temat.

Nad klanem pieczę sprawuje starszy, zamieszkujący w niewielkim grodzie w Wilczym Lesie, należącym do Di Finnen. W Tarze posiada on zaufanego człowieka, który dogląda w jego imieniu interesów.

Lochinowie



To właśnie Lud Jezior doprowadził do budowy Tary i to Lochinowie przez lata utrzymywali władzę w swych rękach. Nic więc dziwnego, że klany tego plemienia stanowią największą siłę i rozporządzają największym bogactwem w Wielkim Grodzie.

Mac Berna

Klan ten wywodzi swoje korzenie od samych założycieli Tary. Powstał on z połączenia kilku lochińskich społeczności, które wspólnie budowały i zamieszkiwały Tarę. Wieki konfliktów i zmieniających się układów sił ostatecznie odsunęły Mac Bernów od władzy, która przypadła w udziale Mac Anhailom, niegdysiejszym najjeźdźcom, próbującym zdobyć Tarę. Między dwoma klanami po dziś dzień zdarzają się niesnaski, a wzajemną niechęć zwiększa jeszcze fakt, iż oba rody walczą o władzę w Wielkim Grodzie. Pozostający w tej chwili nieco w tyle potomkowie pierwszych osadników utrzymują się przede wszystkim z browarów i gorzelni, w których wytwarzają przedniej jakości alkohol, choć członkowie klanu mają się w mieście najróżniejszych zajęć, szczególnie zaś często pomagają przy wszelkiego rodzaju budowach i innych pracach fizycznych.

Klanem zarządza trzyosobowa Rada Starszych, w której skład wchodzą głowy trzech najważniejszych w klanie rodzin. Ich władza jednak coraz bardziej ma charakter doradczy – Rada bardzo straciła na prestiżu w związku z niemożnością odebrania Mac Anhailom panowania nad Tarą.

Mac Anhail

Ten równie liczny jak Mac Bernowie klan wywodzi się z potomków powracających z walk wojowników, którzy zapragnęli zamieszkać w Tarze. Burzliwa przeszłość sprawia, że po dziś dzień nie są oni w stanie zawrzeć trwałego sojuszu z Mac Bernami. Władający oboma klanami niemal ze sobą nie rozmawiają, młodym zaś zdarza się nawet umawiać na walki, których celem jest przesądzenie o wyższości jednego z klanów. W wyścigu po władzę lepiej poradzili sobie dobrze zorganizowani Mac Anhailowie, którzy obecnie dysponują największą ilością głosów w radzie klanów i z niewielką pomocą swoich sojuszników mogą zaprowadzać w Tarze dowolne porządki. Znaczna część pieniędzy uzyskiwanych z podatków, które płacić muszą kupcy, zasila kiesę klanu, a nie Wielkiego Grodu. Mac Anhailowie trudnią się bardzo różnymi zajęciami, ciesząc się uprzewilejowaną sytuacją zapewnianą im przez władze keru.

Klanem zarządza dziewięcioosobowa rada, w skład której wchodzą przedstawiciele różnych profesji, zaś na jej czele stoi Starszy, w którego rękach w praktyce skupia się większość władzy. Przed kilkoma pokoleniami, po wygranej walce o władzę nad miastem, jeden ze Starszych obwołał się (z poparciem druidów) księciem – miejsce to zajmuje teraz najstarszy z jego potomków.

Mac Tulle

Ten niewielki klan przybył do Tary już po czasach Rogatych Bogów i nie ma wiele wspólnego z dwoma pozostałymi lochińskimi klanami, cieszy się jednak olbrzymim szacunkiem. Z rodu Mac Tulle wywodzą się słynne nauczycielki walki, które doskonalały umiejętności wojowników w swych szkołach, położonych pośród Mglistych Szczytów. Mężczyźni klanu również korzystają z ich nauk, by następnie ruszać w świat jako świetnie wyszkoleni najemnicy. Tradycja kobiet-nauczycielek walki jest bardzo ważna pośród Lochinów, dlatego klan może liczyć na spore przywileje, nadawane im przez większe lochińskie rody w mieście.

Klanem rządzi Starsza – najbardziej doświadczona pośród nauczycielek, jednak w praktyce najwięcej decyzji podejmują przełożone poszczególnych szkół, które właściwie same rozstrzygają o losach podległych im społeczności.

Morranowie



Morrańskie klany długo zwlekały z decyzją o zejściu z gór i dołączeniu do społeczności Wielkiego Grodu. Obecnie jest ich w Tarze stosunkowo niewiele i cieszą się niezbyt wysoką pozycją. Znacznie więcej Morranów spotkać można w Mglistych Szczytach.

dla towaru, którym handlują – wydobywanego u podnóża gór kamienia, który stanowi budulec dla najokazalszych rezydencji w Tarze. Bal Ragda to klan prostych i uczciwych, choć nieco szorstkich w obycziu ludzi, którzy ciężką pracą zarabiają na swe utrzymanie.

Klanem rządzi najstarszy pośród jego członków, który pracuje w kamieniołomach na równi z innymi (obecnie jest to Gotham Bal Ragda). Jego władza jest w obrębie klanu absolutna, choć rzadko musi się on uciekać do surowych kar, gdyż karni i zapracowani Morranowie nie są skorzy do wypowiadania posłuszeństwa.

Bal Unda



Klan Bal Unda zamieszkuje na podgrodziu Tary. Niegdyś Morranowie przybyli tu w nadziei na pracę i godziwy zarobek, jednak nie potrafili szybko nauczyć się zasad panujących w Wielkim Grodzie i nie byli w stanie dobrze sobie radzić. Dlatego dostał im się najbardziej parszywy kawałek podgrodzia. Obecnie wynajmują się jako osilki do różnego typu zadań i niejeden właściciel kramu czy małego sklepu, którego nie stać na zatrudnianie wyszkolonych najmitów, powierza bezpieczeństwo swoich towarów rosnemu Bal Undzie.

Obecnie trudno jest określić czy ktoś w ogóle sprawuje władzę nad klanem. Dawne tradycje nie mają znaczenia, gdy mieszka się na podgrodziu.

Ragharrowie



Klany Ragharrowi dotarły do Tary wraz z najmującymi ich karawanami. Niektóre postanowiły pozostać w grodzie i żyją w nim po dziś dzień, jednak, z nielicznymi wyjątkami, nie powodzi im się najlepiej, a najczęściej Lud Mieczu spotkać można na podgrodziu.

Ar Evren

Klan ten słynie z dobrze wyszkolonych ochroniarzy, którzy swe usługi sprzedają za wysokie pieniądze. Pracą zajmują się zarówno mężczyźni, jak i kobiety i tylko ciąża albo wyjątkowo obłożna choroba stanowi usprawiedliwienie dla obijania się. Ar Evren cieszą się opinią świetnych pracowników i bardzo dbają, by żadne incydenty nie zmniejszyły ich wiarygodności. Dlatego

Bal Ragda

Ten klan żyje dosyć daleko od Tary, w Mglistych Szczytach. Niemniej jednak jego przedstawiciele często zjawiają się w grodzie, który stanowi główny rynek zbytu

właśnie niedawno jeden z młodszych członków klanu stracił rękę, gdy podczas warty przy wozach kupca postanowił poczęstować się jednym z wiezionych przezeń jabłek.

Klanem zarządza zawsze najstarsza osoba pośród wszystkich członków, niezależnie od płci. Obecnie Starszym jest niejaki Erdan Ar Evren – kontynuator polityki swoich poprzedników.

Ar Mahar

Członkowie tego klanu zamieszkują głównie podgrodzie, choć część z nich trafiła jakimś cudem na Bagno. Oficjalnie Ar Mahar nie mają żadnej klanowej profesji, jednak wszyscy wiedzą, iż należy ich łączyć ze wszelkiego typu przestępczą działalnością. To klan biedaków i obdartusów, którzy zajmują się głównie drobnymi kradzieżami, napaściami, rzadziej zaś posuwają się do morderstw.



Ze względów oczywistych klan nie chce ujawnić, czy posiada jakąś Starszyznę, która mogłyby ewentualnie odpowiadać za czyny swoich podwładnych.

Sulenowie



Sulenowie mieli olbrzymi wkład w rozwój Tary, gdyż przybyli na okoliczne ziemie niewiele po Ludzie Jezior. Obecnie ich wioski, rozrzucone wokół grodu, stanowią główne źródło pożywienia dla mieszkańców Tary, zaś niejeden klan Ludu Łąk zamieszkuje w obrębie zewnętrznych palisad.

O Redna

To największy klan rybacki w Tarze. Sulenowie konkurują włowieniu ryb z klanami Taleinów, Lochinów, a nawet jednym klanem Ragharów, pozostając jednak niedoścignieni. Raz do roku urządzane są zresztą zawody, które mają wyłonić najlepszy spośród rybackich klanów. Przez ostatnie lata nikt nie był w stanie pobić O Rednów. Wieczorem wielu przedstawicieli tego rodu można spotkać w karczmach, gdzie spędzają czas pijąc i rozmawiając ze znajomymi.

Główą klanu jest Boynton O Redna, starszy już mężczyzna, który stracił niegdyś prawą rękę i od tego czasu, zamiast pływać z pozostałymi, zajął się dbaniem o interesy rodu.

O Dunnor

O Dunnorowie to najliczniejszy klan w okolicach Tary. Powstały nawet liczne przysłowia, nawiązujące do ich liczebności („Tłoczno tu, jak na zjeździe O Dunnorów.”, „Miał pieniędzy więcej, niż po świecie chodzi O Dunnorów”, itp.). Niektórzy w Tarze używają wręcz określenia Dunnor, gdy chodzi im o Sulena. Klan ten zajmuje się przede wszystkim rolnictwem i zaludnia niemal wszystkie wioski wokół grodu. Nad rankiem ich wyładowane żywnością wozy suną na targ, by powrócić do domu dopiero wieczorem.

O Dunnoram przewodzi trzyosobowa Starszyzna, złożona z głów trzech największych rodzin w klanie. Ich

władza nie jest zbyt silna, szczególnie, że większość O Dunnorów zajmuje się po prostu hodowlą albo uprawą roli i ich jedynymi problemami są pogoda oraz ceny żywności w grodzie.

Klanem zgodnie z tradycją rządzi najstarsza z kobiet, obecnie jest to Cara Til Rionn. Dba ona o bezpieczeństwo pozostałych kobiet oraz zarządza finansami rodu.

Taleinowie



Niewielu Taleinów zamieszkuje w Tarze na stałe, choć często gości ona licznych podróżnych z tego plemienia. Niemniej jednak niektóre klany Ludu Rzek uczyniły z Wielkiego Grodu swój dom i niezle obecnie prosperują.



Ciekawe miejsca

Til Merian

To potężny klan kupiecki, związany licznymi małżeństwami z władcami Księstwa Wielkiej Rzeki. Posiada on wyłączność na handel z przybywającymi do grodu przedstawicielami innych, zaprzyjaźnionych z nim taleińskich klanów (dla których wybudował zresztą nawet osobną karczmę). Til Merian kontroluje wszelkie interesy swojego plemienia w mieście i poza nim. W przeciwieństwie do birdeńskiego klanu Van Dregha, zajmują się oni przede wszystkim kupnem i sprzedażą artykułów luksusowych jak wino, sukno czy biżuteria. Mimo wszystko między dwoma kupieckim klanami notorycznie dochodzi do napięć i niesnasek.

Klanem zarządza Starszy, wybierany na trzy lata przez Radę (która z kolei składa się najzazniejszych przedstawicieli poszczególnych rodzin, wchodzących w skład klanu).

Przedstawione poniżej miejsca stanowią oczywiście tylko niewielki ułamek Tary, Mistrzowi Gry powinny jednak wystarczyć, by mógł on sobie wyrobić ogólnie pojęcie o charakterze grodu w ogóle.

Dom Rady



To bodaj najbardziej okazały budynek w całym Wielkim Grodzie, bardziej kojarzący się z zamkiem niżli zwykłym domem. W całości został zbudowany z kamienia i prezesuje się naprawdę dobrze. Dwa piętra służą za miejsce spotkań dla Rady Klanów, zaś najwyższy poziom zamieszkały jest przez znamienitości klanu Mac Anhail. Niegdyś w tym właśnie miejscu znajdował się zamek Króla Królów, jednak jakiś czas po jego odejściu siedzibę zburzono, a na jej miejsce wybudowano Dom Rady. Podobno w podziemiach tej budowli zostały ukryte artefakty z czasów Rogatych Bogów, nawet najlepsi złodzieje nie przedarli się jednak do tej pory przez liczne straże.

Til Rionn

Ten cieszący się protekcją Til Merianów, niewielki klan większość swoich zysków czerpie z nierządu. Wszystkie kobiety Til Rionnow przyuczone są do zawodu, mężczyźni zaś pełnią rolę ochroniarzy. Tylko najbiedniejsze rodziny wystawiają swoje kobiety na ulicach, pozostali zaś sprzedają ich usługi w specjalnie do tego celu wykupionych lokalach.

Wielki Dąb



Wielki Dąb to największa w całej Tarze karczma. Nad jej drzwiami znajduje się przepiękne emblemat, przedstawiający rozłożyste drzewo. Wszyscy wiedzą, że właściciel karczmy, sędziwy Lochin z plemienia Mac Berna, wyjątkowo rozcieńcza piwo i słono liczy sobie za wcale nie najlepsze jedzenie. Nikt jednak nie ma mu tego za złe, po części dlatego, iż w karczmie panuje świetna atmosfera, po drugie zaś ze względu na jego piękną córkę, o której wzgłydy stara się niejeden Lochin w grodzie. W głównej sali przybytku na drewnianej podłodze ustawiono wiele ław i stołów, które w sumie pomieszcza nawet półtorej setki ludzi.

Dom Uciech



W jednej z lepszych dzielnic znajduje się taleński Dom Uciech. Przy wejściu trzeba synąć nieco groszem, za to bywacy twierdzą, że wnętrze warte jest każdej ceny. Pośród pięknie urządzonej pokój i korytarzy przewijają się urokliwe Taleinki w dosyć skąpych strojach. Jedyną konkurencją dla Domu Uciech jest Dobry Dom, dziwne miejsce, ulokowane zaraz za palisadami jednej z dzielnic, w międzygrodziu. W Dobrym Domu nie wymaga się od gościa żadnej opłaty, jednak wpuszcza się tylko niektórych. Goście opowiadają o odzianych w czerwień kobietach z przesłaniającymi oczy chustami, które miały nie widzieć swych wielbicieli, by każdego przybyłego traktować tak samo. Nie jest tajemnicą, że w Dobrym Domu zatrzymują się przedstawiciele Czerwonego Bractwa, jednej z bardziej zagadkowych organizacji w Tir Na Danu, o której, poza faktem jej istnienia, właściwie nic nie wiadomo.

Rybackie wybrzeże



Od południa, granicę Wielkiego Grodu wyznacza Błękitne Jezioro, na którego wodach rybacy z różnych klanów codziennie poławiają ryby. Cała plaża usłana jest łodziami i rybackim sieciami. Wokół nich lata całe mnóstwo wszelkiego ptactwa w nadziei na łup. To jedno z

miejsc, gdzie grupy Lochinów ze zwaśnionych klanów umawiają się na potyczki. Mimo smrodu ryb walczą z dala od uwagi starszych o honor swoich rodów.

Chata Erima



Erim to Ar Mahar, a więc jeden z biednych Ragharon, zamieszkujących podgrodzie. Kiedyś wpadł na pomysł założenia własnej karczmy i dzięki wielkiemu samozaparciu udało mu się zrealizować marzenie. „Karczma” to nic innego jak rozpadająca się rudera, w której nabyć można tanie piwo (kradzione w mieście) czy nawet coś przekąsić (choć jedzenie nie zawsze jest świeże). Chata Erima zyskała sobie wielką sympatię pośród biedoty. Nocne życie wokół niej trwa aż do rana. Ludzie grają na różnych instrumentach, tańczą, śpiewają i piją. Straż, która i tak właściwie nie zapuszcza się na podgrodzie, woli nie zaogniać nastrojów biedoty likwidując przybytek, więc póki co Chata stoi.

Osada niewolników



Jest na podgrodziu takie miejsce, do którego nikt się nie zbliża. To opustoszała osada, tuż przy bagnistych łąkach. Kiedyś mieszkały w niej ludzie, ale wszyscy zmarli na tajemniczą zarazę. Od tego czasu miejsce uważane jest za przeklęte i pojawiają się tam tylko najbardziej zdesperowani. Od jakiegoś czasu wioska służy za azyl dla zbiegłych niewolników, nie nękanie przez nikogo stworzyli tam sobie własną społeczność, rządzącą się własnymi prawami. Oczywiście gdyby ktokolwiek dowiedział się o istnieniu Osady Niewolników (bo tak zbiegowie nazywają to miejsce między sobą), z pewnością pojawiłaby się w niej zaraz straż i łowcy niewolników. Na razie jednak w przeklętej wiosce panuje spokój, a zbiegli niewolnicy starają się zachowywać możliwie najdyskretniej.



Ciekawe osobistości

Opisane tutaj postacie mogą przydać się Mistrzowi Gry przy wymyślaniu przygód, mających miejsce w Tarze, poza tym dają pewien obraz społeczności keru. W wypadku kampanii rozgrywającej się w Dębowym Grodzie, prowadzący powinien opracować większą ilość Bohaterów Niezależnych.

Etain Di Finnen



Wygląd: Dojrzała Edhanka mniej więcej w połowie trzydziestki. Raczej niska, nieco krępa, o mało kobiecych kształtach. Danu nie obdarzyła jej szczególną urodą, ona sama zaś nie dba najwyraźniej o wygląd. W nieuczesanych, czarnych włosach widać pojedyncze urwane gałązki i liście – świadectwo, że Etain nad towarzystwo ludzi ceni sobie spokój lasu. Ubiera się w zielony, wygodny, choć bardzo już znoszony płaszcz i podobny strój. Niesie ze sobą zapach lasu, w szczególności zaś leśnych ziół.

Opis: Etain wyrobiła sobie w Tarze renomę. Potrafi odnaleźć i odpowiednio spreparować nawet najrzadsze zioła (oczywiście pod warunkiem, że w ogóle istnieje szansa na znalezienie go o danej porze roku). Zaopatrują się u niej starsi z lochińskich i taleińskich klanów. Edhanka nie tylko wynajduje odpowiednie zioła, ale również doradza swoim klientom. Bezsenność? Nieśmiałość? Łamanie w kościach? Etain zdobędzie lekarstwo na każdą dolegliwość, choć oczekuje sowitego wynagrodzenia. Zarobione pieniądze wymienia w grodzie na jedzenie i powraca do domu. Mieszka w samotnej chacie w lesie. W łóżku od wielu już lat leży jej schorowany mąż, który bardzo ucierpiał kiedyś podczas walki z niedźwiedziem. Etain musi zadbać o nich oboje.

Phelan O Dunnor



Wygląd: Mężczyzna koło czterdziestki. Mimo, iż jest Sulenem, jego mocna budowa zwraca uwagę. Mięśnie świadczą jasno o wielkiej sile ich posiadacza. Gęste blond włosy ostrzyżone ma nieco poniżej uszu, z przodu zaś nosi równą grzywkę oraz pokaźne wąsy. Niebieskie oczy pewnie spoglądają na rozmówców. Phelan zachowuje się głośno i z pewnością siebie rzadko spotykana pośród jego plemienia. Dobréj jakości strój (biała płocienna koszula i skórzane spodnie) każe przypuszczać, że Sulenowi powodzi się również w interesach.

Opis: Phelan jest jednym z przedstawicieli klanu w Tarze, którzy dbają o odpowiedni poziom cen na targowiskach (innymi słowy nie pozwalają sprzedawać żywności zbyt tanio). W połączeniu z łapówkami udaje mu się zarobić całkiem sporo. Samotny od śmierci żony, która umarła w trakcie porodu, zostawiając mu córkę. Jest znany i ceniony pośród bywalców wielu karczem Dębowego Grodu, uchodzi za duszę towarzystwa. Mało kto wie jednak, że od pewnego czasu Phelan znajduje się w bardzo trudnej sytuacji. Bardzo kocha swoje dziecko - córka (Melva) stała się dla niego

całym życiem. Między innymi dlatego nie powiedział nikomu, łącznie z Melvą, że w dniu jej urodzin do jego domu zapukał druid obwieszczając nowinę – jego nowonarodzone dziecko okazało się Wybranką – Oszustką. Mijały lata, a Phelan postanowił nie opowiadać nikomu o wizycie druida. Miał nadzieję, że córka, wychowując się z dala od świętych nauk po prostu nigdy nie wyruszy z domu i będzie wiodła życie jak każdy inny Sulen. Niestety, od kiedy dziewczyna skończyła piętnaście jesieni, coraz częściej opowiadała o chęci podróżowania, wyjazdu z Tary. Kilka dni temu Phelan zbudził się w nocy, by ujrzeć swoją córkę, która planowała cichcem wymknąć się z domu. Sądząc po zapakowanym prowiancie, zamierzała udać się w daleką drogę. Sulen wściekł się i zamknął córkę w komórce, gdzie trzyma ją na razie pod strażą (posiada kilku zaufanych ludzi). Zupełnie nie wie, co począć z Melvą, ale jednego jest pewien – córka nigdzie nie wyjedzie.

Iden Til Aerne



Wygląd: Piękna Taleinka, jeszcze przed trzydziestką. Kruczoczarne włosy nosi upięte w staranny kok. Ubiera się w świetnie skrojone stroje, które, choć męskie (składają się na nie obcisłe spodnie i koszule), doskonale podkreślają kropleści jej figury i wąską talię. Z zachowania raczej spokojna, choć błysk w oczach zdradza ognisty temperament.

Opis: Iden nie mieszka w Tarze na stałe. Pochodzi z Księstwa Wielkiej Rzeki i tam właśnie żyje jej klan. Do Wielkiego Grodu przybywa co kilka miesięcy. Handluje nietypowymi przedmiotami, cennymi zazwyczaj przede wszystkim dla kolekcjonerów. Gdy przyjeżdża do miasta, rozstawia swój kram tuż przy brzegu, by po tygodniu ruszyć w drogę powrotną. Jako zapłate przyjmuje nie tylko pieniądze, ale gotowa jest również przystać na różnego rodzaju wymiany. Mało kto wie, że Iden od kilku lat związana jest z Czerwonym Bractwem. Organizacja hojniewyplaca w zamian za przewożenie różnych pakunków między Tarą a Górami Orlimi. Jak do tej pory Taleinka jakoś powstrzymywała ciekawość i nie sprawdzała zawartości paczek, jednak tym razem jej kontrahenci zdawali się wyjątkowo zdenerwowani. Cóż tak ważnego może kryć się w tak małym pakunku? Iden nie może uwolnić się od myśli na temat zawartątki. Kto wie, może niedługo otworzy je, by przyjrzeć się zawartości...

Drem Ar Mahar



Wygląd: Raczej wątłej jak na Raghara budowy mężczyzna, dochodzący czterdziestki. Brązowe włosy (zdradzające nieco wątpliwe pochodzenie ojca) od dzieciństwa obcinane bardzo krótko. Wyschnięta, poznaczona licznymi bruzdami twarz, znamionuje liczne i niekoniecznie przyjemne życiowe doświadczenia. Drem nie ubiera się na pokaz – jego strój niewiele różni się od żebraczych lachmanów, łatwo jednak ukryć w jego fałdach sztylet czy noż. Raghar ma bardzo zachrypnietego głos i raczej rzadko się odzywa. Właściwie nie można spotkać go samego – otacza go zawsze grupa „znajomych”, którzy dbają o jego bezpieczeństwo.

Opis: Drem od wielu lat przewodzi bojowo nastawionej grupie Ar Maharów, którzy trudnią się robojami i ściaganiem haraczy od mieszkańców podgrodzia. Od dzieciństwa żyjący w strachu w związku pochodzeniem swojego ojca (matka Drema przeżyła chwilę zapomnienia z pewnym Taleinem), Drem nabawił się bardzo ciężkiej paranoi. Wszystkich wokół podejrzewa o knowania przeciwko jego osobie i wymusza na swoich podwładnych całkowite posłuszeństwo. Mimo, iż dorobił się już nieco na przestępczym procederze, obawia się spożytkaować w jakiś sposób pieniądze, by nie zwrócić na siebie uwagi ważnych osób z wnętrza grodu.

Ansgar Van Arge



Wygląd: Młody Birden o niezbyt szerokiej budowie. Widać, iż niedawno wkroczył w dorosłość. Bujne, jasnobrązowe włosy nosi związane rzemieniem z tyłu. Ubiera się w skórzany kubrak i spodnie.

Opis: Ansgar przejął warsztat od ojca i jest najlepiej się obecnie zapowiadającym birdeńskim zbrojmistrzem w całej Tarze. Mało kto wie o jego umiejętnościach, wtajemniczeni mogą jednak nabyć u Ansgara świętej jakości broń po stosunkowo niskich cenach.

Pomysły na przygody

Poniżej znajduje się kilka pomysłów na fabułę, które Mistrz Gry może rozwinąć w kompletne przygody. Oczywiście przedstawione szkice stanowią raczej inspirację niż materiał, z którego czerpać można gotowe elementy sesji, niemniej jednak mogą okazać się przydatne, by szybko przygotować pierwsze przygody w Tir Na Danu.

Porachunki klanów



Postacie graczy zostają w jakiś sposób wciągnięte w klanowe porachunki między Mac Anhaiłami i Mac Bernami. Być może nieświadomie wesprą jedną ze stron (np. przychodząc z pomocą jakiemuś katowanemu chłopakowi), wpłatając się niechcący w świat międzyklanowych waśni. Przekonać któryś z kłótniowych lochińskich klanów o swoich pokojowych intencjach nie jest łatwo, a im lepiej postaciom idzie odsuwanie widma zemsty jednego z klanów, tym mniej przychylnie patrzą na nich członkowie drugiego. Najwięcej czasu zajmie Bohaterom znalezienie takiego wyjścia z sytuacji, które pozwoli im nie zrobić sobie śmiertelnego wroga z żadnego pośród dwóch klanów, walczących o władzę w Tarze.

Bohaterowie podgrodzia



Nikt nie interesuje się szczególnie sytuacją na podgrodziu. Ragharskie szajki poczynają sobie z okolicznymi mieszkańcami jak chcą, żądając coraz wyższych opłat. Pojawienie się Wybrańców w takim miejscu mogłoby doprowadzić do zmiany nastrojów. Być może zastraszana ludność dojrzy w Bohaterach szansę na odmianę swego losu? A co, jeśli Bohaterowie, nie zdążając do grodu przed zamknięciem bram, zechcą spędzić noc w Chacie Erima, gdzie podczas sprzeczki rozprawią się z jednym z okolicznych hersztów (nie mając oczywiście pojęcia, z kim mieli do czynienia)? Jak zareagują, gdy ludzie przyjdą do nich z prośbą o wsparcie, traktując ich jak bohaterów, gotowi walczyć z brutalnymi szajkami?

Niewinna przesyłka



Bohaterowie w jednej z lepszych karczm (być może w Wielkim Dębie) spotykają piękną Lochinkę, ewidentnie pochodzącą z bogatego klanu. Prosi ich ona o drobną przysługę. Chodzi o zawiezienie jej krewnej kilku rodzinny pamiątek. Czy Bohaterowie domyślają się, że mają do czynienia z oszustką i złodziejką, która zamierza ich wykorzystać, by wywieźć skradzione dobra z Tary? Co zrobią, gdy ktoś odkryje w ich posiadaniu przedmioty, które zginęły z domu jednego z ważniejszych mieszkańców grodu?



Ekwipunek

Poniżej znajduje się lista różnego rodzaju przedmiotów i usług, które nabycić można w Tarze. Należy pamiętać, iż racji dużych odległości i dużego zróżnicowania naturalnych bogactw i stopnia rozwoju rzemiosła, ten sam towar może w każdym z wielkich grodów kosztować zupełnie inne pieniądze.

Poniższe ceny zostały podane w używanej przez Lud Bogini walucie – monetach złotych, srebrnych i miedzianych:

1zl (sztuka złota) = 10sr (sztuka srebra) = 100 md (sztuka miedzi)

Towar		Cena
	<i>Karczma</i>	
Obiad w karczmie		3sr
Mniejszy posiłek		2sr
Piwo (kufel)		5md
Piwo (bukłak)		5sr + 5sr
Wino jabłkowe (kielich)		7md
Wino jabłkowe (bukłak)		14sr + 5sr
Wino czerwone (kielich)		1zl
Miód pitny (kubek)		1sr
Miód pitny (bukłak)		1zl + 5sr
Spirytus (kubek)		2sr
Mleko (dzbanek)		1md
Chleb (bochen)		3md
Pieczęć (porcja)		2sr
Gulasz (porcja)		15md
Ryba smażona (porcja)		1sr
Kasza ze skwarkami (porcja)		5md
Podplomyki (porcja)		1md
Zupa (porcja)		4md
Jajecznica (porcja)		4md
Nocleg we wspólnej izbie		5-20md
Nocleg w dużym pokoju (za pokój)		1-5zl
Nocleg w małym, wygodnym pokoju		5-10zl
Stajnia dla wierzchowca (z obrokiem)		3sr
	<i>Ekwipunek podrózny</i>	
Lina (10 m)		1zl
Hak		5sr
Pochodnia		8md
Narzędzia		1zl
Dzban		3sr
Bukłak		5sr
Kubek drewniany		1sr
Kubek metalowy		6sr
Sztućce drewniane		2sr
Sztućce metalowe		9sr
Koc podróżny		1zl
Futro do przykrycia		15sr
Namot skórzany		4zl
Żelazne racie (za 1 dzień)		5sr
Hubka i krzesiwo		3md
Wytrychy		3zl
Torba skórzana		1zl
Juki		16sr
Żelazny kociołek		2zl
Sakiewka		2sr
Sidlę		5sr
	<i>Ubiór</i>	
Łachmany		1md
Zwykły strój		3-50sr
Bogaty strój		>5zl
Strój podróżny lekki		2zl
Strój podróżny ciężki		4zl
Lekki płaszcz z kapturem		2zl
Ciężki płaszcz z kapturem		3zl
	<i>Ozdoby</i>	
Naszyjnik z kości		5sr
Pierścień żelazny		7sr
Brosza srebrna		2zl
Bransoleta złota		7zl
Płótno (metr)		5-70md
Mały skórzany mieszek		1sr
Płocienny worek		5sr
Koszula		1-10sr
Sznur konopny (10 m)		5sr

Imiona Tuatha De Dannan

Poniżej znajdziecie spis imion, które można napotkać wśród Ludu Danu. Ponieważ nazwiska, którymi posługują się przedstawiciele każdego klanu, składają się z przedrostka, charakterystycznego dla danego plemienia oraz z miana, które nosił założyciela klanu, można bez przeszkód tworzyć je przy pomocy poniższych imion. Możecie oczywiście wymyślać również własne imiona, korzystając z tych jako wzoru czy też przykładu.

Męskie:

Adair
Aeneas
Aidan
Alor
Arthyen
Barram
Blyth
Bernez
Cador
Cahan
Carrick
Derrien
Duer
Edern
Efflam
Fergal
Govran
Harailt
Hoel
Iomhair
Irv
Keiran
Kermichil
Kilydd
Larkin
Leith
Myghal
Morvan
Nechtan
Pedar
Raghnall
Ryol
Sheridan
Sullivan
Torn
Torquil
Ultan
Yann
Zethar

Żeńskie:

Alma
Aideen
Aithne
Alva
Andra
Berrach
Blaithin
Brid
Caitlin
Cadha
Coira
Dairine
Daracha
Derowen
Eavan
Enid
Fand
Gweneth
Ina
Inghean
Isleen
Jenna
Keira
Kíla
Liadan
Maire
Meriel
Myrna
Nia
Ranait
Rhan
Riona
Saraid
Sorcha
Tegwen
Theneva
Tuiren
Una
Vanora

d Poza Czasem d

Imię	Płeć	Droga ku Bogini	Błogosławieństwo	Sploty
------	------	-----------------	------------------	--------

Plemię Czas Narodzin Klan Wiek Wzrost Budowa

Atrybuty

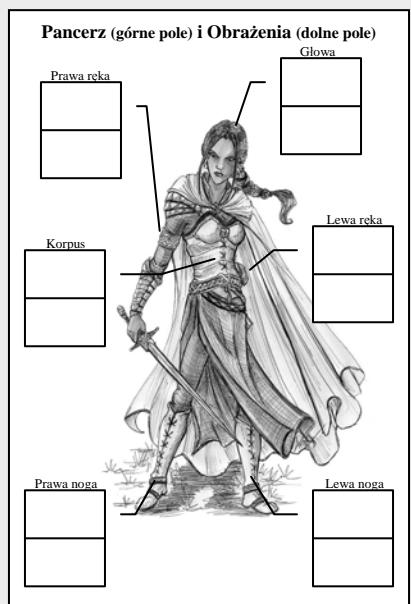
Sila		Zręczność		Wytrzymałość		Refleks		Inteligencja		Charyzma		Wrażenie		Wola		Premie	
Baz	Mod	Baz	Mod	Baz	Mod	Baz	Mod	Baz	Mod	Baz	Mod	Baz	Mod	Baz	Mod	do Wyparowania	do Obrazów
	Baz		Baz		Baz		Baz		Baz		Baz		Baz		Baz		
	Baz		Baz		Baz		Baz		Baz		Baz		Baz		Baz		

Umiejętności

Wojownik	Łowca	Oszust
Inicjatywa	Łowiec two	Akrobatyka
Kowalstwo	Pływanie	Czuźność
Odporność	Przetrwanie	Gadanina
Taktyka	Pułapki	Targowanie się
Tarczownictwo	Sprawność	Ukrywanie się
Walka – Miecze	Tropienie	Walka - Noże
Walka – Topory	Walka – Łuki	Walka - Proce
Walka – Cepy	Walka – Włócznie	Wycena
Walka – Wręcz	Wspinaczka	Złodziejstwo
Kapłan	Bard	Wspólne
Czytanie/Pisanie	Aktorstwo	Górnictwo
Empatia	Autorytet	Jeździec two
Leczenie	Muzyka	Mocna głowa
Rytuały	Opowieści	Opieka nad zwierzętami
<i>Magia</i>	Pieśni	Powożenie
Walka – Kije	Sztuka	Rolnictwo
Wiedza tajemna	Śpiew	Rybactwo
Zastraszanie	Uwodzenie	Rzemiosło
Zielarstwo	Walka – Improwizowana	Taniec

Wyposażenie

<i>Tarcza</i>	Par	Mod	Wyt	Uszk



d Poza Czasem d

Ekwipunek

Przedmiot	Gdzie	Waga
Majątek	Gdzie	Waga
Calkowita waga ekwipunku:		

Tabela sukcesów						
Wynik	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11
Sukcesy	1	2	3	4	5	0 pech

Wyrzucenie cyfry jedności swojej puli oznacza dodatkowe +2 sukcesy

Tabela Trudności testu

Test	WL	BL	L	Z	T	BT	WT
Pula	+10	+5	+2	-	-2	-5	-10

WL – wyjątkowo łatwy; BL – bardzo łatwy; L – łatwy; Z – zwyczajny
T – trudny; BT – bardzo trudny; WT – wyjątkowo trudny

Doświadczenie	Sława	Punkty Bohaterstwa

Blogosławieństwa Bogini

Splot	Błogosławieństwa
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Wady i Zalety

Zalety	Pkt	Wady	Pkt

Czary

Ścieżka magii/typ pieśni:	PM:				
Czar	Krąg	Koszt	Czar	Krąg	Koszt

Rytuały

Rytuały	Poziom	Rytuały	Poziom

Pieśni

Rodzaj oddziaływanego	Poziom	Tematy
Grupa		
Bliskość		
Treść		
Ułożone Pieśni		

SŁA CIOSU	SUKCESY						
	1	2	3	4	5	6	7+
0	B	B	BL	BL	L	S	C
1	BL	BL	L	L	S	S	C
2	BL	L	L	S	S	C	C
3	BL	L	S	S	C	C	BC
4	L	L	S	C	C	C	BC
5	L	L	S	C	BC	BC	BC
6	L	S	S	C	BC	BC	Z
7	L	S	C	C	BC	BC	Z
8	L	S	C	C	BC	Z	Z
9	L	S	C	BC	BC	Z	Z
10	S	C	C	BC	Z	Z	Z
11	S	C	BC	BC	Z	Z	Z
12	S	C	BC	Z	Z	Z	Z

d Poza Czasem d

Imię	Płeć	Droga ku Bogini	Błogosławieństwo	Sploty
------	------	-----------------	------------------	--------

Plemię	Czas Narodzin	Klan	Wiek	Wzrost	Budowa
--------	---------------	------	------	--------	--------

Atrybuty

Sila	Zręczność	Wytrzymałość	Refleks	Inteligencja	Charyzma	Wrażenie	Wola	Premie
Mod Baz	Mod Baz	Mod Baz	Mod Baz	Mod Baz	Mod Baz	Mod Baz	Mod Baz	do Obrażeń do Wyparowania

Umiejętności

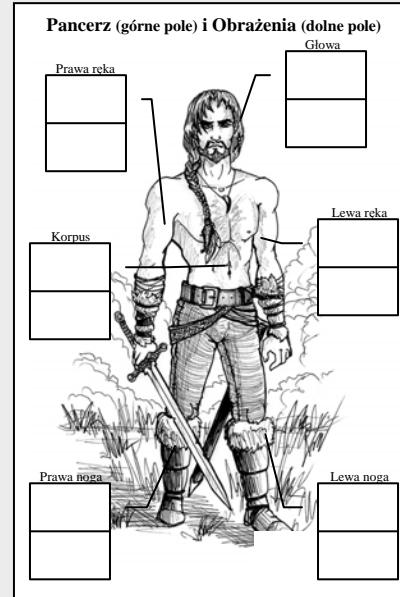
Wojownik		Łowca		Oszust	
Inicjatywa		Łowiectwo		Akrobatyka	
Kowalstwo		Pływanie		Czujność	
Odporność		Przetrwanie		Gadanina	
Taktyka		Pułapki		Targowanie się	
Tarczownictwo		Sprawność		Ukrywanie się	
Walka – Miecze		Tropienie		Walka - Noże	
Walka – Topory		Walka – Łuki		Walka - Proce	
Walka – Cepy		Walka – Włócznie		Wycena	
Walka – Wręcz		Wspinaczka		Złodziejstwo	
Kapłan		Bard		Wspólne	
Czytanie/Pisanie		Aktorstwo		Górnictwo	
Empatia		Autorytet		Jeździectwo	
Leczenie		Muzyka		Mocna głowa	
Rytuały		Opowieści		Opieka nad zwierzętami	
Magia		Pieśni		Powożenie	
Walka – Kije		Sztuka		Rolnictwo	
Wiedza tajemna		Śpiew		Rybactwo	
Zastraszanie		Uwodzenie		Rzemiosło	
Zielarstwo		Walka – Improwizowana		Taniec	

Wypożyczenie

Broń	Obrażenia			Obrona	Atak	Min Sila	Wyt	Ref	Zas	Uszk
	Kł	Tn	Ob							

Zbroja	Wyparowania			Mod	Wyt	Uszk	Umiejscowienie
	Kł	Tn	Ob				
W sumie							

Tarcza	Par	Mod	Wyt	Uszk



d Poza Czasem d

Ekwipunek

Przedmiot	Gdzie	Waga
Majątek		
Calkowita waga ekwipunku:		

Tabela sukcesów						
Wynik	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11
Sukcesy	1	2	3	4	5	0 pech

Wyrzucenie cyfry jedności swojej puli oznacza dodatkowe +2 sukcesy

Tabela Trudności testu

Test	WL	BL	L	Z	T	BT	WT
Pula	+10	+5	+2	-	-2	-5	-10

WL – wyjątkowo łatwy; BL – bardzo łatwy; L – łatwy; Z – zwyczajny
T – trudny; BT – bardzo trudny; WT – wyjątkowo trudny

Doświadczenie	Sława	Punkty Bohaterstwa

Blogosławieństwa Bogini

Splot	Błogosławieństwa
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Wady i Zalety

Zalety	Pkt	Wady	Pkt

Czary

Ścieżka magii/typ pieśni:	PM:

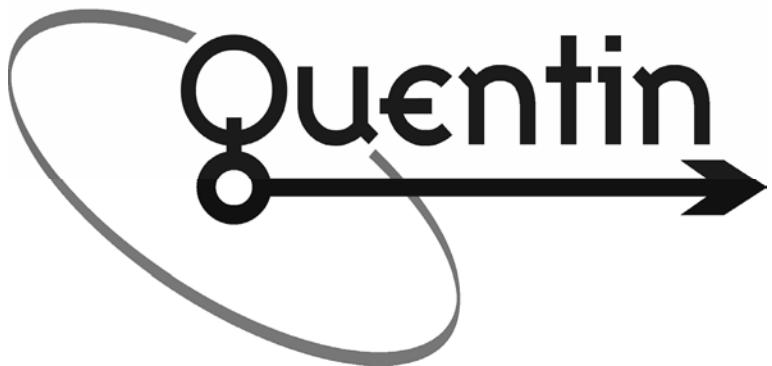
Rytuały

Rytuały	Poziom	Rytuały	Poziom

Pieśni

Rodzaj oddziaływanego	Poziom	Tematy
Grupa		
Bliskość		
Treść		
Ułożone Pieśni		

SŁA CIOSU	SUKCESY						
	1	2	3	4	5	6	7+
0	B	B	BL	BL	L	S	C
1	BL	BL	L	L	S	S	C
2	BL	L	L	S	S	C	C
3	BL	L	S	S	C	C	BC
4	L	L	S	C	C	C	BC
5	L	L	S	C	BC	BC	BC
6	L	S	S	C	BC	BC	Z
7	L	S	C	C	BC	BC	Z
8	L	S	C	C	BC	Z	Z
9	L	S	C	BC	BC	Z	Z
10	S	C	C	BC	Z	Z	Z
11	S	C	BC	BC	Z	Z	Z
12	S	C	BC	Z	Z	Z	Z



Czym jest Quentin?

Quentin jest dorocznym konkurencją na **najlepszy** oryginalny i nigdzie dotąd nie publikowany **scenariusz do gry fabularnej**.

Nagroda powstała kilka lat temu w Krakowie z inicjatywy kilku osób działających w środowisku miłośników gier fabularnych, a jej celem od początku było i nadal pozostaje promowanie nieznanych, ale utalentowanych twórców i zachęcanie ich do próbowania swoich sił z najlepszymi.

Pierwsza edycja konkursu miała miejsce w 1998 roku. Od samego początku **Quentin** stanowił dla początkujących autorów przepustkę na łamy branżowych pism i do ich redakcji. Ostatnie edycje nagrody pokazują, że ta forma rywalizacji cieszy się sporym zainteresowaniem, mimo zaniku kilku pism poświęconych klasycznym, papierowym RPG.

Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród odbywa się podczas zamknięcia konwentu patronującego w danym roku nagrodzie. Zwycięzca konkursu otrzymuje na własność statuetkę **Quentina**, a także przejmuje na rok miejsce rotacyjne w kapitule nagrody. Pozostałe nagrody zależą od konwentu oraz patronów medialnych. W roku **2005** konkursowi patronuje **Krakon**.

Ponadto kapituła nagrody **Quentin** zapewnia finalistom oraz autorowi zwycięskiej pracy publikację na oficjalnej stronie konkursu oraz podanie tej informacji do wiadomości publicznej.

Aby wziąć udział w konkursie, należy przesłać pracę do kapituły nagrody na adres:

'Konkurs Quentin'
Maciej Reputakowski
ul. Radzikowskiego 77a/20
31-315 Kraków

lub pocztą elektroniczną na adres: **quentin@rpg.pl**

Informacje dotyczące bieżących edycji **Quentina**, część scenariuszy z lat poprzednich oraz **wymagania, jakie powinna spełniać praca konkursowa** można znaleźć na oficjalnej stronie konkursu:

www.quentin.rpg.pl

Wydawnictwo Menhir zaprasza:

WWW.POZACZASEM.MENHIR.PL

Oficjalna strona systemu

