

Po uwzględnieniu zmian wymuszonych rasą uzyskuje ostateczną Siłę Fizyczną swojego Władcę Zwierząt, która jest równa 5. Dalej zaglądając do notatek postanawia przekształcić 15 na Charyzmę (po modyfikacji rasowej +2 uzyskuje 17), 17 na Żywotność (po odjęciu przewidzianej dla wietrniaka trójki zostaje jej 14 Żywotności). W ten sposób udało się Agnieszce uzyskać sensowne wartości cech istotnych dla Władcę Zwierząt, choć i tak uważa nową postać za wyjątkowo „asymetryczną”.

Wierna pierwotnym założeniom (spostrzegawczości i refeks) Agnieszka przeznacza 14 na Percepcję (ostatecznie, po modyfikacji, Percepcja wyniesie 15) i zostają jej już tylko dwa wyniki: 5 i 14. Ponieważ jest zdania, że sprawność fizyczna w ostatecznym rozrachunku okaże się najważniejsza, przydziela 14 na Zręczność (po modyfikacji będzie kolejna 15) i 5 na Siłę Woli.

Z takimi rzutami znacznie łatwiej byłoby Agnieszce zagrać Złodzieja, niż Władcę Zwierząt. Sporo talentów władczy bazuje na Sile Fizycznej, tak że niska Siła będzie dla niej pewną niedogodnością. Tymczasem dla Złodzieja Siła Fizyczna ma mniejsze znaczenie, gdyby więc Agnieszka zdecydowała się właśnie na tę dyscyplinę, mogłyby zużyć wysoki rzut na Zręczność zamiast na Charyzmę (nikt nie żąda od Złodzieja, żeby dobrze się prezentował; co więcej, lepiej byłoby, gdyby nikt nie zwracał na niego uwagi).

Zapisujemy wartości cech ołówkiem na karcie postaci lub na oddzielnej kartce. W oparciu o **Tabelę modyfikatorów rasowych** (str. 50) oraz określamy zmiany cech wymuszone przez rasę naszej postaci.

W poniższych opisach cech znajdziecie również listę dyscyplin, dla których są one istotne. Warto je wyróżnić, nadając im odpowiednio wysokie wartości.

Zręczność

Zręczność decyduje o szybkości, koordynacji ruchów i zwinności bohatera. Przydaje się w sytuacjach, gdy postać zamierza kogoś zaatakować lub przeciwnie, uniknąć ataku.

Ważna dla: Fechtmistrza, Kawalerzysty, Łucznika, Wojownika, Złodzieja.

Siła Fizyczna

Siła Fizyczna jest miernikiem siły mięśni bohatera; ma bezpośredni wpływ na obrażenia zadawane wrogom w walce oraz na to, jaki ciężar postać może udźwignąć lub nieść.

Ważna dla: Kawalerzysty, Powietrznego Łupieżczy, Wojownika, Zbrojmistrza.



Żywotność

Żywotność określa wytrzymałość, kondycję i ogólny stan zdrowia postaci; zależy od niej odporność na obrażenia oraz szybkość naturalnego procesu zdrowienia. Ma bezpośredni wpływ na próg życia, próg ran, próg przytomności i liczbę testów zdrowienia, jakie bohater może wykonać jednego dnia. Podczas testów zdrowienia wykorzystuje się kostki akcji wynikające ze stopnia Żywotności.

Ważna dla: Powietrznego Łupieżczy, Władcę Zwierząt, Wojownika.

Percepcja

Percepcja jest z kolei miernikiem szybkości reakcji, czujności i spostrzegawczości. Odgrywa ważną rolę podczas rzucania zakleć, jak również w trakcie prób uniknięcia ich wpływu.

Ważna dla: Czarodzieja, Iluzjonisty, Ksenomanty, Łucznika, Mistrza Żywiołów, Trubadura, Zbrojmistrza, Złodzieja.

Siła Woli

Siła Woli określa zdolność koncentracji postaci i moc jej psychiki. Pomaga opierać się efektom iluzji i innych, bardziej złowrogi zakleć, jak również zwiększa skuteczność rzuconych czarów.

Ważna dla: Czarodzieja, Iluzjonisty, Ksenomanty, Mistrza Żywiołów.

Charyzma

Charyzma mówi nam, jak bardzo wygadany jest nasz bohater, czy potrafi wpływać na innych, czy umie zachować się w towarzystwie i robić dobre wrażenie. Przydaje się w sytuacjach, gdy postać próbuje wykorzystać umiejętności natury towarzyskiej, takie jak sztuka uwodzenia czy perswazji.

Ważna dla: Fechtmistrza, Kawalerzysty, Powietrznego Łupieżczy, Trubadura, Władcę Zwierząt.

3A. MODYFIKACJE RASOWE

Po wygenerowaniu cech bohatera (jedną z opisanych przed chwilą metod), należy uwzględnić jeszcze modyfikatory rasowe, podane w tabeli na następnej stronie. Otrzymujemy w wyniku ostateczne wartości cech, z jakimi postać rozpoczyna grę. Należy wpisać je w nawiasy, znajdujące się po prawej stronie odpowiednich oznaczeń w rubrykach *Cechy* na karcie postaci.

3B. STOPNIE I KOSTKI AKCJI

Po ustaleniu ostatecznych wartości współczynników możemy w oparciu o zamieszczoną na str. 50 tabelę określić stopnie cech i kostki akcji (patrz **Terminologia**, str. 32). Zapisujemy je obok wartości samych cech.

TABELA MODYFIKATORÓW RASOWYCH

Rasa	Zręczność	Siła Fizyczna	Żywotność	Percepcja	Siła Woli	Charyzma
Człowiek	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Elf	+2	+0	-2	+1	+1	+1
Krasnolud	+0	+2	+3	+0	+0	-2
Obsydianin	-2	+6	+4	-1	+0	-1
Ork	-1	+3	+1	+0	-2	-1
T'skrang	+1	+0	+1	+0	+0	+1
Troll	+0	+4	+2	-1	+1	+0
Wietrzniak	+1	-4	-3	+1	+0	+2

Mistrz Gry uznał, że pozostanie przy bohaterach wykreowanych za pomocą systemu punktowego, wobec czego Agnieszka zapisuje następujące cechy: Zręczność 10, Siła Fizyczna 11, Żywotność 18, Percepcja 10, Siła Woli 11, Charyzma 17. Po zerknięciu do Tabeli modyfikatorów rasowych Agnieszka zapisała na karcie: Zręczność 11, Siła Fizyczna 7, Żywotność 15, Percepcja 11, Siła Woli 11, Charyzma 19. Następnie postępując się Tabelą stopni/kostek akcji ustaliła stopnie cech i odpowiadające im kostki, dzięki czemu ten fragment karty wygląda teraz następująco:

Cecha	Wartość	Stopień	Kostki akcji
Zręczność	11	5	1k8
Siła Fizyczna	7	4	1k6
Żywotność	15	6	1k10
Percepcja	11	5	1k8
Siła Woli	11	5	1k8
Charyzma	19	8	2k6

4. WSPÓŁCZYNNIKI

Od cech zależy szereg współczynników, dzięki którym bohaterowie dokonują najróżniejszych wyczynów w grze. To one decydują, czy postać obroniła się przed atakiem, ile obrażeń może odnieść zanim straci przytomność (a ile zanim zginie) itd. Wartości współczynników zebrane w Tabeli cech i współczynników na str. 52.

Pancerz

Wartość **pancerza fizycznego** określa odporność zwykłej, materialnej zbroi (noszonej przez bohatera) na ciosy. Wpływają na liczbę obrażeń, jakie odnosi postać w walce wręcz lub pod ostrzałem (patrz Walka, str. 194). Pancerz fizyczny łączy ochronę zapewnianą przez kupioną (lub zdobytą) i założoną zbroję z ochroną pochodzącą od używanej aktualnie tarczy.Więcej informacji na ich temat znajdziecie w rozdziale **Towary i usługi** (str. 255).

Pancerz duchowy chroni postać przed atakami natury magicznej (czyli np. czarami), zmniejszając odniesione w ich wyniku obrażenia. 4 punkty pancerza duchowego powodują pomniejszenie o 4 liczbę obrażeń będących skutkiem działania zaklęcia. Niektóre rodzaje zbroi i tarcz (np. wykonane z żywego kryształu) zwiększą moc pancerza (patrz **Towary i usługi**, str. 255). Wartość pancerza duchowego zależy od Siły Woli bohatera. Wpisujemy ją we właściwe kółeczko na karcie, choć na razie warto ją zanotować na oddzielnej kartce i poczekać, aż kupimy całe wyposażenie. Po nabyciu zbroi i reszty sprzętu wpisujemy również wartość pancerza fizycznego.



TABELA STOPNI/KOSTEK AKCJI

Wartość cechy	Stopień cechy	Kostki akcji
1	2	1k4-1
2	2	1k4-1
3	2	1k4-1
4	3	1k4
5	3	1k4
6	3	1k4
7	4	1k6
8	4	1k6
9	4	1k6
10	5	1k8
11	5	1k8
12	5	1k8
13	6	1k10
14	6	1k10
15	6	1k10
16	7	1k12
17	7	1k12
18	7	1k12
19	8	2k6
20	8	2k6
21	8	2k6
22	9	1k8+1k6
23	9	1k8+1k6
24	9	1k8+1k6
25	10	1k10+1k6
26	10	1k10+1k6
27	10	1k10+1k6
28	11	1k10+1k8
29	11	1k10+1k8
30	11	1k10+1k8



Obrażenia

Ten współczynnik określa liczbę obrażeń, jakie może przyjąć na siebie bohater zanim straci przytomność, odniesie poważną ranę lub umrze. Od niego również zależy jak szybko postać będzie wracała do zdrowia.

Próg życia jest równy liczbie obrażeń, jakie trzeba zadać postaci, by ją zabić. Kiedy liczba odniesionych obrażeń zrówna się z jego wartością (bądź ją przekroczy), bohater umiera (patrz **Śmierć bohatera** w rozdziale **Walka**, str. 195).

Każdy atak, w którym postać odniesie tyle obrażeń, ile wynosi jej **próg ran** (lub więcej), powoduje otrzymanie **rany** (zwanej też „dużą raną” lub „poważną raną”). Rany goją się znacznie wolniej i trudniej niż obrażenia, a ponadto osłabiają bohatera, ograniczając jego zdolność działania (patrz **Efekty zranień**, w rozdziale **Walka**, str. 202).

Próg przytomności odzwierciedla liczbę obrażeń, jakie należy zadać istocie, żeby straciła przytomność. Bohater pada na ziemię bez zmysłów, kiedy uzbiera mu się odpowiednio dużo obrażeń (przynajmniej tyle, ile wynosi próg przytomności). Ponieważ próg przytomności jest niższy od progu życia, postać często traci przytomność nie ginąc przy tym (patrz **Utrata przytomności**, str. 195 w rozdziale **Walka**).

Testy zdrowienia to współczynnik, który informuje nas o liczbie testów zdrowienia, jakie bohater może wykonać jednego dnia. Postaci obdarzone wysoką Żywotnością potrafią instynktownie czerpać energię z magii ziemi i dzięki niej leczyć się znacznie szybciej, niż jest to normalnie, biologicznie możliwe (patrz **Efekty zranień** w rozdziale **Walka**, str. 202).

Kostki zdrowienia to kości, jakimi wykonuje się test zdrowienia. Wynik testu odejmuje się od odniesionej przez bohatera liczby obrażeń (tyle obrażeń udało się wyleczyć w jednym teście). Kostki zdrowienia są kostkami akcji właściwymi dla stopnia Żywotności postaci (patrz **Tabela stopni/kostek akcji**, str. 50).

Przedstawiciele niektórych ras mają pewne szczególne zdolności w zakresie leczenia obrażeń i odporności na zranienie – szczegółów znajdziecie w **Tabeli zdolności rasowych** na stronie 53.

Wszystkie współczynniki odnoszące się do obrażeń, ran i zdrowienia należy wpisać w przewidziane dla nich miejsca na karcie.

Obrona

Obrona fizyczna określa szanse uniknięcia zwykłego, fizycznego ataku. Zależy w głównej mierze od Zręczności postaci i traktowana jest jako stopień trudności testu ataku, który wykonuje przeciwnik. Jeżeli na przykład bohater ma obronę fizyczną równą 6, aby go trafić trzeba będzie uzyskać w teście ataku wynik od 6 wzwyż (patrz **Walka**, str. 190). **Obrona magiczna** informuje nas o wrodzonej zdolności unikania działania zaklęć; zależy od Percepcji i jest stopniem trudności testu rzucania czarów, jaki wykonuje napastnik, chcąc zaszkodzić naszemu bohaterowi (patrz **O rzucaniu zaklęć** w rozdziale **Magia zaklęć**, str. 148). **Obrona społeczna** zależy od Charyzmy i określa szansę na to, że bohater zorientuje się, kiedy inni go oklamują, oszukują lub próbują nim manipulować. W rozumieniu tego przepisu kłamstwem jest umyślne mówienie nieprawdy, w odróżnieniu od nieświadomego fałszowania faktów: może się przecież okazać, że krasnolud, z którym rozmawia nasza postać, uważa się za najlepszego gracza w piłkę w Throalu, a wcale nie jest to prawda. Obrona społeczna nic tu bohaterowi nie pomoże. (Patrz **Testy oddziaływanie w Prowadzenie gry**, str. 237).

Przedstawiciele niektórych ras mają zwiększoną obronę fizyczną; patrz **Tabela zdolności rasowych** na str. 53.

W odpowiednich miejscach na karcie postaci możemy teraz wpisać wartości wszystkich trzech aspektów obrony.

Inicjatywa

Od inicjatywy bohatera zależy, w którym momencie w walce będzie mógł zadziałać (patrz **Inicjatywa** w rozdziale **Walka**, str. 192). Podstawowy stopień inicjatywy jest taki sam, jak stopień Zręczności, należy jednak uwzględnić modyfikatory związane z obciążeniem, czyli założoną zbroją i/lub używaną tarczą (patrz **Modyfikatory inicjatywy** w rozdziale **Towary i usługi**, str. 254), które spowalniają bohatera.

Stopień Zręczności wpisujemy w odpowiednią ramkę w rubryce **Współczynniki** na karcie, poniżej odnotowujemy ewentualne ograniczenia i wyliczamy ostateczny, zmodyfikowany stopień inicjatywy i odpowiadające mu kostki akcji.

Karma

Każda z ras nieco inaczej wykorzystuje karmę. W **Tabeli karmy** (str. 53) podano wszystkie informacje na ten temat; interesujące nas dane przepisujemy na kartę postaci, do rubryki **Karma**.



Rubryka *Kostka akcji* określa, jaką kostką rzuca postać, kiedy wykorzystuje karmę. Koszt punktu karmy w punktach legend to liczba punktów legend, jakie należy poświęcić, by nabyć jeden punkt karmy (patrz *Narodziny legendy*, str. 218).

Początkowa karma oznacza liczbę punktów karmy, jakie każdy z bohaterów ma w momencie stworzenia, zanim zacznie grać. W przypadku, gdy tworzyście bohaterów z wykorzystaniem systemu punktowego, ewentualną nadwyżkę punktów możecie teraz przeznaczyć na zakup dodatkowej karmy (przelicznik jeden do jednego).

Maksymalna karma oznacza największą liczbę punktów karmy, jaką może dysponować bohater.

Szybkość

Podczas jednej rundy walki bohater może przemieścić się o tyle metrów, ile wynosi jego szybkość (pełna lub w walce, zależna od Zręczności; w **Tabeli cech i współczynników**

**TABELA SZYBKOŚCI
W ZALEŻNOŚCI OD RASY**

Rasa	Szybkość
Człowiek	Jak Zręczność
Elf	Jak Zręczność +1
Krasnolud	Jak Zręczność -2
Obsydianin	Jak Zręczność -3
Ork	Jak Zręczność +2
T'skrang	Jak Zręczność
Troll	Jak Zręczność
Wietrzniak	Na ziemi jak Zręczność -8, w powietrzu jak Zręczność +2

TABELA CECH I WSPÓŁCZYNNIKÓW

Wartość cechy	Obrona fizyczna/ magiczna/ społeczna	Szybkość pełna/w walce (metry na rundę)	Udźwig maksymalny/ (kilogramy)	Próg życia	Próg ran	Próg przytomności	Testy zdrowienia (dziennie)	Pancerz duchowy
1	2	25/13	5/10	19	3	10	1/2 dni	0
2	3	28/14	8/15	20	4	11	1/2 dni	0
3	3	30/15	10/20	22	4	13	1	0
4	4	32/16	12/25	23	5	14	1	0
5	4	35/18	15/30	24	5	15	1	0
6	4	38/19	18/36	26	6	17	1	0
7	5	40/20	20/40	27	6	18	1	0
8	5	43/22	25/50	28	7	19	2	0
9	6	48/24	30/60	30	7	21	2	0
10	6	50/25	35/70	31	8	22	2	0
11	7	54/27	40/80	32	8	24	2	1
12	7	57/29	45/90	34	9	26	2	1
13	7	60/30	50/100	35	9	27	2	1
14	8	65/33	60/120	36	10	28	3	2
15	8	70/35	70/140	38	10	29	3	2
16	9	75/38	80/160	39	11	31	3	2
17	9	80/40	100/200	40	11	32	3	3
18	10	85/42	115/230	42	12	34	3	3
19	10	90/45	135/270	43	12	35	3	3
20	10	100/50	155/310	44	13	36	4	4
21	11	110/55	180/360	46	13	39	4	4
22	11	120/60	215/430	47	13	40	4	4
23	12	130/65	250/500	48	14	41	4	5
24	12	140/70	290/580	50	14	43	4	5
25	13	150/75	335/670	51	15	44	4	5
26	13	160/80	390/780	52	15	45	5	6
27	13	170/85	460/920	54	15	47	5	6
28	14	180/90	535/1070	55	16	48	5	6
29	14	200/100	600/1200	56	16	49	5	7
30	15	220/110	725/1450	58	17	51	5	7



TABELA KARMY

Rasa	Kostka akcji	Koszt punktu karmy w punktach		Początkowa karma	Maksymalna karma
		legend			
Człowiek	k8	6		10	40
Elf	k6	10		5	25
Krasnolud	k6	10		6	25
Obsydianin	k4	10		5	20
Ork	k8	7		10	40
T'skrang	k6	8		5	25
Troll	k4	10		6	20
Wietrzniak	k10	5		15	60

wyrażona w metrach na rundę). **Pełna szybkość** oznacza odległość, jaką bohater może przebyć w ciągu rundy, jeżeli nie wykonuje żadnych innych działań. **Szybkość w walce** określa natomiast dystans, jaki wolno bohaterowi pokonać, jeśli w tej samej rundzie atakuje przeciwnika, rzuca zaklęcie lub podejmuje inne działania (patrz **Tabela cech i współczynników**, str. 52 oraz **Poruszanie się** w rozdziale **Walka**, str. 192).

Szybkość postaci zależy od ich rasy, co ilustrują odpowiednie modyfikatory (patrz **Tabela szybkości w zależności od ras**). Pełną szybkość i szybkość w walce zapisujemy w odpowiednich rubrykach pod **Współczynnikiem** na karcie.

Siła

Od Siły Fizycznej bohatera zależy między innymi to, jakie ciężary potrafi dźwigać. **Udźwig** odpowiada ciężarowi, jaki postać jest w stanie nieść bez żadnych ujemnych konsekwencji (bez ograniczenia Zręczności; patrz **Obciążenie** w rozdziale **Świat pełen przygód**, str. 212). **Udźwig maksymalny** oznacza z kolei największy ciężar, jaki bohater może podnieść, choć nie będzie już mógł się z nim poruszać. Obydwie wartości należy wpisać w przewidziane dla nich rubryki na karcie postaci.

Agnieszka przegląda listę współczynników od początku, ale decyzuje o ewentualnej zbroi dla swojego bohatera odkładając na później, toteż na razie nie wpisuje na kartę żadnej wartości pancerza fizycznego. Z faktu, iż jej Władca Zwierząt ma 11 Siły Woli wynika, że wartość jego pancerza duchowego równa jest 1.

Najbardziej interesującą Agnieszkę obrażenia, czyli jak ciężkie rany zniesie jej postać. Okazuje się, że przy Żywotności 15, wietrzniak będzie miał próg życia równy 38, próg ran 10 i próg przytomności 29; przysługuje mu ponadto prawo do 3 testów zdrowienia dziennie, każdy z kostką 1k10.

Ze Zręcznością postaci (11) wynika, że ma on 7 obrony fizycznej. Do tego dochodzi modyfikator rasowy +2, co łącznie daje wartość 9. Percepcja (również 11) oznacza, że obrona magiczna wietrzniaka także wynosi 7 (ale tu nie ma modyfikatorów). Została jeszcze obrona społeczna, określona przez Charyzmę (19) – wynosi ona 10. Na inicjatywę wietrzniak Agnieszki będzie rzucał 1k8. Bez dodatkowych talentów lub specjalnych broni, które zwiększałyby jego stopień inicjatywy (zanosi się na to, że będzie stosunkowo powolny).

Zaczyna za to grę z 15 punktami karmy, a wykorzystując ją rzuca 1k10. Agnieszka, zerknęła uprzednio do rozdziałów **Talenty i Dyscypliny**, zdaje sobie teraz sprawę, że dwie tak wysokie wartości zapewnią jej sporą przewagę w walce (i nie tylko). Postanawia więc, że jej bohater będzie cieszył się opinią osoby, która zawsze podejmuje najbardziej skuteczne działania.

Czas określić szybkość Władcy Zwierząt. Agnieszka cofa się więc do **Tabeli cech i współczynników**, pamiętając o modyfikatorach obowiązujących wietrzniaki. Jej bohater ma 11 Zręczności, toteż pieszo porusza się, jakby miał Zręczność równą 3 (-8 ze względu na rasę): pełna szybkość to 30 metrów na rundę, szybkość w walce – 15 metrów na rundę. Teraz dopiero widać, ile dają wietrzniakom skrzydełka – Agnieszka uwzględnia przysługujący jej modyfikator rasowy +2 i otrzymuje pełną szybkość w locie równą 60 metrów na rundę i szybkość w walce (również w powietrzu) 30 metrów na rundę (odczytujemy te wartości w tabeli dla Zręczności równej 13).

Na koniec z tej samej tabeli Agnieszka dowiaduje się, że jej postać będzie mogła nosić do 20 kilogramów bagażu, a udźwignie najwyżej 40 kilogramów.

5. ZDOLNOŚCI RASOWE

TABELA ZDOLNOŚCI RASOWYCH

Rasa	Zdolności
Człowiek	Talent wszechstronność
Elf	Widzenie w ciemnościach
Krasnolud	Termowizja (zasięg: 250 metrów)
Obsydianin	Podwyższony próg ran (+3), minimalna Siła Fizyczna 15, naturalny pancerz (+3 do wartości pancerza fizycznego)
Ork	Widzenie w ciemnościach
T'skrang	Atak ogonem
Troll	Termowizja, minimalna SF 11, minimalna Żywotność 11
Wietrzniak	Wzrok astralny, latacie, podwyższona obrona fizyczna (+2), maksymalna Siła Fizyczna 11

W zależności od rasy Wasi bohaterowie będą posiadali pewne specyficzne zdolności, właściwe tylko ich ziomkom: wyjątkowy wzrok, odporność na ciosy, umiejętność wykonania dodatkowego ataku itp. Zestawienie takich właśnie zdolności znajduje się na stronie poprzedniej w **Tabeli zdolności rasowych**; dalej znajdziecie omówienie ich wszystkich w porządku alfabetycznym. Nie zapomnijcie wpisać ich do karty postaci.

Atak ogonem

T'skrangi mogą atakować swoich przeciwników ogonem. Wykonując test ataku, bohater wykorzystuje albo stopień Zręczności, albo stopień talentu *walka wręcz*. Kołki, jakimi rzuca się określając obrażenia odniesione w wyniku takiego ataku, odpowiadają podwyższonemu o 3 stopniowi Siły Fizycznej t'skranga: jeżeli na przykład ma 5 stopień Siły Fizycznej, stopień obrażeń przy uderzeniu ogonem równy jest 8.

Latanie

Wietrniaki potrafią latać z szybkością odpowiadającą ich Zręczności powiększonej o 2 (na przykład wietrniak z 13 Zręczności lata z szybkością odpowiadającą Zręczności równej 15).

Maksymalna Siła Fizyczna

Rozmiar wietrniaków nie pozwala im mieć Siły Fizycznej (nie modyfikowanej) na poziomie powyżej 11. Oznacza to, że po uwzględnieniu modyfikatorów rasowych mają najwyższej 7 Siły.

Minimalna Siła Fizyczna

Obsydianie i trolle mają określone minimalne wartości Siły Fizycznej: obsydianin musi mieć co najmniej 15 Siły (przed modyfikacjami), a troll – 11 (również nie modyfikowanej). Przedstawiciele obu tych ras mają premię do Siły Fizycznej.

Minimalna Żywotność

Minimalna wartość Żywotności trolla (nie modyfikowanej) wynosi 11, toteż jeśli nasz bohater ma zostać trollem musimy przeznaczyć co najmniej 11 na tę właśnie cechę (później uwzględnia się modyfikator rasowy).

Naturalny pancerz

Obsydianie mają wyjątkowo grubą i twardą skórę, i dlatego trudniej ich zranić; odpowiada ona 3 punktom pancerza fizycznego. Obsydianie mogą poza tym nosić dowolną z żywych zbroi (patrz **Towary i usługi**, str. 255), która zwiększa wartość pancerza.

Podwyższona obrona fizyczna

Ze względu na niewielki rozmiar wietrniaki mają o 2 lepszą obronę fizyczną.

Podwyższony próg ran

Wrodzona odporność na obrażenia sprawia, że obsydianie mają o 3 wyższy próg ran, niż wynikałoby to z ich Żywotności.

Termowizja

Postacie obdarzone zdolnością termowizji widzą źródła ciepła. Różnice temperatur przekładają się na kolory: małe różnice są postrzegane jako słaba, czerwona poświata, ale w miarę wzrostu różnic temperatur, barwy zmieniają się, przechodząc od czerwieni przez pomarańczowy, żółty, zielony, błękitny, indigo i fioletowego aż do oślepiającej bieli.

Ten sam obiekt może wyglądać w termowizji bardzo różnie, w zależności od tła, na jakim się go obserwuje: człowiek leżący latem na nasłonecznionej łące będzie nieco jaśniejszą plamą czerwieni na słabszym tle, ale wśród śnieżnych zasp, w zawiernusze lśniąby jaskrawym żółtym lub pomarańczowym.

Widzenie w ciemnościach

Nazwa zdolności mówi sama za siebie: obdarzeni nią bohaterowie potrzebują znacznie mniej światła niż zwykli ludzie, by dobrze widzieć. Wystarczy im jedna pochodnia, by w pełni rozświetlić salę o wymiarach 30 na 30 metrów. W bezchmurną noc światło gwiazd pozwala im normalnie funkcjonować, a nawet gdy nocne niebo jest zachmurzone, widzą tak, jak człowiek o zmierzchu. Nie są przy tym ani trochę bardziej podatni na oślepienie nagłym błyskiem światła.

Wszechstronność

Ludzie dysponują pewnym specjalnym talentem, właściwym tylko ich rasie: *wszechstronnością*. Talent ten pozwala im uczyć się talentów z innej dyscypliny niż ich własna. Wszyscy ludzie mogą nabyć ten talent podczas tworzenia postaci, na pierwszym kroku. Jeżeli bohater nie przeznaczy żadnych punktów na wykupienie *wszechstronności*, rozpoczęyna grę mając ten talent na zerowym poziomie i może nabierać dalsze poziomy później. Jest to wyjątek od opisanych dalej zasad nabywania talentów (patrz **Poziomy talentów**).

Wzrok astralny

Bohater obdarzony tą zdolnością potrafi śledzić zmiany zachodzące w przestrzeni astralnej. Jest to swego rodzaju magiczna percepcja, choć postać odbiera informacje w postaci bodźców wzrokowych. Nie używa przy tym swoich oczu, co oznacza, że nawet niewidomy czy oślepiony wietrniak „widziałby” w przestrzeni astralnej. Wymaga jednak nieco wysiłku: bohater korzystający z tej zdolności nie zużywa akcji, wykonuje test Percepcji (patrz **Testy** w rozdziale **Terminologia**, str. 34) i „widzi” astralne odbicia wszystkich istot i przedmiotów w zasięgu 10 metrów, których obrona magiczna nie przekracza wyniku testu. Jeżeli jednak bohater uzyska w teście najmniejszy możliwy wynik (same jedynki), odnosi jedno obrażenie (z wyczerpania). Odbicia astralne pozostają widoczne tak długo, aż ich „właściciele” znajdują się poza zasięgiem działania zdolności. Jeżeli bohater „spojrzy” w innym kierunku lub w polu jego „widzenia” znajdują się kolejne istoty (obiekty), musi wykonać kolejny test Percepcji.

Agnieszka zagląda do tabeli zdolności rasowych i stwierdza, że uwzględnili już dwa parametry: maksymalną Siłę Fizyczną i podwyższoną obronę fizyczną. Wpisuje więc dwie pozostałe zdolności, wzrok astralny i latanie, w rubryce „Zadolności rasowe” na drugiej stronie karty postaci. Cieszy się, że dała swojemu wietrniakowi wyższą od przeciętnej Percepcję, która przyda się jej, gdy zechce skorzystać ze wzroku astralnego.

6. POZIOMY TALENTÓW

Bohaterowie występujący w **Przebudzeniu Ziemi** są obdarzeni pewnymimagicznymi zdolnościami, które nazwaliśmy talentami. O tym, jakie talenty ma nasza postać, możemy się dowiedzieć czytając opis jej dyscypliny. Każdy talent można opanować w różnym stopniu – odzwierciedla to jego poziom: im wyższy, tym lepiej nasz bohater nad nim panuje. Każdy





Tharaniski gubernator Felru, któremu towarzyszą chowaniec i wietrzniaccy niewolnicy.

poziom talentu oznacza zwiększenie o jeden stopnia talentu, czyli liczby, od której zależą kostki akcji: stopień talentu jest sumą stopnia odpowiedniej cechy i poziomu talentu. Wyobraźmy sobie na przykład postać z 13 Zręczności (6 stopień) i 2 poziomem talentu walka bronią; przy każdej akcji wykonywanej w oparciu o ten talent bohater rzuca kostkami odpowiadającymi 8 stopniowi (6 stopień cechy +2 poziom talentu). Z Tabeli stopni/kostek akcji dowiemy się, że przysługuje mu prawo rzutu 2k6. W rozdziale zatytułowanym **Talenty** znajdziecie opisy wszystkich talentów wraz z informacją, które cechy się do nich odnoszą.

Na początku graczy otrzymuje 8 punktów do wydania na poziomy talentów, z którymi jego postać rozpocznie grę. Każdy poświęcony punkt oznacza podniesienie poziomu talentu o 1. Na wstępnie na każdy talent można przeznaczyć 1, 2 lub co najwyżej 3 punkty, czyli osiągnąć pierwszy, drugi lub trzeci poziom. Talenty, z jakimi zaczyna się rozgrywkę, można wybrać tylko z grupy podanej przy pierwszym kręgu dyscypliny. Zapisuje się je w odpowiednim miejscu na karcie wraz z dodatkowymi informacjami, podanymi w rozdziale **Talenty**. Nie zapisuje się talentów na zerowym poziomie – coś takiego po prostu nie istnieje; jeżeli bohater ma zerowy poziom jakiegoś talentu, to znaczy, że umiejętność ta jest mu zupełnie obca.

Jak już wcześniej wspomnieliśmy, istnieje jednak wyjątek od tej reguły: wszyscy ludzie automatycznie zyskują talent wszechstronność na poziomie zerowym. W momencie, gdy postać podniesie wszechstronność na wyższy poziom niż 0, może nabywać talenty z pierwszego kręgu z innych dyscyplin niż jej własna. Liczba dobranych w ten sposób dodatkowych talentów nie może przekroczyć poziomu wszechstronności. Talenty z innych dyscyplin, uzyskane w fazie tworzenia postaci, nie mogą mieć poziomu wyższego niż trzeci; co więcej, należy je nabyć z przysługujących na wstępnie 8 punktów. Jedynie ludzie mogą dzięki wszechstronności uzyskać dostęp do talentów z innych dyscyplin.

Po przeczytaniu rozdziału **Narodziny legendy** (str. 218) zauważycie zapewne, że bohater, który chętnie wykorzystuje wszechstronność i uczy się wielu talentów z różnych dziedzin, będzie dość wolno awansował na kolejne kregi własnej dyscypliny. Warto wziąć to pod uwagę, jeśli będziecie się decydowali na zagranie człowiekiem.

Magowie

Przedstawiciele czterech dyscyplin **Przebudzenia Ziemi** potrafią rzucać czary. Potrzebne im są do tego następujące talenty: rzucanie czarów, tkanie wątków oraz matryca (jedna lub

więcej), których dokładne opisy znajdziecie w rozdziale **Talenty** (str. 92). Zauważcie przy tym, że matryca często pojawia się dwukrotnie na liście talentów w opisie dyscypliny: oznacza to, że bohater może korzystać jednocześnie z więcej niż jednej matrycy, a każda z nich wymaga oddzielnego talentu o tej samej nazwie (który trzeba osobno pozyskać i osiągnąć w nim odpowiedni poziom). Poziom matrycy określa najwyższy krag, z jakiego mogą pochodzić umieszczone w niej zaklęcia.Więcej informacji na ten temat znajdziecie w rozdziałach **Działanie magii** oraz **Magia zaklęć**.

Postaci parające się magią muszą jeszcze dokonać wyboru czarów, z jakimi rozpoczęta gre. Mają na to tyle punktów, ile wynosi ich stopień Percepcji: bohater z 4 stopniem Percepcji dysponuje zatem 4 punktami, podczas gdy osoba z 7 stopniem Percepcji – 7 punktami. Do wyboru mamy tylko te czary, które

podano jako właściwe dla dyscypliny naszej postaci w rozdziale **Magia zaklęć** i to najwyższej z drugiego kręgu. Każde zaklęcie z 1 kregu kosztuje 1 punkt, z 2 kregu – 2 punkty. Dopóki jednak bohater nie awansuje na drugi krag i tak może rzucać zaklęcia tylko z kregu pierwszego – wolno mu znać i mieć w księdze czary drugokregowe, ale na razie nie będzie mógł z nich korzystać.

Szczegółowe opisy czarów znajdują się w rozdziale **Magia zaklęć** (str. 148).

Agnieszka ma wrażenie, że uczestniczy w ostatecznym kształcaniu swojego bohatera. Z opisu dyscypliny **Władcy Zwierząt** wynika, że jej wietrznik może mieć na pierwszym kręgu sześć talentów. Zależy jej na tym, żeby był jak najbardziej wszechstronny, więc postanawia nabyć wszystkie sześć: wieź ze zwierzęciem, zapanowanie

nad zwierzęciem, rytuał karmiczny i broń białą na pierwszym poziomie, natomiast pazury i tropienie na drugim. Dzięki temu Władca Zwierząt powinien lepiej sobie radzić w walce; rytuał karmiczny pozwoli jej codziennie odprawić rytuał i odzyskać punkt karma.

Na zakończenie trzeba jeszcze zajrzeć do rozdziału **Talenty** i spisać odpowiednie informacje na kartę.

7. POZIOMY UMIEJĘTNOŚCI

Każdy z bohaterów mieszka w świecie **Przebudzenia Ziemi** od urodzenia, toteż powinien wiedzieć o nim nieco więcej w niż prowadzący go gracz. Dlatego właśnie zaczyna z dwoma punktami do wydania na umiejętności związane z wiedzą, które będą reprezentowały jego obszary zainteresowań. Z zamieszczonej w rozdziale **Umiejętności** (na str. 122) listy wybierzcie więc jedną lub dwie dziedziny wiedzy; możecie



również porozumieć się z waszym Mistrzem Gry, jeśli uważacie, że wasi bohaterowie powinni mieć inne zainteresowania. Jeżeli zdecydujecie się na jedną specjalność, nabywacie ją na drugim poziomie, jeżeli na dwie różne – obydwie będą na poziomie pierwszym. Poza tym każdy z bohaterów posiada również jedną umiejętność artystyczną na pierwszym poziomie oraz zna jeden język (też na poziomie 1).

Umiejętności artystyczne

Kiedy Horrorów na świecie przybywało, a ich obecność stawała się coraz bardziej odczuwalna, mieszkańcy Barsawii odkryli, że opętane przez nie osoby nie potrafią zmusić się do wykonywania żadnej wymagającej precyzji i skupienia pracy. Ponieważ artyści i rzemieślnicy najczęściej spędzają czas na tego rodzaju zajęciach, niektórzy zwykli Barsawianie zaczeli się uczyć ich sztuki, żeby móc udowodnić, iż są wolni od wpływu Horrorów. Praktykowanie sztuki czy rzemiosła nie chroni jednakże przed samymi potworami, ale wskazuje, że napotkana osoba nie znajduje się w ich mocy. Większość Dawców Imion specjalizuje się w rękozielnictwie, ale są i tacy, którzy swoją wolność wyrażają tańcem, śpiewem, sztuką aktorską czy wreszcie umiejętnością snucia opowieści.

Zwyczaj ten upowszechnił się w całej Barsawii, jak również w przeważającej części Imperium Therańskiego. Zanim moc Horrorów siegnęła zenitu i Barsawianie zaczeli się kryć w kierach i cytadelach, prawie wszyscy opanowali jakąś umiejętność natury artystycznej. Adepci zajmujący się magią (i dysponujący dlatego ogromną mocą, która może stanowić duże zagrożenie dla innych) przykładają szczególną wagę do ciągłego praktykowania tego rodzaju sztuki.

Bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** rozpoczynają grę z jedną, dowolnie wybraną umiejętnością artystyczną na pierwszym poziomie. W opisie każdej dyscypliny znajdziecie dziedzinę sztuki, którym najczęściej poświęcają się jej adepci – na przykład wielu magów podczas szkolenia poznaje również sztukę haftowania, która następnie wykorzystują do zdobienia swych szat skomplikowanymi wzorami. Po skończeniu jednego haftu wyprowadzają tworzące go nici i cały proces zaczyna się od nowa, w niekończącym się cyklu.

Gdyby nie odpowiadała wam żadna z umiejętności artystycznych podanych w opisie dyscypliny, możecie wspólnie z Mistrzem Gry wybrać coś bardziej odpowiedniego – w obu wypadkach przypisujecie jej poziom pierwszy. Dodatkowe informacje znajdziecie w rozdziale **Umiejętności** (str. 135).

Języki

Na początku gry każdy z bohaterów potrafi się porozumieć w dwóch językach. Zna mowę rasy, do której należy (oraz ewentualnie jeden z jej lokalnych dialektów), a poza tym, ze względu na powszechność, język krasnoludzki. Krasnoludy poza własnym mogą znać język jeszcze jednej, dowolnej rasy. W celu ułatwienia rozgrywki proponujemy przyjąć, że bohaterowie posługują się „standardową” mową, właściwą ich rasie, nie zaś jakąś regionalną gwarą. W związku z tym mamy do wyboru następujące języki: krasnoludzki, elficki (sperethiel), ludzki, obsydiański, orkowy, trollowy, t'skrangowy i wietrniacki. Znajomości języków nie określa się w poziomach, gdyż jest ona naturalną zdolnością, a nie talentem czy umiejętnością.

Inaczej rzecz ma się z czytaniem i pisaniem: wszyscy automatycznie zyskują umiejętność **czytania/pisania** po krasnoludzku na poziomie pierwszym. Jeżeli uznamy, że naszemu bohaterowi przydałaby się lepsza znajomość tej sztuki, możemy do jej podwyższenia użyć jednego lub obu punktów, za które normalnie „kupuje się” znajomość pewnych dziedzin

wiedzy (patrz wcześniej). W ten sposób możemy podnieść poziom znajomości pisma krasnoludzkiego do 3.

*Sprawa się trochę komplikuje: Agnieszka musi wysilić wyobraźnię i zdecydować, czym jej wietrniak ma się interesować. Pierwsza kwestia jest oczywista – Władca Zwierząt mówi po wietrniacku i krasnoludzku; dalej Agnieszka postanawia, że umiejętność **czytanie/pisanie** na pierwszym poziomie w zupełności jej wystarczy oraz że jej wietrniak będzie się specjalizował w **gawędziarstwie** (umiejętność artystyczną): potrafi rozbawić publiczność, rzucić celną uwagę, przekonać kogoś do swoich racji i godzinami ciekawie opowiadać. Umiejętność snucia historii, ilustrowanych dramatycznymi gestami dowodzi również, że władca jest wolny od wpływu Horrorów.*

*Agnieszka dochodzi następnie do wniosku, że chciałaby opanować dwie dziedziny wiedzy, obie na pierwszym poziomie. Wybiera sobie **wiedzę o obsydianach** oraz **znajomość istot żywych**. Pierwsza ze specjalności przyda się, bo nigdy nie wiadomo, kiedy jakiś obsydianin okaże się potrzebny, a Agnieszka będzie wiedziała, gdzie go szukać; druga zaś stanowi naturalne uzupełnienie wybranej dla wietrniaka dyscypliny.*

8. EKWIPUNEK

Jeśli wasz bohater zamierza szukać przygód w miejscu tak niebezpiecznym, jak Barsawia, z pewnością przyda mu się trochę różnorakiego sprzętu. Na starcie dysponuje 120 sztukami srebra, za które może nabyć wyposażenie z list zamieszczonych w rozdziale **Towary i usługi**. Obowiązuje przy tym dwa ograniczenia. Po pierwsze: postać musi od razu zapłacić pełną sumę za wszystkie poczynione zakupy (ze startowej puli pieniędzy; nie można kupować na kredyt ani pożyczać pieniędzy od innych); po drugie: Mistrz Gry musi zaaprobować jej wybór (jeżeli Mistrz Gry nie zgłasza sprzeciwów, kupujemy co się nam żywnie podoba).

Zbroja

Po ewentualnym kupieniu zbroi i tarczy należy wpisać odpowiednią wartość w polu **pancerz fizyczny** na karcie postaci. Istnieją takie rodzaje zbroi i tarcz, które wpływają również na wartość pancerza duchowego postaci, toteż należy uważnie przeczytać opis sprzętu i w razie konieczności zmienić i ten współczynnik. Bohaterowie bez żadnej zbroi i tarczy mają pancerz fizyczny równy zeru.

*Agnieszka przegląda teraz **Towary i usługi** w poszukiwaniu ekwipunku i zapasów żywności, jakie w Barsawii można nabyć za 120 sztuk srebra. Decyduje się na standardowe wyposażenie i ubranie dla wietrniaka, bo nie zamierza robić jakiegoś wybitnego wrażenia na zwierzętach.*

Kupuje miękkie buty, skórzane rękawiczki, tunikę, wełniany płaszcz, takąż czapęczkę, zbroję warstwową oraz zapasową tunikę; wydaje na to wszystko 12 sztuk srebra. Następnie zapatrzuje się w dwutygodniowy zapas pożywienia (racje podróżne) i zestaw podrózny (plecak, koc, krzesiwo i hubka, pochodnia, bukłak, duży worek).

Z myślą o dyscyplinie swojego bohatera Agnieszka wybiera stosowną broń: luk dla wietrniaka i 20 strzał (do obrony przed większymi istotami), dmuchawkę z 20 strzałkami (do ataków z zasadzki oraz usypiania zwierząt, np. po to, aby je wyleczyć) oraz sieć na różne zwierzęta. Na zakupy poszło już 96 sztuk srebra.

Oprócz tego nabywa dwa arkusze pergaminu, buteleczkę atramentu i piszczałkę, która przyda się do podkreślania szczególnie dramatycznych momentów opowieści. Po wydaniu łącznie 109 sztuk srebra Agnieszka uznaje, że pozostałe 11 jej bohater będzie miał przy sobie.

Zanim przejdziemy dalej, Agnieszka zapisuje jeszcze wartość pancerza fizycznego swojej postaci (2, ze zbroi warstwowej).

9. JAK OŻYWIĆ BOHATERA

Znamy już związki łączące naszą postać ze światem, w którym żyje. Jaka jednak jest osobą? Oto kilka sugestii, które pomogą wam tchnąć nieco życia w bohaterów Przebudzenia Ziemi i uczynić z nich wyjątkowe, niepowtarzalne istoty.

Osobowość

Osobowość określa stosunek do świata i reakcje na rozmaite okoliczności. Czy nasz bohater jest uparty? Cyliczny? Sprytny? Złosliwy? Godny zaufania? Samolubny? A może to urodzony altruista? W podobny sposób można stworzyć wizerunek postaci graczy i tych, które prowadzi Mistrz Gry.

Najłatwiejszy sposób określenia osobowości bohatera to przypisanie mu kilku czy kilkunastu wybranych cech charakteru, etykietek, które zdecydują o jego zachowaniu.

Cechy osobowości (charakteru)

Zamieszczona lista cech charakteru (dobrych, neutralnych i negatywnych) powinna ułatwić rozpoczęcie procesu tworzenia „żywych” bohaterów. Proponujemy wybrać z niej (w porozumieniu z Mistrzem Gry) dwa-trzy określenia (albo wymyślić własne); gdyby w przyszłości okazało się, że charakter postaci powinien zostać dokładniej określony czy rozbudowany, skonsultujcie się z Mistrzem Gry w sprawie przyczyn takiej przemiany.

Cechy ukryte i zewnętrzne

Większość osób zachowuje się w sposób, który odzwierciedla wybrane przez nie cechy charakteru; inaczej mówiąc: cechy te pozwalają przewidzieć ich zachowanie, gdyż ludzie ci

nie mają nic do ukrycia. Jeżeli jednak Mistrz Gry i gracze zechcieliby nieco pogłębić psychologiczny aspekt rozgrywki, proponujemy poniższe rozwiązanie.

Bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** mają dwie kategorie cech charakteru: *zewnętrzne* i *ukryte*. Cechy zewnętrzne określają oficjalny, publiczny obraz postaci – tak postrzegają ją wszyscy, poza najbliższymi przyjaciółmi. Często zdarza się, że mają dla osoby ogromne znaczenie, gdyż przez znakomitą większość czasu zachowuje się zgodnie z takim właśnie wizerunkiem. Bywa jednak i tak, że osobowość oczywista jest jedynie fasadą, maską, za którą skrywa się ich prawdziwe „ja”.

Ukryte cechy osobowości nie powinny się nazbyt często ujawniać. Kryją się w nich faktyczne motyw postępowania, stosunek do otaczającego świata i metody, jakie bohater stosuje, by urzeczywistnić swe długofałowe zamierzenia. Cechy ukryte odpowiadają również za ubarwienie interakcji z innymi osobami.

Mistrz Gry, który zdecyduje się na wykorzystanie tej opcji, powinien także zgodzić się, by każda postać miała przynajmniej jedną zewnętrzną i jedną ukrytą cechę. Wprawdzie większa liczba cech czyniłaby bohatera bardziej wiarygodnym, ale odegranie tak precyzyjnie skonstruowanej postaci byłoby niezwykle ambitnym zadaniem; w którymś momencie może się okazać, że cechy nie współpracują ze sobą. Wystarczy chyba być istotą ludzką i samemu borykać się z podobnymi problemami, zamiast jeszcze używać odegrać podobne konflikty dla wymyślonej przez siebie postaci.

Agnieszka uznala, że najlepszą zewnętrzną cechą charakteru jej wietrniaka będzie współczucie dla innych żywych istot, które sprawiło, że zdecydował się zostać Władczą Zwierząt. Każdy, kto go spotka, powinien pójść za jego przykładem.

Ukrytą cechą charakteru bohatera będzie natomiast wyjątkowa wrażliwość, zarówno na nieprzymyślane, pochopne słowa, jak i na bezmyślne okrucieństwo i złosliwość ze strony innych. Wesole, przyjazne usposobienie skutecznie skrywa prawdziwe uczucia wietrniaka Agnieszki.



TABELA CECH CHARAKTERU I SPOSOBÓW ZACHOWANIA

agresywny	intelektualista	obsesyjny	rozsądny
altruista	introwertyk	oddany	rycerski
ambitny	intuicyjny	odważny	sadysta
amoralny	irracjonalny	okrutny	samolubny
arogancki	kłamca	onieśmielający	samotnik
bezlitosny	kłótliwy	opryskiwy	sarkastyczny
buntowniczy	konserwatywny	optimista	sentymentalny
bystry	leniwy	osądzający	skąpy
charyzmatyczny	litościwy	oziębły	skryty
chciwy	logiczny	paranoik	spontaniczny
ciekawski	lojalny	pełen godności	sprytny
cierpliwy	łaskawy	pełen rezerwy	strachliwy
czwany	łatwośnierny	pewny siebie	tchórzliwy
cyniczny	ma dar przekonywania	pijaczyń	twórczy
czuły	malkontent	pobłażliwy	uczuciowy
dociekliwy	manipulant	podejrliwy	uważny
dogmatyczny	miły	ponurak	wesoły
dowcipny	moralizatorski	porywczy	współczeszący
dumny	mściwy	pożądliwy	wygodany
dworski	naiwny	pragmatyczny	wyrozumiały
dzielny	namiętny	protekcyjnalny	zapobiegliwy
ekstrawertyk	niedojrzały	przesadny	zaradny
energiczny	niefrasobliwy	prześmiewca	zazdrośnie
fanatyczny	niegrzeczny	przyjacielski	zdeprawowany
hojny	niemoralny	racjonalny	zdradziecki
honorowy	nietolerancyjny	reakcjonista	zdyscyplinowany
idealista	nieuczciwy	realista	żądny krwi

Zrównoważenie cech zewnętrznych i ukrytych

Technicznie rzecz biorąc ukryte cechy charakteru mogą odgrywać dominującą rolę w życiu bohatera i kierować jego postępowaniem, ale nie powinny w oczywisty sposób się ujawniać. Jeżeli Mistrz Gry stwierdzi, że bohater zbyt często zachowuje się zgodnie z ukrytymi motywacjami, powinien ostrzec gracza, że ryzykuje przemianę cechy ukrytej w zewnętrzną. Gdyby i po ostrzeżeniu nic się zmieniło, Mistrz Gry ma prawo orzec, że dotychczasowe cechy zewnętrzne zanikły, a ich miejsce zajęła taka sama liczba cech ukrytych. W takiej sytuacji gracz podejmuje decyzje, czy jego postacią kierują jakieś inne, ukryte motywy, czy też cechy zewnętrzne w pełni opisują jej osobowość.

Charakter i dyscyplina

Dyscyplina bohatera może mieć znaczący wpływ na jego charakter. Wspominaliśmy już wcześniej, że wybór dyscypliny jest jedną z najważniejszych decyzji, jakie stoją przed graczem; to ona określa sposób patrzenia na świat. Łucznik może inaczej zinterpretować wydarzenia, których był świadkiem, niż Ksenomonta czy Fechtmistrza. W następnym rozdziale pokróćce opisano poglądy każdej postaci, jeżeli jednak chcemy podkreślić wpływ dyscypliny, warto wybrać dla bohatera takie cechy charakteru, które najlepiej do niej pasują.

W opisie dyscyplin zdarza się czasem, że padają określenia, które mają lepiej oddać naturę ich przedstawicieli – na

przykład Kawalerzystów określa się mianem „dzikich, zapalczywych wojowników, którzy nie roztają się ze swymi wierzchowcami”; nikogo nie dziwi, że Ksenomanci cieszą się opinią „dziwnych”, a Powietrzni Łupieżcy „dumnych”. Z tych kilku przykładów można już wywnioskować, w jaki sposób cechy charakteru pomagają dodatkowo opisać przedstawicieli różnych dyscyplin. Proponujemy więc dokonywać wyboru cech osobowości z uwzględnieniem tej informacji. Wiadomo na przykład, że Łucznicy są z natury spostrzegawczy i przykładają dużą wagę do precyzji zarówno w walce, jak i w życiu codziennym, w związku z czym pasują do nich określenia „uważny” i „roztrąbny”; uwypuklenie tych cech w grze pozwoli lepiej wyrazić dążenie Łucznika do perfekcji.

Wady i zalety odgrywania ról

Odegranie roli bohatera z uwzględnieniem jego osobowości (ukrytej i zewnętrznej) przyniesie graczowi dodatkowe punkty legend na zakończenie przygody; ich dokładna liczba zależy od samej fabuły, okoliczności i reakcji postaci na poszczególne sytuacje.

Jednakże równie dobrze bohater może stracić punkty (lub po prostu otrzymać ich odpowiednio mniej), jeśli gracz zapomni o właściwych mu cechach charakteru, nie potraktuje ich poważnie i zignoruje ostrzeżenie Mistrza Gry. Przewadzający ma bowiem pełne prawo ukarać gracza, który



zachowuje się niezgodnie z wybraną osobowością, zmniejszając należną mu liczbę punktów.

Więcej informacji na temat przyznawania punktów legend znajdziecie w rozdziale **Narodziny legendy** na stronie 218.

Dzieje bohatera

Po określeniu osobowości postaci warto się zastanowić, co wpłynęło na jej ukształtowanie. Najłatwiej będzie pomyśleć chwilę i odpowiedzieć na pytania, jakie autorzy i czytelnicy mogliby postawić bohaterowi książki.

Możecie oczywiście uznać, że tego typu informacje nie mają nic do rzeczy – wybór należy do was. Im więcej czasu poświęcicie jednak na udzielenie odpowiedzi, tym łatwiej będzie wam prowadzić wasze postaci. A poza tym macie niepowtarzalną okazję odpowiedzieć na te pytania tak, jak nigdy nie zrobilibyście tego w rzeczywistym świecie.

Jakiej płci jest twój bohater?

Od płci bohatera może sporo zależeć. U t'skrangów na przykład kobiety dzierżą w dloniach ster władzy, podczas gdy w społecznościach krasnoludów, ludzi, orków i elfów wpływy rozkładają się mniej więcej po równo między mężczyzn i kobietę, u trolli mężczyźni mają znacznie więcej do powiedzenia, a wietrznaki i obsydianie uważają tego typu podział na role za dosyć zabawny.

Jakiego wzrostu jest twój bohater? Jakiej budowy ciała?

Czy jest przeciętnym przedstawicielem swojej rasy? Krępy? Wysoki? Chudy? Kto mógłby poznać, że obsydarin jest chudy? Chyba tylko inny obsydarin, prawda?

Jakie twój bohater ma oczy? A włosy? Skórę?

„Normy” określono w rozdziale **Główne rasy Barsawii**, nie znaczy to jednak, że wszyscy muszą się ograniczać do standardu. W dzisiejszych czasach Dawcy Imion zaczynają ponownie doceniać znaczenie osobistego stylu i odmiennego wyglądu; podczas Pogromu znacznie ważniejsza była umiejętności wtropienia się w tłum. W sytuacji bowiem, gdy wszyscy ubierali się i zachowywali podobnie można było spokojnie zakładać, że stwór z płonącymi czerwienią oczyma nie jest po prostu przebierańcem. Sprawy przybierają jednak coraz lepszy obrót; wolność osobista i swoboda wyowiedzi są w cenie, choć nie dają się ukryć, że zdarzają się osobnicy, których czerwone oczy, pasujące kolorem do rubinów na rękojeści noża, świadczą o czymś innym, niż dobry smak.

Jakie twój bohater ma włosy? Jak się czesze? Jakie ma oczy, a jaką skórę? Może zdobią ją ozdobne tatuaże?

Jak wygląda twój bohater?

Jakie sprawia wrażenie na pierwszy rzut oka? Czy ubiera się zgodnie z najnowszymi trendami w modzie, czy też woli stroje bardziej konserwatywne? Czy podoba mu się moda krasnoludzka, rozpowszechniona na obszarze całej Barsawii? Czy jest osobą atrakcyjną? Czy łatwo nawiązuje kontakty? Czy idąc powłoczy nogami i się garbi? Czy też raczej porusza się z wdziękiem? A może maszeruje, niczym żołnierz na patrolu?

Gdzie się urodził?

Pierwszym czynnikiem ograniczającym wasz wybór w tej kwestii będzie z pewnością rasa bohatera. Klany trolli najczęściej zamieszkują skaliste pasma górskie, elfy wolą lasy i dżungle, t'skrangi pochodzą znad Wężowej Rzeki, a większość krasnoludów – z Throalu. Ludzi i orki można spotkać praktycznie wszędzie, podobnie zresztą jak i obsydarinów.

Czy twój elf pochodzi z wioski położonej na skraju Krwawej Puszczy, czy raczej z dżungli na południu Barsawii? Czy troll, którego prowadzisz, jest Powietrznym Łupieżcą z Lśniących Szczytów, czy też mieszka w innych górach? A może twój bohater po prostu nie pamięta gdzie się urodził? Orkowi nomadzi przemierzają Barsawię we wszystkich kierunkach i nigdzie nie zatrzymują się na dłużej niż dwa-trzy miesiące. A z którego lasu pochodzi twój wietrznik? Rzut oka na mapę Barsawii i zapoznanie się z rozdziałem **Barsawia** pomoże wam dokonać wyboru.

Ile twój bohater ma lat?

Pogrom skończył się niemal sto lat temu, w niektórych okolicach nawet wcześniej. Czy dla twojej postaci jest zdarzeniem z historii starożytnej? Czy wreszcie przeciwnie, bohater doskonale pamięta życie w kaerze bądź cytadeli?

Czy ma rodzinę?

Jak wygląda rodzina twojego bohatera? Był jedynakiem? Czy jego rodzice żyją? A jeśli tak, to co sądzą o jego drodze życiowej? Co z dalszymi krewnymi? Żyją w nędzy? Nieźle sobie radzą? Czy może są obrzydliwie bogaci? Stanowią filary społeczeństwa czy raczej walczą o ich obalenie? A może twój bohater sam już zdążył założyć rodzinę? Jeżeli nie, to czy zamierza to zrobić? Czy rodzice i krewni chcieliby, żeby się ustakowały i wychowały potomstwo?

W co wierzy?

Przejrzyj rozdział **Pasje Barsawii**, strona 312; znajdziesz tam opisy Pasji, którym większość mieszkańców Barsawii oddaje cześć. Twój bohater może być ateistą, ale w świecie **Przebudzenia Ziemi**, gdzie Pasje są na co dzień obecne wśród śmiertelników, byłoby to zachowanie, delikatnie mówiąc, niezwykłe. Czy w takim razie czci Pasje? Czy ktoś z nich darzy szczególnym szacunkiem? A czy są takie, z którymi wolałby nie mieć nic wspólnego?

Jak przedstawia się kodeks moralny twojego bohatera?

W jakich okolicznościach prowadzona przez ciebie postać będzie gotowa zabić? Kraść? Kłamać? Czy ma ustalone poglądy na temat stosowania przemocy? Co sądzi o seksie? A o Hororach? Czy byłaby gotowa zawrzeć układ z Hororem? Nawet wówczas, gdy miałaby pewność, że ujdzie jej to na sucho?

W jakiej dziedzinie twój bohater jest szczególnie uzdolniony?

Może umie doprowadzić do zawarcia umowy, której nawet krasnoludy by mu pozazdrościły? Natychmiast dostrzega i rozpoznaje ciekawe okazy biżuterii? Potrafi wytrwać do końca nawet najbardziej niebezpiecznych przedsięwzięć? Jak się dogaduje z przedstawicielami innych ras?

Czego nigdy nie mógłby zrobić?

Czy jest nazbyt rozrzutny? Nigdy nie daruje sobie okazji zdobycia *naprawdę* ciekawego magicznego przedmiotu? Zamiera w bezruchu w pierwszych chwilach romantycznego spotkania? Panikuje w trudnych sytuacjach? Zawsze mówi to, co myśli (choć nie zawsze we właściwym momencie)?

Co jest dla niego najważniejsze?

Throal? Życie w Górzach Kaukaskich? Zapach herbaty imbirowej? Pogawędkи przy kuflu piwa? Harmider bazaru w dzień targowy? Właściwe zakończenie zaklęcia? Celna uwa-ga? Inna osoba?



Czego nie cierpi?

Theran? Tych zarozumiętych krasnoludów? Ksenomantów, którzy krzywdzą zwierzęta? Strażników miejskich, którzy wypytują go o sprawy osobiste? Królów, którym się wydaje, że mogą każdym pomiać? Ślamazarnej obsługi w karczmie? Zabójców, którzy nie mają dość oleju w głowie, żeby zostawić go w spokoju? Twórców gier, którzy zadają za dużo pytań?

Jak ma na imię twój bohater?

Imię postaci odgrywa w **Przebudzeniu Ziemi** ważną rolę; imiona istot, miejsc i rzeczy mają ogromne znaczenie i moc. Jeśli więc twój bohater ma w zwyczaju piorunować innych lodo-watym spojrzeniem, czemu nie nazwać go na przykład Zimno-kiem? Czy od urodzenia nosi to samo imię? A może to tylko przezwisko? Jeśli tak, to kto mu je nadał?

Agnieszka uznała, że jej bohater będzie wietrniakiem płci żeńskiej o imieniu Geeble. Władczyni Zwierząt urodziła się w pobliżu dżungli zwanej Liaj. Dorastała tam w niewielkiej społeczności wietrniaków, które podejrzewała się o konszachty ze smokiem, osiadłym rzekomo w tym miejscu.

Jedyną niezwykłą cechą Geeble jest jej imię, gdyż poza tym stanowi wzorcowy wręcz okaz wietrniaczki – wygląda zupełnie nie przeciennie, jak na swoje 40 lat. Inni rzadko poświęcają jej więcej niż jedno przełotne spojrzenie, choć kiedy już zwróci na siebie uwagę, nie mogą zrozumieć, jakim cudem do tej pory jej nie zauważyli.

Z dala od naturalnego środowiska (czyli każdego dzikszego rejonu Barszawii) Geeble sprawia wrażenie podenerwowanej i kapryśnej; wszystkie stare osiedla wpływają podobnie na wietrniaki. Gdyby jednak spotkać ją choćby

o dzień drogi od cywilizacji, naszym oczom ukaże się zupełnie inną osobą. Na łonie natury, z dala od domów i miejskiego gwaru, góra bierze naturalna, nieskrępowana ciekawość; w każdym zachowaniu wietrniaczki przejawiają się zasady rządzące jej dyscypliną. Swoim przykładem zmusza innych do okazywania głębokiego szacunku wszelkim istotom żywym. Władczyni Zwierząt nie traci jednak z oczu innego, bardziej rozrywkowego aspektu swej dyscypliny: często zabawia i zachwyca dzieci umiejętnością nawiązywania kontaktu z ich ulubieńcami.

Tylko najbliżsi przyjaciele zdają sobie sprawę z niezwykłej wrażliwości Geeble. Łatwo ją zranić nieostrożnym, małostkowym słowem, boli ją również brak współczucia dla zwierząt, jakim często odznaczają się Dawcy Imion. Trzeba jednak przyznać, że doskonale maskuje swoje prawdziwe uczucia i tylko umyślne okrucieństwo bądź niewłaściwe traktowanie zwierząt może ją pobudzić do zdecydowanej reakcji – a zawsze jest to reakcja skuteczna i przykra dla winowajców.

Władczyni Zwierząt kiepsko radzi sobie z pieniędzmi: nie przepada za miejskim zgłękiem, a poza tym cechuje ją wrodzona ufność w dobrotzinną moc natury. Pozwala więc innym robić zakupy, godząc się z tym, że od czasu do czasu daje się oszukać. Zbyt jednak ceni sobie własny styl życia, żeby zmienić swój stosunek do pieniędzy.

10. NO TO GRAMY!

Gratulujemy! Proces tworzenia postaci został ukończony; możecie uzupełnić ostatnie informacje w karcie postaci. Wasz bohater jest gotowy, by zasłygnąć z niezwykłych czynów w świecie **Przebudzenia Ziemi**.



DYSCYPLINY

*Moja dyscyplina to coś więcej niż powołanie;
jest źródłem wszystkiego, czym jestem. Wskazuje mi drogę przez życie.*

Jerreck, elf Czarodziej z Lowilli

Wszyscy bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** są adeptami, co znaczy, że potrafią wykorzystywać pewne magiczne zdolności, zwane talentami. Każdy adept pozostaje wierny wybranej dyscyplinie. Dyscyplinę można w pewnym sensie pojmować jako profesję postaci, jednakże jej znaczenie jest znacznie szersze, gdyż od niej zależy, jak bohater patrzy na świat. Na przykład dla Trubadura cały świat jest wielką sceną, na której przyszło mu występować, dla Wojownika zaś – ogromnym polem bitwy, na którym walczy w obronie drogich jego sercu spraw.

Ten rozdział zawiera opisy wszystkich dostępnych graczom dyscyplin, z uwzględnieniem podziału na kręgi. Bohater rozpoczyna grę na pierwszym kręgu, natomiast później, w miarę nabywania doświadczenia (wyrażanego w punktach legend – patrz **Narodziny legendy**, str. 218), awansuje na wyższe. Zamieszczone w niniejszym podręczniku zasady nie uwzględniają tego, ale postaci mogą osiągnąć więcej niż ósmy krąg.





LAUTENSTEIN '93

Trubadurzy Jonli i Pník
doskonala swą dyscyplinę.

Na każdym kregu bohater uzyskuje dostęp do nowych talentów (ich opis znajdziecie w rozdziale **Talenty**, str. 92); czasem wraz z awansem na krąg zyskuje również pewne premie i dodatkowe zdolności.

Obok opisu dyscypliny zamieszczono sylwetki gotowych postaci, które można od ręki wykorzystać w grze, tzw. archetypy. Przy ich tworzeniu autorzy podręcznika posłużyli się losową metodą generacji cech (patrz **Tworzenie bohatera – szczegóły**, str. 47).

Wybrane dla archetypów rasy służą jedynie jako ilustracja pewnych idei; tworząc własną postać musimy przestrzegać tylko ograniczeń rasowych wynikających z jego dyscypliny. Archetypy mogą się również przydać Mistrzowi Gry w charakterze przeciwników bohaterów (patrz **Prowadzenie gry**, str. 232-233). Na tej stronie zamieszczono jeszcze jeden archetyp, na którego przykładzie objaśnione zostały wszystkie współczynniki.

TERMINY STOSOWANE W GRZE

Opis dyscyplin podzielono na pewne kategorie, które mają ułatwić zastosowanie ich w grze.

ISTOTNE CECHY

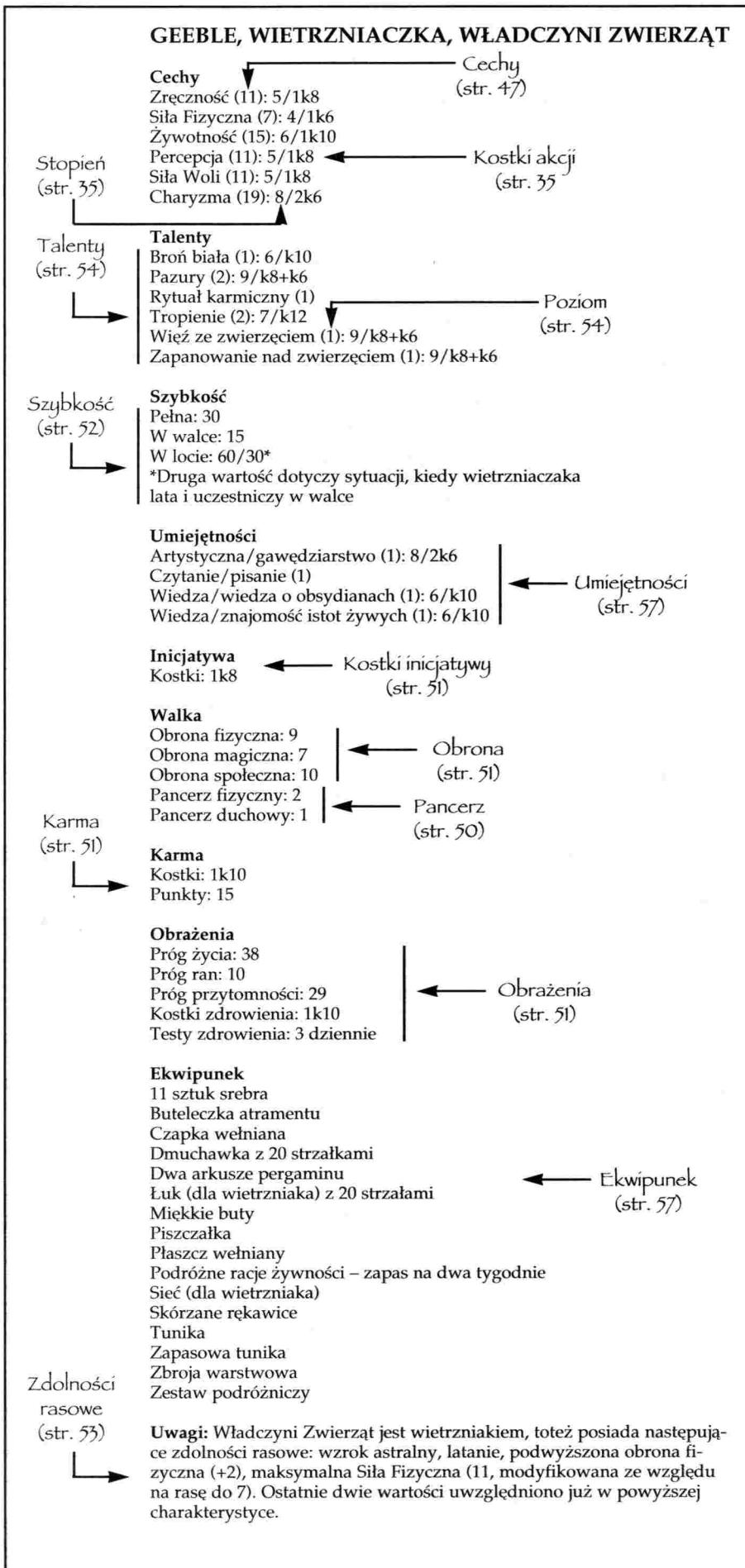
Gracze, którzy zdecydują się zagrać postacią zgłębiającą tajniki tej dyscypliny, powinni przy tworzeniu bohatera zwrócić szczególną uwagę na wymienione tu cechy; zazwyczaj na nich właśnie bazują najważniejsze talenty.

OGRAŃCZENIA RASOWE

Nie wszystkie dyscypliny są dozwolone dla wszystkich ras, toteż w tej rubryce znajdziecie informację o tym, kto nie może wybrać dyscypliny, której opis czytacie. Na przykład w opisie Łucznika zapis ten brzmi „obsidianin”, co oznacza, że żaden obsidianin nie może zostać Łucznikiem.

RYTUał KARMICZNY

Każda dyscyplina charakteryzuje się odmiennym przebiegiem rytuału, który pozwala jej adeptom odzyskiwać punkty karma. Bohater wydaje przewidzianą dla jego rasy liczbę punktów legend, po czym odprawia rytuał karmiczny i zyskuje odpowiednią liczbę punktów karma. Wykorzystanie talentu *rytuał karmiczny* nie wymaga wykonania żadnego testu, gdyż zawsze jest uwieńczone sukcesem. Rytuał wolno odprawić tylko raz dziennie; zajmuje to pół godziny.



Człowiek



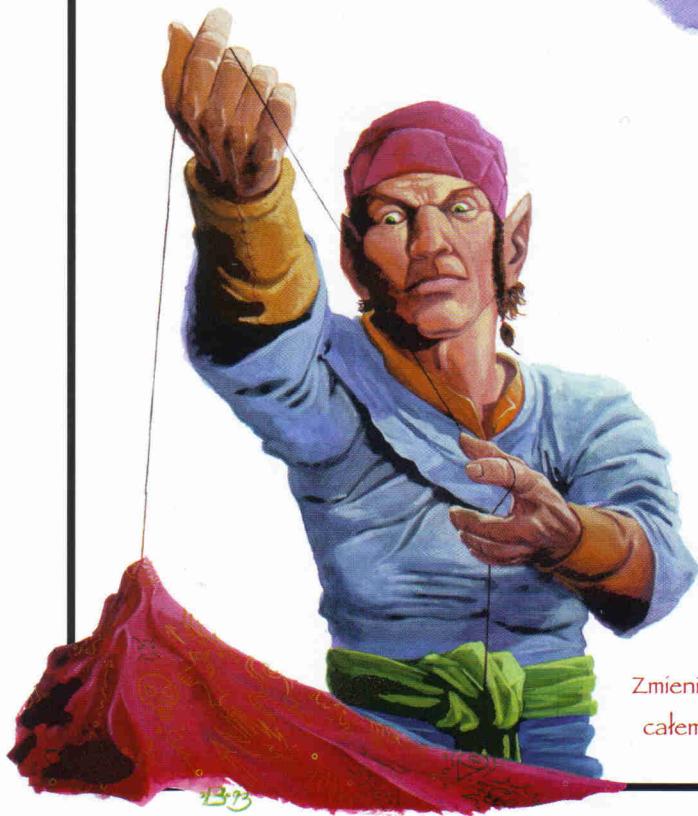
Ceremonialna maska
pochodząca z królestwa
Landis.



Muzyk, grający na
ulicach Kratas dla
zarobku.

Elf

Millat, elficki Trubadur z Travaru.



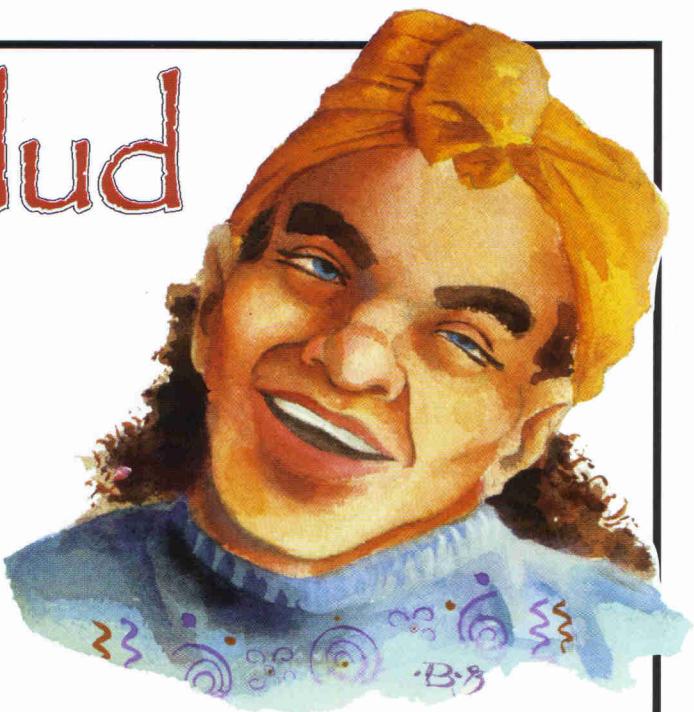
Dzieła rąk elfów są niezwykle cenione w całej Barsawii.

Zmieniające się wzory zdobiące płaszcz tego elfa mówią całemu światu, że jest on wolny od wpływu Horrorów.

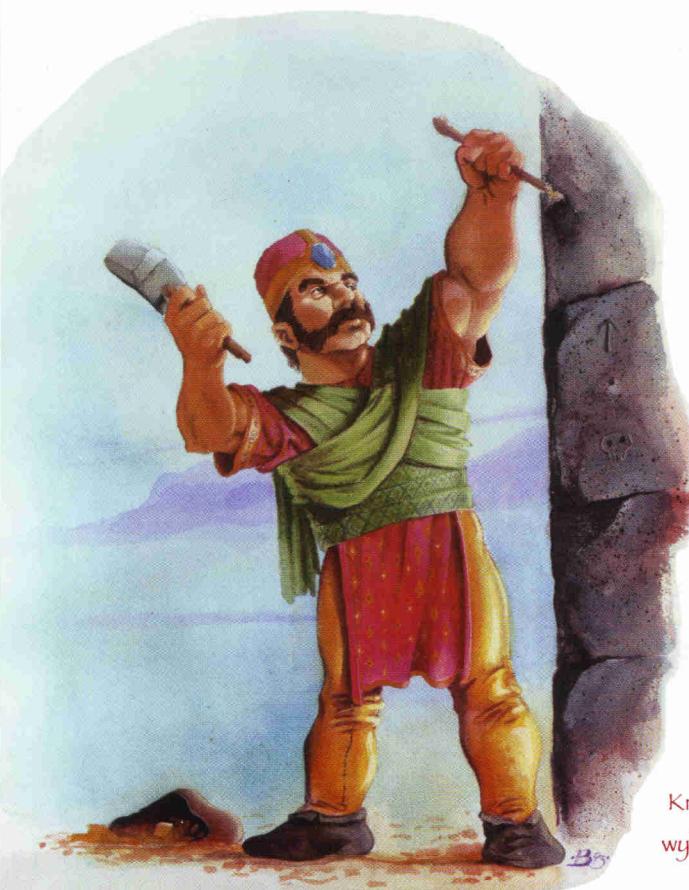
Krasnolud



Złote monety bite w Throalu.



Roześmiany, młody krasnolud w chwili radości



Krasnoludzki rzemieślnik utrwała pamięć o Pogromie rzeźbiąc runy na nowej budowli.



Krasnoludzie narzędzia do pracy w skale są wykonane zmagicznego kamienia i kryształu.

Obsydianín



Mimo że groźni w walce, obsydianie
z natury są łagodni



Nyshak – obsydianin wojownik –
rozpoczyna jeden ze swych rytuałów.

Kryształ znaleziony w komnacie
narodzin obsydianów.

Ork

Typowy hełm nomadów
z południa Barsawii.



Tarcza, oznaczona insygniami
szczepu Złamanego Kła.



Ceremonialny topór
bojowy orków.

Kraeg Zielonooki przed najazdem na Jerris.

Troll



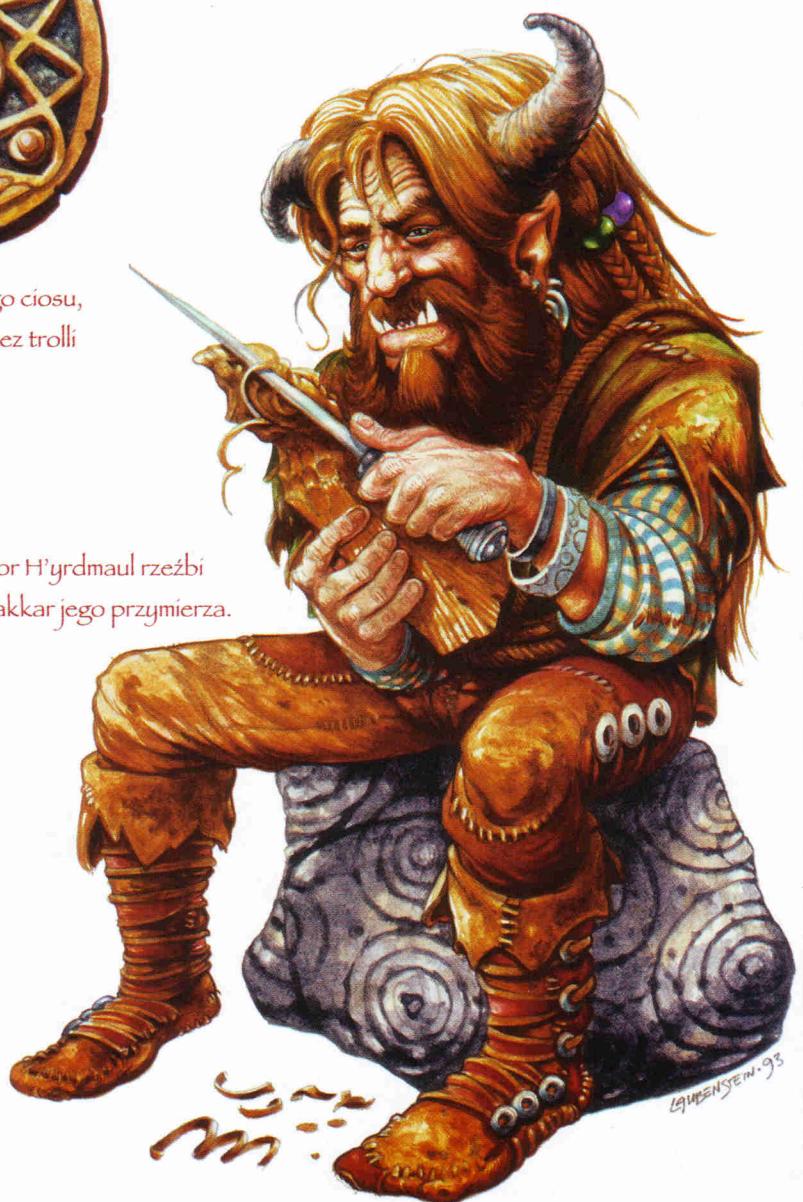
Drakkar floty Kamiennych Pazurów.



Amulet desperackiego ciosu,
wykorzystywany przez trolli
wojowników.



Kościane i kamienne symbole
przymierza trolli.



T'skrang



Odznała rangi, noszona przez kapitanów łodzi rzecznych.



Dziób łodzi rzecznej t'skrangów.



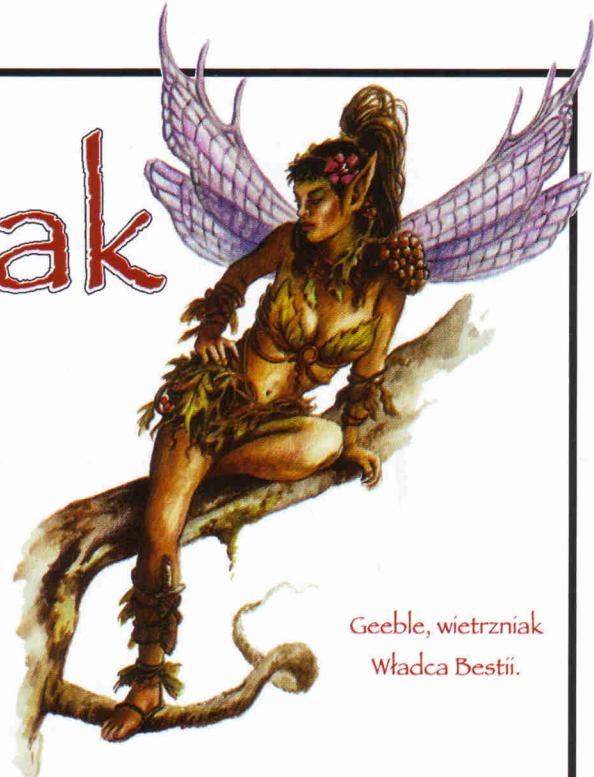
Pintrael, t'skrang Fechmistrz.

Grzebienie zdobiące głowy t'skrangów świadczą o ich rodzie.

Wietrzníak



Wietrniacki sztylet-cierń.



Geeble, wietrzníak
Władca Bestii.



Wietrniak Kawalerzysta wyrusza
na swym wierzchowcu do bitwy.



Wietrniacki puchar
przyjaźni.

Rytuał karmiczny wygląda inaczej dla przedstawicieli różnych dyscyplin, choć pełni tę samą funkcję: pozwala uzyskać dodatkowe punkty karma, które następnie posłużą bohaterowi do zwiększenia szansy powodzenia w określonych działaniach. Poziom *rytuatu karmicznego* określa maksymalną liczbę punktów karma, jaką postać może uzyskać w jednym rytuale. Jeżeli na przykład bohater ma trzeci poziom *rytuatu karmicznego*, może dzięki jednemu rytualowi otrzymać od 1 do 3 punktów karma.

W opisie dyscyplin znalazły się również opisy typowych rytuałów, ale gorąco zachęcamy graczy do obmyślenia własnych, niepowtarzalnych ceremonii.

UMIEJĘTNOŚCI ARTYSTYCZNE

Przed listą kregów i talentów podajemy jeszcze umiejętności artystyczne, które najlepiej pasują do adeptów praktykujących daną dyscyplinę. Czasem adepti mają kilka opcji do wyboru, innym razem znów (dotyczy to głównie magów) specjalizują się w jednym rodzaju sztuki. Bohaterowie nie będący magami mogą (za zgodą Mistrza Gry) wybrać umiejętność artystyczną, która nie została podana w opisie ich dyscypliny; magowie jednak nie mają wyboru: muszą się nauczyć wyszywać wzory na szatach.

TALENTY

Dalej następuje lista talentów, jakie bohater poznaje na kolejnych kregach; nabywanie coraz wyższych poziomów w każdym talencie z osobna wymaga przeznaczenia na ten cel określonej liczby punktów legend. Więcej informacji na temat awansu na wyższe kregi i podwyższania poziomów talentów znajdziecie w rozdziale **Narodziny legendy** (odpowiednio, na str. 222 i 221). W tymże rozdziale znajdziecie opis rytuału przywołania duchowego mistrza,



który wszystkim adeptom od piątego kręgu wzwyż pozwala w szczególny sposób osiągać wyższe kręgi.

PREMIE

W miarę awansowania na coraz wyższe kregi, bohater automatycznie zyskuje premie do określonych współczynników, co zaznaczono opisie dyscypliny. Najczęściej wzrastają wartości jego obrony.

Premia do **inicjatywy** oznacza, że stopień inicjatywy bohatera zwiększa się o podaną liczbę. Premia ta obowiązuje dopóty, dopóki bohater znajduje się co najmniej na tym kręgu, na którym ją uzyskał (patrz **Walka**, str. 192).

Dodatkową **karmę** bohater może przeznaczyć na zwiększenie skuteczności swoich działań. Jeżeli w opisie znajduje się wzmianka odnosząca się do konkretnej cechy, bohater może wydać punkt karma jedynie wówczas, gdy wykonuje test oparty na samej cesze, NIE zaś test umiejętności bądź talentu, który na niej bazuje.

Premia do **obrony fizycznej** oznacza zwiększenie jej wartości o podaną liczbę. Premia ta obowiązuje dopóty, dopóki bohater znajduje się co najmniej na tym kręgu, na którym ją uzyskał.

Niektórzy bohaterowie zyskują również prawo do dodatkowych **testów zdrowienia**. Premia ta obowiązuje dopóty, dopóki bohater znajduje się co najmniej na tym kręgu, na którym ją uzyskał.

Premia do **obrony społecznej** oznacza zwiększenie jej wartości o podaną liczbę. Premia ta obowiązuje dopóty, dopóki bohater znajduje się co najmniej na tym kręgu, na którym ją uzyskał.

Premia do **obrony magicznej** oznacza zwiększenie jej wartości o podaną liczbę. Premia ta obowiązuje dopóty, dopóki bohater znajduje się co najmniej na tym kręgu, na którym ją uzyskał.

CZARODZIEJ



Czarodzieje wyróżniają się wśród adeptów najlepszą znajomością teoretycznych aspektów sztuki magicznej. Inni posługujący się magią bohaterowie nazywają ich czasami „książkowymi magami”, choć niewielu miałoby odwagę powiedzieć im to prosto w oczy.

Istotne cechy: Percepcja, Siła Woli.

Ograniczenia rasowe: żadnych.

Rytuał karmiczny: Rytuał zaczyna się od narysowania na ziemi koła (przynajmniej dwumetrowej średnicy). Następnie Czarodziej wpisuje w koło trójkąt równoboczny, dokonuje ewentualnych poprawek i w trójkącie wrysowuje koło, potem kolejny trójkąt, następnie znów koło i tak dalej. Niebawem powstające figury stają się zbyt małe, by zwykły człowiek potrafił je narysować, toteż Czarodziej musi posiłkować się magią, zwłaszcza gdy efektów pracy nie można już śledzić gołym okiem. Ostatnią figurą jest trójkąt; w chwili gdy zostanie ukończony, rytuał dobiega końca.

Umiejętności artystyczne: wyszywanie szat.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Czytanie/pisanie
- Czytanie/pisanie znaków magicznych
- Matryca
- Matryca
- Rytuał karmiczny
- Rzucanie czarów
- Tkanie wątków (czarodziejstwo)

DRUGI KRĄG

Talenty

- Analiza śladów
- Matryca
- Wytrzymałość

TRZECI KRĄG

Talenty

- Odtworzenie tekstu
- Zapamiętanie tekstu

CZWARTY KRĄG

Karma: Czarodziej może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Charyzmy.

Talenty

- Spojrzenie astralne
- Złowieszcze mamrotanie

PIĄTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Czarodzieja zwiększa się o 1.

Talenty

- Czytanie z ruchu warg
- Moc woli

SZÓSTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Czarodzieja zwiększa się o 1.

Talenty

- Ulepszona matryca
- Znajomość języka

SIÓDMY KRĄG

Karma: Czarodziej może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających tylko Siły Woli i mocy woli.

Talenty

- Broń biała
- Podtrzymywanie wątku

ÓSMY KRĄG

Test zdrowienia: Czarodziej zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

- Ulepszona matryca
- Zimna krew



OBSYDIANIN - CZARODZIEJ

Nawet ci spośród adeptów, którzy są prawdziwymi mistrzami w swoim fachu, rzadko zdają sobie sprawę z tego, co naprawdę robią. Ich działania opierają się na instynkcie i intuicji, nie zaś na dogłębnej wiedzy, toteż nie wiedzą, jak wiele tracą.

Albowiem jedynie ktoś, kto zrozumie jak i dlaczego funkcjonuje świat, będzie w stanie pojąć go w całości jego złożoności. I właśnie zrozumienie stanowi istotę profesji Czarodzieja; droga do niego wiedzie przez naukę i wewnętrzną dyscyplinę, którą chętnie sobie narzucamy, gdyż poznanie jest treścią i celem naszego życia.

Cechy

Zręczność (11): 5/k8
 Siła Fizyczna (21): 8/2k6
 Żywotność (16): 7/k12
 Percepcja (17): 7/k12
 Siła Woli (13): 6/k10
 Charyzma (10): 5/k8

Talenty

Czarodziejstwo [tkanie wątków] (1): 8/2k6
 Czytanie/pisanie (1): 8/2k6
 Czytanie/pisanie znaków magicznych (1): 8/2k6
 Matryca (1)
 Matryca (1)
 Rytuał karmiczny (1)
 Rzucanie czarów (2): 9/k8+k6

Szybkość

Pelna: 43
 W walce: 22

Umiejętności

Artystyczna/wyszywanie (1): 6/k10
 Wiedza/wiedza magiczna (1): 8/2k6
 Wiedza/znajomość istot żywych (1): 8/2k6

Inicjatywa

Kostki: k8

Karma

Kostki: k4
 Punkty: 5

Walka

Obrona fizyczna: 7
 Obrona magiczna: 9
 Obrona społeczna: 6
 Pancerz fizyczny: 3
 Pancerz duchowy: 1

Obrażenia

Próg życia: 39
 Próg ran: 14
 Próg przytomności: 31
 Kostki zdrowienia: k12
 Testy zdrowienia: 3 dziennie



Ekwipunek

3 sztuki srebra
 4 miedziaki
 Bogate szaty podróżne
 Dwa sztyblety
 Księga czarów
 Maczuga
 Podróżne racie żywności
 – tygodniowy zapas
 Przybory do wyszywania
 Trollowa proca
 Zestaw podróżny

Czary

Badanie aury
 Miażdżąca wola
 Rozniecenie ognia
 Rozproszenie magii
 Umysłowy sztylet
 Zmysł astralny
 Żelazna dłoń

Uwagi: Obsidianin ma następujące zdolności rasowe:
podwyższony próg ran (+3), naturalny pancerz (+3). Obydwie uwzględniono już w powyższej charakterystyce.

FECHTMISTRZ



Fechtmistrzowie doprowadzają do perfekcji sztukę владания mieczem, szczególny nacisk kładąc na szybkie, a przede wszystkim efektowne cięcia i riposty. Chętnie prechwalają się swoimi dokonaniami.

Istotne cechy: Charyzma, Zręczność.

Ograniczenia rasowe: obsydianin.

Rytuał karmiczny: Podczas rytuału karmicznego Fechtmistrz walczy z wyimaginowanymi wrogami. Z początku są to proste potyczki, toczone w absolutnej ciszy, ale pod koniec nie brakuje już efektów dźwiękowych, akrobacji, a nawet charakterystycznych, zawadiackich dialogów. Rytuał kończy się, gdy zostanie pokonany ostatni przeciwnik.

Umiejętności artystyczne: aktorstwo, rycie run na broni, rzeźbiarstwo.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Broń biała
- Manewr
- Prowokacja
- Rytuał karmiczny
- Unik
- Zachowanie równowagi

DRUGI KRĄG

Talenty

- Broń miotana
- Riposta
- Wytrzymałość

TRZECI KRĄG

Talenty

- Broń strzelecka
- Zawadiacki śmiech

CZWARTY KRĄG

Karma: Fechtmistrz może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

- Tkanie wątków (Fechtmistrz)
- Uniknięcie pułapki

PIĄTY KRĄG

Karma: Fechtmistrz może użyć karmy do zwiększenia obrażeń zadanych przy ataku mieczem.

Talenty

- Druga broń
- Uwodzicielski uśmiech

SZÓSTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Fechtmistrza zwiększa się o 1.

Talenty

- Rozbrojenie
- Znajomość języka

SIÓDMY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Fechtmistrza zwiększa się o 1.

Talenty

- Drugi atak
- Zimna krew

ÓSMY KRĄG

Karma: Fechtmistrz może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Siły Woli.

Talenty

- Przewidywanie ciosu
- Zagadanie



T'SKRANG - FECHTMISTRZ

Wystarczy drobny ruch nadgarstkiem, muśnięcie ostrza, a skończy się twoje pozerstwo! Broń się, szlachetny panie! Znieważyłeś mnie; żądam satysfakcji. Milcz, skoro nie potrafisz poprzeć swych przechwałek ostrzem ze stali.

Nazbyt pewny siebie? Prawdą jest, że nie lękam się żadnej broni; nie boję się również głupców, którzy odważają się podnieść na mnie rękę. Pokazuję więc wszem i wobec, że jestem znakomitym szermierzem, dzięki czemu oszczędzam innym zakłopotania na widok własnej krwi. Słucham? Czy zdarzyło mi się przegrać? O nie, panie, mogłem się tylko czegoś *nauczyć*.

Cechy

Zręczność (19): 8/2k6
 Siła Fizyczna (15): 6/k10
 Żywotność (14): 6/k10
 Percepcja (12): 5/k8
 Siła Woli (11): 5/k8
 Charyzma (14): 6/k10

Talenty

Broń biała (3): 11/k10+k8
 Manewr (1): 9/k8+k6
 Prowokacja (1): 7/k12
 Rytuał karmiczny (1)
 Unik (1): 9/k8+k6
 Zachowanie równowagi (1): 7/k12

Szybkość

Pełna: 90
 W walce: 45

Umiejętności

Artystyczna/rycie run (1): 7/k12
 Wiedza/wiedza
 o t'skrangach (1): 6/k10
 Wiedza/znajomość
 starożytnych broni (1): 6/k10

Inicjatywa

Kostki: k10

Walka

Obrona fizyczna: 10
 Obrona magiczna: 7
 Obrona społeczna: 8
 Pancerz fizyczny: 8
 Pancerz duchowy: 1

Karma

Kostki: k6
 Punkty: 5

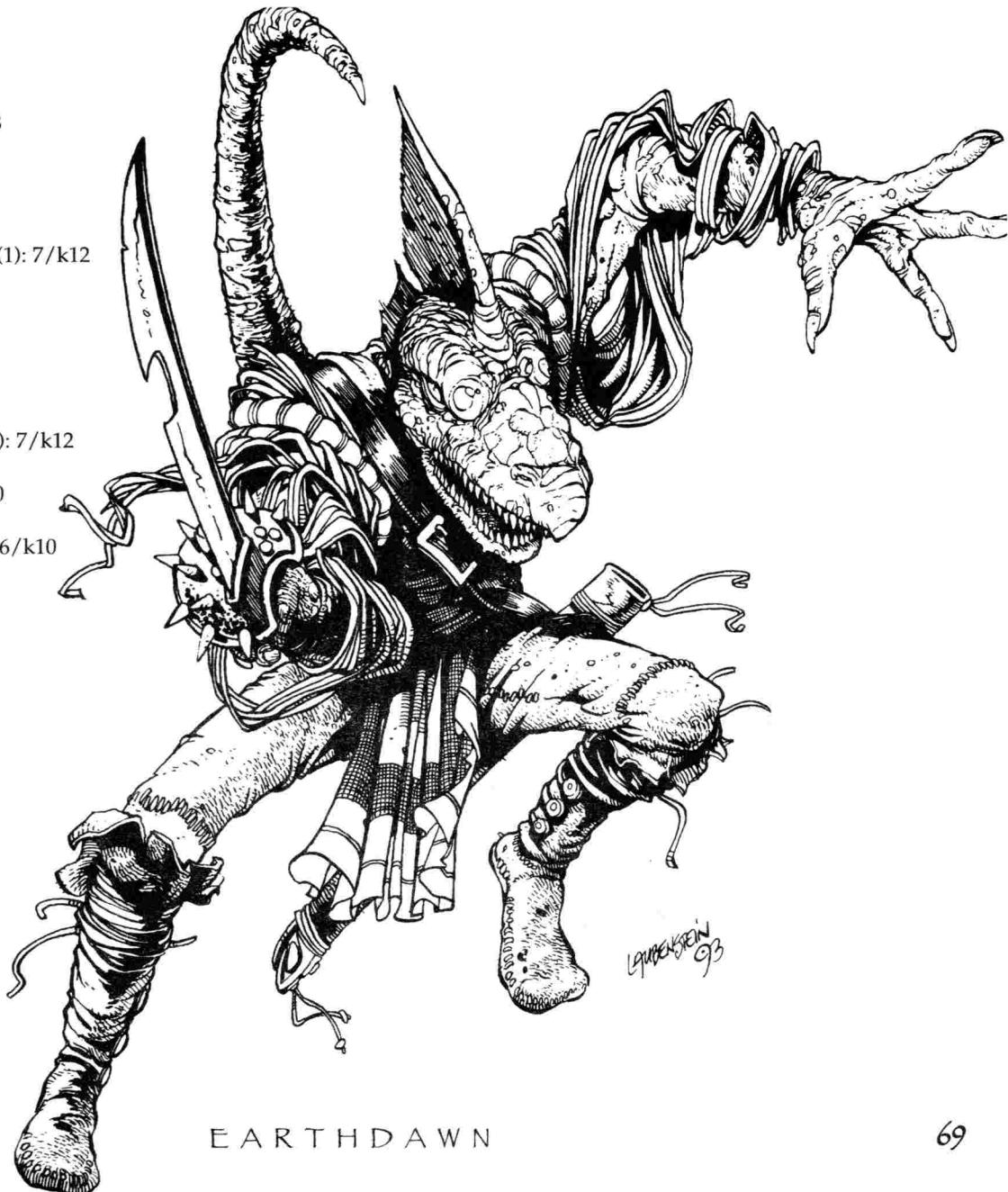
Obrażenia

Próg życia: 36
 Próg ran: 10
 Próg przytomności: 28
 Kostki zdrowienia: k10
 Testy zdrowienia: 3 dziennie

Ekwipunek

2 miedziaki
 2 sztuki srebra
 Miecz
 Narzędzia drzeworytnicze
 Narzędzia rzeźbiarskie
 Podróżne racje żywności – tygodniowy zapas
 Sztylet
 Tarcza piechoty
 Ubranie podróżne
 Zbroja skórzana utwardzana
 Zestaw podróżny

Uwagi: T'skrang ma rasową zdolność **atak ogonem** (stopień obrażeń = stopień Siły Fizycznej +3).



ILUZJONISTA



Iluzjoniści to magowie specjalizujący się w sztuce oszustwa. Nie znaczy to jednak, że wszystkie zaklęcia, jakimi się posługują, opierają się na złudzeniach. Już dawno temu przekonali się bowiem, że śmiertelnicy nie będą się w nieskończoność nacierali na ich sztuczki; dziś zatem rzemiosło Iluzjonisty to mieszanina iluzji, prawdziwej magii i kuglarskich trików.

Istotne cechy: Percepcja, Siła Woli.

Ograniczenia rasowe: żadnych.

Rytuał karmiczny: Iluzjoniści nie mają jednego, raz na zawsze ustalonego wzorca rytuału karmicznego. Ważne jest tylko, by zawierał kilka charakterystycznych elementów: sporo atrakcyjnych, głośnych efektów zakleć, kilka sztuczek, dużo gadaniń; dodatkowo Iluzjonista potrzebuje asystenta, którego będzie się starał przekonać, że rytuał jest śmiertelnie poważną sprawą i musi się odbyć według dokładnie określonego wzoru; całość dobiega końca po upływie pół godziny.

Umiejętności artystyczne: wyszywanie szat.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Czytanie/pisanie
- Czytanie/pisanie znaków magicznych
- Matryca
- Matryca
- Rytuał karmiczny
- Rzucanie czarów
- Tkanie wątków (iluzje)

DRUGI KRĄG

Talenty

- Matryca
- Mimikra
- Wytrzymałość

TRZECI KRĄG

Talenty

- Pozorna śmierć
- Znajomość języka

CZWARTY KRĄG

Wizje: Iluzjonista potrafi za cenę 1 punktu wyczerpania tworzyć proste iluzje. Obrazy nie mogą przekraczać rozmiarów ludzkiej postaci i znajdują się w odległości większej niż 3 metry od swego twórcy. Liczbę równocześnie podtrzymywanych iluzji tego typu określa stopień *tkania wątków (iluzje)*. Nie mają one żadnego wpływu na otoczenie i są wyłącznie demonstracją możliwości maga. Patrzące na nie osoby mogą nie dać się nabräć, jeżeli w teście Siły Woli uzyskają co najmniej 4.

Talenty

- Fałszywy obraz
- Matryca

PIĄTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Iluzjonisty zwiększa się o 1.

Talenty

- Moc woli
- Przewidywanie ciosu

SZÓSTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Iluzjonisty zwiększa się o 1.

Talenty

- Ulepszona matryca
- Zręczne dłonie

SIÓDMY KRĄG

Karma: Iluzjonista może wykorzystywać punkty karma do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

- Ulepszona matryca
- Zagadanie

ÓSMY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Iluzjonisty zwiększa się o 1.

Talenty

- Przejrzenie iluzji
- Strumień jaźni



CZŁOWIEK - ILUZJONISTA

Rzadko udaje się nam dostrzec prawdziwą naturę rzeczy; złudzenia i fałsz spotyka się na każdym kroku. Wszyscy nosimy maski, pod którymi ukrywamy i chronimy swoje prawdziwe wnętrze. Nawet przyjaciel karmimy tylko półprawdami – dla ich własnego dobra. Zmieniamy rzeczywistość w coś, czym naprawdę nie jest, ale dzięki takim zabiegom jesteśmy w stanie z nią wytrzymać i w niej żyć.

Czemu w takim razie miałbym temu zaprzeczać? Złudzenia są istotą mojej profesji, przebranie i oszustwo moimi przyjaciółmi, tworzenie zaś iluzji treścią mojego życia. Tak – bawię się nimi dla rozrywki – ale zwykle spełniają ważniejsze funkcje: ukrywają i odsłaniają, zmieniają i zachowują bez zmian, rozświetlają mrok i sprowadzają zaslonę ciemności.

Cechy

Zręczność (11): 5/k8
 Siła Fizyczna (12): 5/k8
 Żywotność (13): 6/k10
 Percepcja (18): 7/k12
 Siła Woli (15): 6/k10
 Charyzma (13): 6/k10

Talenty

Czytanie/pisanie (1): 8/2k6
 Czytanie/pisanie znaków magicznych (1): 8/2k6
 Iluzje [tkanie wątków] (2): 9/k8+k6
 Matryca (1)
 Matryca (1)
 Rytuał karmiczny (1)
 Rzucanie czarów (1): 8/2k6

Szybkość

Pełna: 54
 W walce: 27

Umiejętności

Artystyczna/wyszywanie (1): 7/k12
 Wiedza/alchemy i znajomość eliksirów (1): 8/2k6
 Wiedza/wiedza magiczna (1): 8/2k6

Inicjatywa

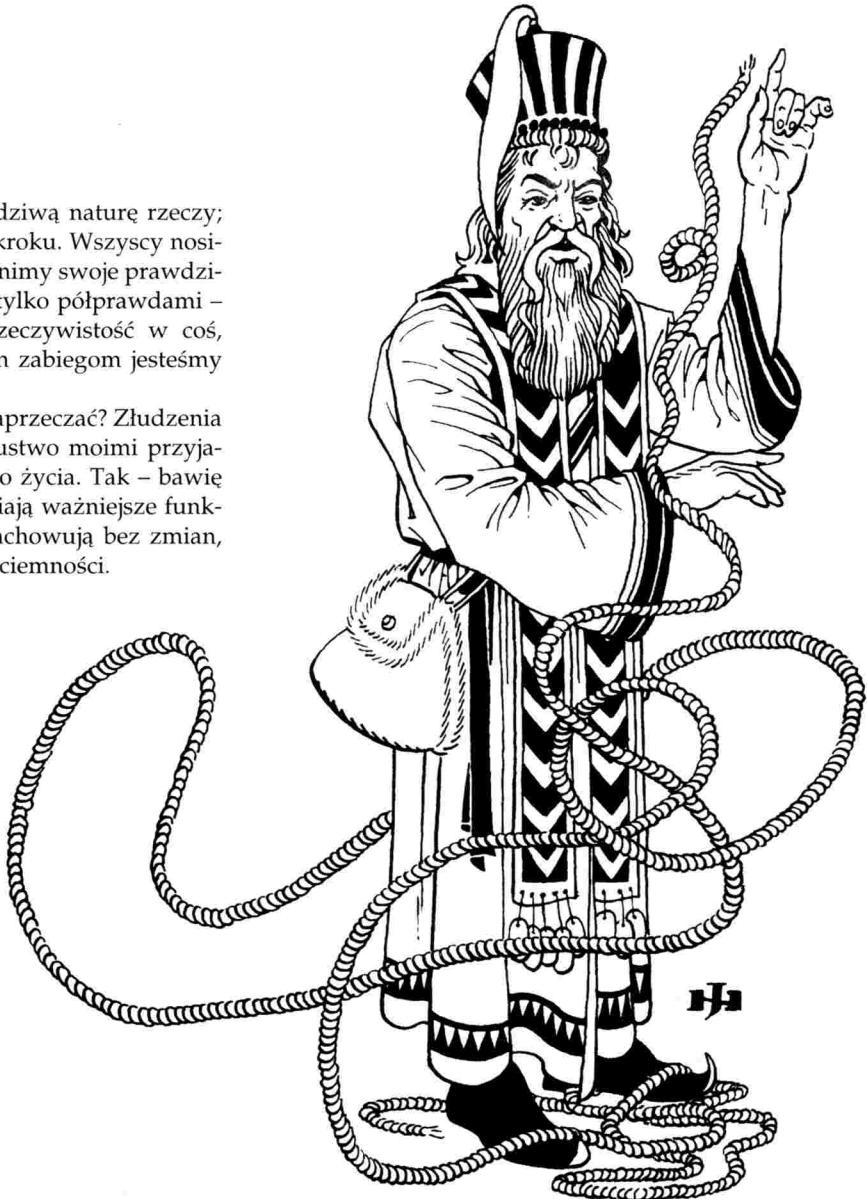
Kostki: k8

Karma

Kostki: k8
 Punkty: 10

Walka

Obrona fizyczna: 7
 Obrona magiczna: 10
 Obrona społeczna: 7
 Pancerz fizyczny: 3
 Pancerz duchowy: 2



Obrażenia

Próg życia: 35
 Próg ran: 9
 Próg przytomności: 27
 Kostki zdrowienia: k10
 Testy zdrowienia: 2 dziennie

Ekwipunek

1 sztuka srebra
 Elixiry zdrowienia
 Kostur
 Księga czarów
 Lina (półtora metra)
 Podróżne racie żywności – zapas na tydzień
 Przybory do wyszywania
 Sztylet do rzucania
 Ubranie podróżne
 Wyszywana szata
 Zbroja skórzana
 Zestaw podrózny

Czary

Dobra mina
 Kontrola nad liną
 Lustrzane odbicie
 Przemiana metalu
 Światło
 Tajemnicze głosy
 Uspokajający dotyk

Uwagi: Człowiek ma zdolność rasową – talent wszechstronność.

KAWALERZYSTA



Kawalerzyści to dzicy, zapalczysi wojownicy, którzy prawie nie rozstają się z wierzchowcami. Wieloletnie ćwiczenia pozwalają wytworzyć im empatyczną więź ze zwierzęciem; nic więc dziwnego, że Kawalerzyści bardziej szanują i cenią swoich podopiecznych niż Dawców Imion (z wyjątkiem innych Kawalerzystów, oczywiście). W tej dyscyplinie największe znaczenie ma dynamika, ciągły ruch i związki między jeźdźcem i wierzchowcem.

Istotne cechy: Charyzma, Siła Fizyczna, Żywotność.

Ograniczenia rasowe: obsydianin.

Rytuał karmiczny: Kawalerzysta wbija w ziemię przedmiot, który za chwilę stanie się celem jego ataku. Następnie odjeżdża o kilka minut konnej jazdy od tego miejsca, zawiązuje sobie oczy i nakazuje wierzchowcowi powrócić. W momencie gdy zbliżą się około na 100 metrów do celu, jeździec rozpoczyna szarże, kierując zwierzęciem tylko dzięki bezpośredniej więzi psychicznej i posiadanym talentom, wzmacniającym tego rodzaju oddziaływanie. Rytuał kończy się, gdy Kawalerzysta (nadal z opaską na oczach) trafia w cel.

Umiejętności artystyczne: drzeworytnictwo, rycie run.

Uwaga: rozpoczynając grę Kawalerzysta ma od razu własnego wierzchowca (konia).

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Broń biała
- Rytuał karmiczny
- Szarża
- Unik
- Wieź ze zwierzęciem
- Woltyżerka

DRUGI KRĄG

Talenty

- Rozkaz empatyczny
- Wspólna krew
- Wytrzymałość

TRZECI KRĄG

Talenty

- Atak z podjazdu
- Przywołanie rumaka

CZWARTY KRĄG

Karma: Kawalerzysta może wykorzystywać punkty karma do działań wykonywanych przez jego rumaka (z wyjątkiem testu określającego zadane obrażenia).

Talenty

- Tkanie wątków (Kawalerzysta)
- Zimna krew

PIĄTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Kawalerzysty zwiększa się o 1.

Talenty

- Obrona obrotowa
- Utrzymywanie się w siodle

SZÓSTY KRĄG

Karma: Kawalerzysta może wykorzystywać punkty karma do testów zdrowienia.

Talenty

- Zapanowanie nad zwierzęciem
- Wytrzymałość (wierzchowca)

SIÓDMY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Kawalerzysty zwiększa się o 1.

Talenty

- Broń strzelecka
- Trwałe wrażenie

ÓSMY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Kawalerzysty zwiększa się o 1.

Talenty

- Atak wierzchowca
- Przerażająca szarża



ORK - KAWALERZYSTA

Nic nie cieszy mnie tak, jak porządną szarżę. Spinam konia i razem pędzimy coraz szybciej i szybciej, aż ziemia i niebo zlewają się w jeden rozmazany obraz. Czuje wewnętrzny spokój. Poruszamy się niczym jedna istota, jesteśmy potężna, nie dająca się powstrzymać siłą; nie wiemy co to strach. Szarżującemu oddziałowi Kawalerzystów nikt nie stawi czoła. Razem przestaczamy się w huragan, który zmiata wszystko z powierzchni ziemi na swojej drodze.

Cechy

Zręczność (12): 5/k8
 Siła Fizyczna (18): 7/k12
 Żywotność (19): 8/2k6
 Percepcja (11): 5/k8
 Siła Woli (10): 5/k8
 Charyzma (12): 5/k8

Talenty

Broń biała (1): 6/k10
 Rytuał karmiczny (1)
 Szarża (1): 8/2k6
 Unik (1): 6/k10
 Więź ze zwierzęciem (2): 7/k12
 Woltyżerka (2): 7/k12

Szybkość

Pełna: 65
 W walce: 33

Umiejętności

Artystyczna/rycie run (1): 6/k10
 Wiedza/wiedza o broni (1): 6/k10
 Wiedza/znajomość starożytnych broni (1): 6/k10

Inicjatywa

Kostki: k8

Karma

Kostki: k8
 Punkty: 10

Walka

Obrona fizyczna: 7
 Obrona magiczna: 7
 Obrona społeczna: 7
 Pancerz fizyczny: 7
 Pancerz duchowy: 0

Obrażenia

Próg życia: 43
 Próg ran: 12
 Próg przytomności: 35
 Kostki zdrowienia: 2k6
 Testy zdrowienia: 3 dziennie

Ekwipunek

4 miedziaki
 5 sztuk srebra
 Dwa sztylety
 Koń
 Maczuga
 Narzędzia rzeźbiarskie
 Podróżne racie żywności – zapas na tydzień
 Tarcza jazdy
 Ubranie podróżne
 Zbroja skórzana warstwowa
 Zestaw podróżny

Uwagi: Ork ma rasową zdolność **widzenie w ciemnościach**.



NELSON

KSENOMANTA



Ksenomanci w sposób szczególny interesują się istnieniem i naturą innych światów. Magia, którą władają, pozwala im porozumiewać się z duchami i innymi istotami, zamieszkującymi zaświaty czy, na przykład, przestrzeń astralną. Większość Dawców Imion uważa Ksenomantów za nieco „dziwacznych”, toteż nic dziwnego, że przedstawiciele tej dyscypliny nie cieszą się specjalną popularnością.

Istotne cechy: Percepcja, Siła Woli.

Ograniczenia rasowe: wietrniak.

Rytuał karmiczny: Ksenomanckie rytuały karmiczne nie są zbyt efektowne: mag parzy sobie herbatę, po czym pijąc ją gawędzi na temat istoty bytu w światach równoległych z jakimś służebnym duchem czy innym stworzeniem nie pochodzącym z naszego świata. Rytuał kończy się z chwilą, gdy Ksenomanta wysiączy ostatnią kroplę z drugiej filiżanki herbaty.

Umiejętności artystyczne: wyszywanie szat.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Czytanie/pisanie
- Czytanie/pisanie znaków magicznych
- Matryca
- Matryca
- Rytuał karmiczny
- Rzucanie czarów
- Tkanie wątków (ksenomancja)

DRUGI KRĄG

Talenty

- Przerażanie
- Spojrzenie astralne
- Wytrzymałość

TRZECI KRĄG

Talenty

- Matryca
- Prowokacja

CZWARTY KRĄG

Karma: Ksenomanta może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Percepcji.

Talenty

- Matryca
- Moc woli

PIĄTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Ksenomanty zwiększa się o 1.

Talenty

- Powstrzymanie ducha
- Zawładnięcie zwierzęciem

SZÓSTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Ksenomanty zwiększa się o 1.

Talenty

- Rozmowa z duchami
- Ulepszona matryca

SIÓDMY KRĄG

Inicjatywa: Ksenomanta zyskuje dodatkowy 1 stopień do testów inicjatywy.

Talenty

- Nadnaturalny unik
- Widzenie życia

ÓSMY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Ksenomanty zwiększa się o 1.

Talenty

- Krający szpieg
- Ulepszona matryca



CZŁOWIEK - KSEНОMANTA

Dlaczego się mnie boisz? Jeśli myślisz, że chcę cię skrywać, to jesteś w błędzie. Sprawy tego świata mało mnie interesują. Badam zaś światy, inne wymiary i przestrzenie; rozkazuję ich mieszkańcom... Oni zaś czasem szepczą do mnie, odsłaniając przed mną niepojęte sekrety, innym razem znów wykrzykują straszliwe prawdy; ich słowa są dla moich uszu pieszczotą równą dźwiękom muzyki, mój umysł szybuje z nimi, uwolniony od balastu ciała. Mam bowiem zwykłe, ludzkie ciało, ale magia przepędza mą duszę, gdy wędruje przez inne światy.

Cechy

Zręczność (12): 5/k8

Sila Fizyczna (11): 5/k8

Żywotność (13): 6/k10

Percepcja (18): 7/k12

Sila Woli (15): 6/k10

Charyzma (13): 6/k10

Talenty

Czytanie/pisanie (1): 8/2k6

Czytanie/pisanie znaków magicznych (1): 8/2k6

Ksenomancja [tkanie wątków] (1): 8/2k6

Matryca (1)

Matryca (1)

Rytuał karmiczny (1)

Rzucanie czarów (2): 9/k8+k6

Szybkość

Pełna: 57

W walce: 29

Umiejętności

Artystyczna/wyszewanie (1): 7/k12

Wiedza/historia Pogromu (1): 8/2k6

Wiedza/wiedza magiczna (1): 8/2k6

Inicjatywa

Kostki: k8

Karma

Kostki: k8

Punkty: 10

Walka

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 3

Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 35

Próg ran: 9

Próg przytomności: 27

Kostki zdrowienia: k10

Testy zdrowienia: 2 dziennie



Ekwipunek

14 sztuk srebra

8 miedziaków

Dwa sztyblety

Eliksir zdrowienia

Kostur

Księga czarów

Nóż

Proca

Przybory do wyszywania

Ubranie podróżne

Wyszewana szata

Zbroja skórzana

Zestaw podróżny

Czary

Doświadczenie śmierci

Krąg zimna

Pojedynek woli

Rozkazywanie zwierzętom nocy

Taniec kości

Upiorny dotyk

Wykrycie ożywieńców

Uwagi: Człowiek ma zdolność rasową – talent *wszechstronność*.

ŁUCZNIK



Łucznik jest mistrzem w sztuce posługiwania się łukiem. W tej dyscyplinie kładzie się szczególny nacisk na dokładność i (w mniejszym stopniu) szybkość. Większość Łuczników odznacza się niezwykłą spostrzegawczością, która pozwala im dojrzeć rzeczy, umykające innym.

Istotne cechy: Percepcja i Zręczność.

Ograniczenia rasowe: obsydianin.

Rytuał karmiczny: Przez pierwsze parę minut Łucznik czyści łuk i oliwi cięciwę. Później kładzie broń przed sobą, rozkłada strzały w wachlarz na ziemi i medytuje. Na zakończenie wystrzeliwuje trzy strzały, które po trafieniu w cel tworzą trójkąt o boku dwudziestu-trzydziestu centymetrów, a potem jeszcze jedną, która trafia w sam jego środek. Z chwilą gdy ostatnia strzała dosięgnie celu, rytuał się kończy.

Umiejętności artystyczne: wyrób strzał, rycie run, rzeźbiarstwo.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Broń strzelecka
- Celny strzał
- Mistyczny znak
- Rytuał karmiczny
- Strzała kierunku
- Unik

DRUGI KRĄG

Talenty

- Broń miotana
- Sprint
- Wytrzymałość

TRZECI KRĄG

Talenty

- Ognista strzała
- Zachowanie równowagi

CZWARTY KRĄG

Karma: Łucznik może wykorzystywać punkty karma do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

- Tkanie wątków (Łucznik)
- Walka wręcz

PIĄTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Łucznika zwiększa się o 1.

Talenty

- Pierwsze wrażenie
- Powstrzymujący znak

SZÓSTY KRĄG

Karma: Łucznik może użyć karma do zwiększenia obrażeń zadanego przy ataku bronią strzelecką.

Talenty

- Rykoszett
- Znajomość języka

SIÓDMY KRĄG

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Łucznika zwiększa się o 1.

Talenty

- Przewidywanie ciosu
- Przywołanie strzał

ÓSMY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Łucznika zwiększa się o 1.

Talenty

- Precyzyjny atak
- Sokole oko



ELF - ŁUCZNIK

Żyję według tych samych zasad, które stosują się do mojego łuku. Starannie celuję, kontroluję swoje myśli i oddech, a później pędzę swobodnie, wprost na spotkanie celu. Oceniam uważnie moje zamierzenia, tak jak cel, w który mierzę, usiłując je w pełni zrozumieć. Gdybym bowiem nie znał celu, jak miałybym skierować ku niemu mą strzałę?

Wybacz mi, jeśli brzmi to nazbity tajemniczo, ale dla mnie życie to wiatr, siła natury, która popycha nas naprzód z rozmysłem bądź miota bez celu po świecie. Jak moje strzały, tak i ja dosiadam wiatru lub posuwam się wbrew jego podmuchom. Albowiem chcąc kierować swym losem musimy zrozumieć wiatr, czuć jego zawirowania, porywy i prądy. Daję się unosić wiatrowi, ale nie jak porwany burzą liść, lecz na podobieństwo żeglarza, który ujarzmia fale morza.

Cechy

Zręczność (20): 8/2k6
 Siła Fizyczna (13): 6/k10
 Żywotność (11): 5/k8
 Percepcja (16): 7/k12
 Siła Woli (13): 6/k10
 Charyzma (12): 5/k8

Talenty

Broń strzelecka (2): 10/k10+k6
 Celny strzał (1): 8/2k6
 Mistyczny znak (2): 9/k8+k6
 Rytuał karmiczny (1)
 Strzała kierunku (1): 8/2k6
 Unik (1): 9/k8+k6

Szybkość

Pełna: 110
 W walce: 55

Umiejętności

Artystyczna/drzeworytnictwo (1): 6/k10
 Wiedza/historia Barsawii (1): 8/2k6
 Wiedza/wiedza o elfach (1): 8/2k6

Inicjatywa

Kostki: 2k6

Karma

Kostki: k6
 Punkty: 5

Walka

Obrona fizyczna: 10
 Obrona magiczna: 9
 Obrona społeczna: 7
 Pancerz fizyczny: 3
 Pancerz duchowy: 1

Obrażenia

Próg życia: 32
 Próg ran: 8
 Próg przytomności: 24
 Kostki zdrowienia: k8
 Testy zdrowienia: 2 dziennie



Ekwipunek

6 sztuk srebra
 8 miedziaków
 Długi łuk
 Kołczan z 20 strzałami
 Narzędzia drzeworytnicze
 Podróżne racie żywności – zapas na tydzień
 Skórzana zbroja
 Sztylet
 Ubranie podróżne
 Zestaw podróznicy

Uwagi: Elf ma zdolność rasową **widzenie w ciemnościach**.

MISTRZ ŻYWIOŁÓW



Mistrz Żywiołów jest magiem, który specjalizuje się w poznawaniu natury pięciu magicznych żywiołów: powietrza, ziemi, ognia, wody i drewna.

Istotne cechy: Percepcja, Siła Woli.

Ograniczenia rasowe: żadnych.

Rytuał karmiczny: Mistrz Żywiołów rysuje na ziemi duży trójkąt, po czym siada w nim i rozpaliwszy niewielkie ognisko gotuje wodę w garnku, śpiewając przy tym w tajemnym języku ognia, dzięki czemu płomienie stają się goretsze. Po zagotowaniu wody mag gasi ognisko, dosypuje do naczynia nieco ziemi, a następnie tak powstałym błotem (po ostudzeniu) maluje sobie twarz niczym wojownik wkraczający na ścieżkę wojenną. Przywołuje lekki wietrzyk, który szybko suszy warstwę błota, aż wreszcie skorupa pęka i po kawałku odpada, zostawiając po sobie skomplikowany, delikatny rysunek. Rytuał dobiera końca, gdy wzór zostanie w całości wykreślony.

Umiejętności artystyczne: wyszywanie szat.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Czytanie/pisanie
- Czytanie/pisanie znaków magicznych
- Matryca
- Matryca
- Rytuał karmiczny
- Rzucanie czarów
- Tkanie wątków (magia żywiołów)

DRUGI KRĄG

Talenty

- Matryca
- Uzdrawingający ogień
- Wytrzymałość

TRZECI KRĄG

Talenty

- Języki żywiołów
- Mowa powietrza

CZWARTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Mistrza Żywiołów zwiększa się o 1.

Talenty

- Matryca
- Powstrzymanie żywiołaka

PIĄTY KRĄG

Karma: Mistrz Żywiołów może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Percepcji.

Talenty

- Moc woli
- Zamrożenie trucizny

SZÓSTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Mistrza Żywiołów zwiększa się o 1.

Talenty

- Kontrola temperatury
- Wrośnięcie w ziemię

SIÓDMY KRĄG

Karma: Mistrz Żywiołów może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Charyzmy.

Talenty

- Ulepszona matryca
- Zmiana kształtu

ÓSMY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Mistrza Żywiołów zwiększa się o 1.

Talenty

- Bezpieczna ścieżka
- Ulepszona matryca



KRASNOLUD - MISTRZ ŻYWIOŁÓW

W świecie istnieje równowaga: Powietrze, Ziemia, Ogień, Woda i Drewno razem tworzą wszystko, co nas otacza. Wystellarzy zapanować nad tymi siłami, by władać naszą rzeczywistością.

Nie można ich jednak lekceważyć. Prawdziwa potęga Mistrza Żywiołów kryje się w zdolności wykorzystywania obcych mocy; przekonujemy i zmuszamy żywioły, by nam służyły, mając zarazem pełną świadomość, że przy najmniejszym potknięciu zwrócią się przeciw nam. Nasza sztuka wymaga ogromnej siły woli i niezwykłej zdolności koncentracji. Nikt nie może bezkarnie rozkazywać naturze, a ona niechętnie wybaczła.

Cechy

Zręczność (13): 6/k10
 Siła Fizyczna (15): 6/k10
 Żywotność (15): 6/k10
 Percepcja (18): 7/k12
 Siła Woli (15): 6/k10
 Charyzma (9): 4/k6

Talenty

Czytanie/pisanie (1): 8/2k6
 Czytanie/pisanie znaków magicznych (1): 8/2k6
 Magia żywiołów [tkanie wątków]: 8/2k6
 Matryca (1)
 Matryca (1)
 Rytuał karmiczny (1)
 Rzucanie czarów (2): 9/k8+k6

Szybkość

Pełna: 54
 W walce: 27

Umiejętności

Artystyczna/wyszywanie (1): 5/k8
 Wiedza/wiedza magiczna (1): 8/2k6
 Wiedza/wiedza o Horrorach (1): 8/2k6

Inicjatywa

Kostki: k10

Karma

Kostki: k6
 Punkty: 6

Walka

Obrona fizyczna: 7
 Obrona magiczna: 10
 Obrona społeczna: 6
 Pancerz fizyczny: 3
 Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 38
 Próg ran: 10
 Próg przytomności: 29
 Kostki zdrowienia: k10
 Testy zdrowienia: 3 dziennie



Ekwipunek

4 miedziaki
 8 sztuk srebra
 Dwa sztyblety
 Eliksir zdrowienia
 Księga czarów
 Pałka
 Podróżne racje żywności
 – zapas na tydzień
 Przybory do wyszywania
 Ubranie podróżne
 Wyszczepana szata
 Zbroja skórzana
 Zestaw podrózny

Czary

Kryształowe pociski
 Maskowanie
 Mowa roślin
 Oczyszczenie wody
 Odporność na ogień
 Odporność na zimno
 Płomienne ostrze

Uwagi: Krasnolud ma rasową zdolność termowizja.

POWIETRZNY ŁUPIEŻCA



Powietrzni Łupieżcy są w Barsawii siłą, z którą zawsze należy się liczyć. Ich latające statki krażą nad całą krainą, najczęściej obierając za cel ataków Theran i ich sojuszników. Są duśni i niezłomnie lojalni wobec wszystkich, którzy wybrali tę dyscyplinę (pod warunkiem, że nie należą do wrogiego klanu bądź przymierza).

Istotne cechy: Siła Fizyczna, Zręczność, Żywotność.

Ograniczenia rasowe: elf, obsydianin, wietrzniak.

Rytuał karmiczny: Z początku Powietrzny Łupieżca siedzi kilka minut bez ruchu pod górnym niebem, pograżony w medytacjach. Później zaczyna uderzać bronią o tarczę, najpierw wolno (dwa uderzenia na minutę), później coraz szybciej i szybciej, aż wreszcie bębnienie osiąga iście piekielne tempo. Rytuał kończy się po upływie pół godziny, z chwilą gdy przebrzmii echo ostatniego ciosu w tarczę.

Umiejętności artystyczne: drzeworytnictwo, rycie w kości, rycie run.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Broń biała
- Ognista krew
- Okrzyk bojowy
- Rytuał karmiczny
- Unik
- Żeglarstwo powietrzne

DRUGI KRĄG

Talenty

- Atak tarcza
- Wielki skok
- Wytrzymałość

TRZECI KRĄG

Talenty

- Błyskawiczne kopnięcie
- Chwyтанie wiatru

CZWARTY KRĄG

Karma: Powietrzny Łupieżca może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Siły Fizycznej.

Talenty

- Broń miotana
- Tkanie wątków (Powietrzny Łupieżca)

PIĄTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Powietrznego Łupieżcy zwiększa się o 1.

Talenty

- Paserstwo
- Wrzask bojowy

SZÓSTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Powietrznego Łupieżcy zwiększa się o 1.

Talenty

- Atak z rozpędu
- Przeszywające spojrzenie

SIÓDMY KRĄG

Karma: Powietrzny Łupieżca może użyć karmy do zwiększenia obrażeń zadanych przy ataku bronią do walki wręcz.

Talenty

- Broń strzelecka
- Znajomość języka

ÓSMY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Powietrznego Łupieżcy zwiększa się o 1.

Talenty

- Miażdżący cios
- Walka wręcz



TROLL - POWIETRZNY ŁUPIEŻCA

Nawet nie próbuj stawać mi oporu – jestem trolliem, a do tego Powietrznym Łupieżcą! Z mojej rasy od niepamiętnych czasów wywodzą się wielcy wojownicy. Naszym królestwem są górskie szczyty, naszym oceanem – całe niebo.

Wiedziemy prosty żywot – jeden napad dziś, drugi jutro; tak już jest. Bierzemy sami to, czego odmawia nam wasze społeczeństwo. To wasi przodkowie wygnali nas daleko w góry, gdzie ziemia nie może nas wyżywić. Niech i tak będzie. Wszak jesteśmy łupieżcami.

Cechy

Zręczność (13): 6/k10

Sila Fizyczna (19): 8/2k6

Żywotność (20): 8/2k6

Percepcja (11): 5/k8

Sila Woli (12): 5/k8

Charyzma (13): 6/k10

Talenty

Broń biała (2): 8/2k6

Ognista krew (1): 9/k8+k6

Okrzyk bojowy (2): 8/2k6

Rytuał karmiczny (1)

Unik (1): 7/k12

Żeglarstwo powietrzne (1): 6/k10

Szybkość

Pełna: 60

W walce: 30

Umiejętności

Artystyczna/rycie run (1): 7/k12

Wiedza/historia trolli (1): 6/k10

Wiedza/historia wojskowości w Barsawii (1): 6/k10

Inicjatywa

Kostki: k8

Karma

Kostki: k4

Punkty: 6

Walka

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 5

Pancerz duchowy: 1

Obrażenia

Próg życia: 44

Próg ran: 13

Próg przytomności: 36

Kostki zdrowienia: 2k6

Testy zdrowienia: 4 dziennie

Ekwipunek

2 miedziaki

2 sztuki srebra

Miecz

Narzędzia rzeźbiarskie

Podróżne racie żywności – zapas na tydzień

Sztylet

Trollowa proca

Ubranie podróżne

Zbroja skórzana utwardzana

Zestaw podróżny

Uwagi: Troll posiada zdolność rasową **termowizja**.



TRUBADUR



Trubadurzy pełnią w Barsawii funkcje gawędziarzy, aktorów i pieśniarzy, a przy tym są osobami najbardziej zbliżonymi do mędrców czy historyków, z jakimi przeciętni Barsawianie mają kontakt.

Istotne cechy: Charyzma, Percepcja, Zręczność.

Ograniczenia rasowe: żadnych.

Rytuał karmiczny: Odprowadzenie rytuału karmicznego wiąże się u Trubadura z publicznym (w obecności co najmniej dwuosobowej widowni) wykonaniem pieśni lub odegraniem krótkiej scenki; w grę wchodzi także popis żonglerki czy opowiadanie żartów lub bajek. Na zakończenie trubadur opowiada historię, której ostatnie słowa brzmią: „Tak oto kończy się ta opowieść, od początku do końca prawdziwa”.

Umiejętności artystyczne: gawędziarstwo, rzeźbiarstwo, żonglerka.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Broń biała
- Naśladowanie głosu
- Pierwsze wrażenie
- Pieśń uczuć
- Przebranie
- Rytuał karmiczny

DRUGI KRĄG

Talenty

- Historia przedmiotu
- Wytrzymałość
- Znajomość języka

TRZECI KRĄG

Talenty

- Czytanie/pisanie
- Empatia

CZWARTY KRĄG

Karma: Trubadur może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

- Prowokacja
- Tkanie wątków (Trubadur)

PIĄTY KRĄG

Karma: Trubadur może wykorzystywać punkty karmy do wspomoczenia podjętych przez drugą osobę wysiłków, związanych z oddziaływaniem na innych. Musi w tym celu przemówić w imieniu tej osoby lub podjąć inne działania, które usprawiedliwiałyby użycie karmy.

Talenty

- Broń miotana
- Zagadanie

SZÓSTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Trubadura zwiększa się o 1.

Talenty

- Targowanie się
- Zimna krew

SIÓDMY KRĄG

Pocałunek: Za cenę 1 punktu wyczerpania Trubadur może obdarować wybraną osobę preferowanej płci namiętnym, niepowtarzalnym pocałunkiem. Pozwoli mu to zwiększyć o 3 stopień każdego działania i talentu, za pomocą których zechce na tę osobę wpływać przez najbliższe pięć minut.

Talenty

- Broń strzelecka
- Podjudzanie tłumu

ÓSMY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Trubadura zwiększa się o 1.

Talenty

- Hipnoza
- Wdzięczny odwrót



ELF - TRUBADUR

Opowiedz mi swoje dzieje, przyjacielu, a ja chętnie odwdzięczę ci się jedną z opowieści, które znam. W końcu historie po to właśnie powstają, by je opowiadać; po cóż je taić? Czemu mają służyć, jeśli nikt ich nie słucha i tylko blakną w pamięci, by wreszcie – zapomniane – umrzeć? Powiedz mi o sobie, dzielny podróżniku i niech twoje słowa ożywią twą legendę, tak jak wiosenny deszcz budzi do życia pola.

Nasz świat jest stary i wiele rzeczy umknęło z niego bezpowrotnie. Wszystko, co nam zostało, zawarte jest w bajaniach naszych dziadków, podaniach przekazywanych z pokolenia na pokolenie przez Trubadurów, którzy od dawna już nie żyją. Jedynie w pieśniach możemy jeszcze usłyszeć ich głosy, które niosąc się ponad otchłanią czasu zdradzają nam na wpół zapomniane sekrety i opisują wspaniałości, które czekają na powtórne odkrycie. Posłuchaj moich słów, posłuchaj o bohaterach, którzy chcą odtworzyć przeszłość i zbudować świgietlaną przyszłość; oni właśnie są legendami dnia jutrzyszego.

Cechy

Zręczność (15): 6/k10
 Siła Fizyczna (12): 5/k8
 Żywotność (11): 5/k8
 Percepcja (16): 7/k12
 Siła Woli (12): 5/k8
 Charyzma (19): 8/2k6

Talenty

Broń biała (1): 7/k12
 Naśladowanie głosu (1): 8/2k6
 Pierwsze wrażenie (2): 10/k10+k6
 Pieśń uczuć (2): 10/k10+k6
 Przebranie (1): 8/2k6
 Rytuał karmiczny (1)

Szybkość

Pełna: 75
 W walce: 38

Umiejętności

Artystyczna/muzykowanie (1): 9/k8+k6
 Wiedza/legendy i bohaterowie (1): 8/2k6
 Wiedza/wiedza o elfach (1): 8/2k6

Inicjatywa

Kostki: k8

Karma

Kostki: k6
 Punkty: 5

Walka

Obrona fizyczna: 8
 Obrona magiczna: 9
 Obrona społeczna: 10
 Pancerz fizyczny: 5
 Pancerz duchowy: 3



Obrażenia

Próg życia: 32
 Próg ran: 8
 Próg przytomności: 24
 Kostki zdrowienia: k8
 Testy zdrowienia: 2 dziennie

Ekwipunek

3 sztuki srebra
 9 miedziaków
 Bolas
 Dwa sztylety
 Eleganckie ubranie podróźne
 Instrument muzyczny
 Krasnoludzki miecz
 Liściotarcza
 Nóż
 Podróżne racie żywności – tygodniowy zapas
 Zbroja skórzana
 Zestaw podróźny

Uwagi: Elf ma rasową zdolność **widzenie w ciemnościach**.

WŁADCA ZWIERZĄT



Władcy Zwierząt lubią żyć z dala od cywilizacji, bowiem często źle się czują w miastach. Mają szczególny dar obchodzenia się ze zwierzętami. Wiele z ich talentów pozwala im nawiądować zdolności podopiecznych; inne znów służą władców do porozumiewania się z mieszkańcami wód, przestworzy, głębin ziemi, lasów, pól i łąk, zarówno zwykłymi, nie mającymi wiele wspólnego z magią (domowe koty), jak i istotami magicznymi (na przykład gryfy). Talenty Władcy Zwierząt zwykle nie przydają się bezpośrednio w interakcjach z innymi Dawcami Imion, nie pozwalają nawiązywać kontaktu z ożywieńcami, Horrorami, żywiołakami ani konstruktami Horrorów.

Istotne cechy: Charyzma i Żywotność.

Ograniczenia rasowe: obsydianin, t'skrang.

Rytuał karmiczny: Władca Zwierząt wyznacza krokami krąg, przynajmniej dwudziestometrowej średnicy, wokół miejsca, w którym ostatnio spał. Siada pośrodku koła i bez słów, mocą umysłu wzywa wszystkie mieszkające w pobliżu zwierzęta, by przybyły do niego. Pod koniec rytuału pojawia się co najmniej jedno zwierze, które zatrzymuje się na granicy kręgu. Dopiero na dany przez Władcę Zwierząt znak wchodzi do koła i w tej samej chwili rytuał dobiera końca. Jeżeli rytuał zostanie odprawiony w okolicy, gdzie nie ma żadnych zwierząt, władcę odzyska w nim o 2 punkty karmy mniej niż zwykle.

Umiejętności artystyczne: drzeworytnictwo, malowanie ciała, rzeźbiarstwo.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Pazury
- Rytuał karmiczny
- Tropienie
- Walka wręcz
- Wieź ze zwierzęciem
- Zapanowanie na zwierzęciem

DRUGI KRĄG

Talenty

- Poznanie stworzenia
- Tresura
- Wytrzymałość

TRZECI KRĄG

Talenty

- Koci chód
- Zapożyczenie zmysłu

CZWARTY KRĄG

Karma: Władca Zwierząt może wykorzystywać punkty karmy do testów zdrowienia oraz talentów, które zastępują zwykłe testy zdrowienia.

Talenty

- Płoszenie zwierzęcych sług
- Tkanie wątków (Władca Zwierząt)

PIĄTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Władcy Zwierząt zwiększa się o 1.

Talenty

- Leczenie zwierzęcych sług
- Spłoszenie stada

SZÓSTY KRĄG

Karma: Władca Zwierząt może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Siły Fizycznej.

Talenty

- Gadzi skok
- Odporność na zimno

SIÓDMY KRĄG

Test zdrowienia: Władca Zwierząt zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

- Szał pazurów
- Wyczucie trucizny

ÓSMY KRĄG

Karma: Władca Zwierząt może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Siły Woli.

Talenty

- Lwie serce
- Odporność na trucizny



ORK

- WŁADCA ZWIERZĄT

Ha! Cóż ty o mnie wiesz? Widzisz tylko tyle, ile chcesz widzieć. Uważasz, że zwierzęta są brudne i głupie, więc i ja muszę taki być, skoro się nimi zajmuję. Nie potrafisz dostrzec ich wrodzonego dostojeństwa, honoru, czystości ich istoty.

Moje zwierzęta darzą siebie nawzajem i mnie zaufaniem, jakiego późno by szukać wśród ludzi. Wiem, że mnie nie okłamią, nie zdradzą, nie uknują spisku na moje życie; łatwo obdarzają miłością; równie łatwo wybaczą, a osobom, które są tego godne, potrafią być bezgranicznie oddane i wierne. Gdzie tego szukać w cywilizacji? Pośród ludzi? Owszem, niektórych Dawców Imion nazywam przyjaciółmi, ale ledwie garstka zasłużyła na to miano.

Cechy

Zręczność (12): 5/k8
 Siła Fizyczna (15): 6/k10
 Żywotność (14): 6/k10
 Percepcja (11): 5/k8
 Siła Woli (13): 6/k10
 Charyzma (17): 7/k12

Talenty

Pazury (1): 10/k10+k6
 Rytuał karmiczny (1)
 Tropienie (1): 6/k10
 Walka wręcz (2): 7/k12
 Więź ze zwierzęciem (1): 8/2k6
 Zapanowanie nad zwierzęciem (2): 9/k8+k6

Szybkość

Pełna: 65
 W walce: 33

Umiejętności

Artystyczna/drzeworytnictwo (1): 8/2k6
 Wiedza/znajomość dzikich zwierząt (1): 6/k10
 Wiedza/znajomość istot żywych (1): 6/k10

Inicjatywa

Kostki: k6

Karma

Kostki: k8
 Punkty: 10

Walka

Obrona fizyczna: 7
 Obrona magiczna: 7
 Obrona społeczna: 9
 Pancerz fizyczny: 6
 Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 36
 Próg ran: 10
 Próg przytomności: 28
 Kostki zdrowienia: k10
 Testy zdrowienia: 3 dziennie

Ekwipunek

4 miedziaki
 8 sztuk srebra
 Bicz
 Dwa sztylety
 Narzędzia drzeworytnicze
 Podróżne racy żywności – zapas na tydzień
 Puklerz
 Topór
 Ubranie podróżne
 Zestaw podróżny
 Zwierzęca skóra

Uwagi: Ork ma rasową zdolność **widzenie w ciemnościach**.



WOJOWNIK



Wykorzystując magię, Wojownicy dążą do doskonałości w szeroko pojętej sztuce walki: wręcz i na dystans, z bronią i bez. Często łączą się w zakony, zorganizowane podobnie do średniowiecznych zakonów rycerskich w Europie, które osiedlają się w odległych zakątkach Barsavii, same pracując na zaopatrywanie swych potrzeb.

Istotne cechy: Siła Fizyczna, Siła Woli, Zręczność, Żywotność.

Ograniczenia rasowe: żadnych.

Rytuał karmiczny: Wojownik siada na ziemi, krzyżuje nogi i unosi broń ponad kolanami. Przez kilka minut medytuje w ten sposób, po czym lekko unosi się nad ziemię, jakby korzystał z powietrznego tuńca (nie powoduje to jednak wyczerpania). Następnie wykonuje serię czterech ćwiczeń, nazywanych kolejno: obroną ziemi, obroną wody, atakiem ognia i atakiem powietrza. Wraz z ostatnimi ruchami ataku powietrza dobiera końca rytuał karmiczny Wojownika.

Umiejętności artystyczne: drzeworytnictwo, rycie run na broni, rzeźbiarstwo.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Akrobatyczny atak
- Broń biała
- Drewniana skóra
- Powietrzny taniec
- Rytuał karmiczny
- Walka wręcz

DRUGI KRĄG

Talenty

- Broń miotana
- Przewidywanie ciosu
- Wytrzymałość

TRZECI KRĄG

Talenty

- Tygrysi skok
- Unik

CZWARTY KRĄG

Karma: Wojownik może wykorzystywać punkty karma do działań wymagających samej Siły Woli.

Talenty

- Cios z powietrza
- Tkanie wątków (Wojownik)

PIĄTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Wojownika zwiększa się o 1.

Talenty

- Błyskawiczne kopnięcie
- Powietrzny chód

SZÓSTY KRĄG

Test zdrowienia: Wojownik zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

- Broń strzelecka
- Test życia

SIÓDMY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Wojownika zwiększa się o 1.

Talenty

- Drugi atak
- Ziemna skóra

ÓSMY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Wojownika zwiększa się o 1.

Talenty

- Atak kobry
- Cios astralny



OBSYDIANIN - WOJOWNIK

Jestem po prostu Wojownikiem. Niepotrzebne mi skomplikowane teorie i egzotyczna broń; wystarczą mi moje umiejętności. Żyję w zgodzie z przyrodą, czerpię siły z naturalnego porządku rzeczy – niczego więcej nie potrzebuję.

Uczę się i doskonale sztukę walki od wielu już lat. Znam swoich wrogów, ich silne i słabe punkty; wiem, jak ich pokonać. Jestem Wojownikiem. Walczę o słuszną sprawę i wiem, co to honor. Jestem Wojownikiem. Jestem bohaterem.

Cechy

Zręczność (11): 5/k8
 Siła Fizyczna (21): 8/2k6
 Żywotność (22): 9/k8+k6
 Percepcja (11): 5/k8
 Siła Woli (13): 6/k10
 Charyzma (10): 5/k8

Talenty

Akrobatyczny atak (1): 6/k10
 Broń biała (2): 7/k12
 Drewniana skóra (1): 10/k10+k6
 Powietrzny taniec (1): 6/k10
 Rytuał karmiczny (1)
 Walka wręcz (2): 7/k12

Szybkość

Pełna: 43
 W walce: 22

Inicjatywa

Kostki: k4

Karma

Kostki: k4
 Punkty: 5

Walka

Obrona fizyczna: 7
 Obrona magiczna: 7
 Obrona społeczna: 6
 Pancerz fizyczny: 8
 Pancerz duchowy: 1

Umiejętności

Artystyczna/rycie
 w kamieniu (1): 6/k10
 Wiedza/historia
 wojskowości (1): 6/k10
 Wiedza/znajomość
 starożytnych broni (1): 6/k10

Obrażenia

Próg życia: 47
 Próg ran: 16
 Próg przytomności: 40
 Kostki zdrowienia: k8+k6
 Testy zdrowienia: 4 dziennie

Ekwipunek

2 sztuki srebra
 Narzędzia do rzeźbienia w kamieniu
 Pawęż
 Podróżne racje żywności – zapas na tydzień
 Topór bojowy
 Ubranie podróżne
 Zestaw podrózny

Uwagi: Obsidianin ma następujące zdolności rasowe: **podwyższony próg ran (+3), naturalny pancerz (+3).** Obydwie uwzględniono już w powyższej charakterystyce.



ZBROJMISTRZ

Zbrojmistrzów cechuje żelazna wola i bystre, krytyczne spojrzenie na świat. Znają się co nieco na sztuce magicznej (zwłaszcza na magii żywiołów), co pomaga im rozpoznawać i wykuwać bronie godne legendarnych bohaterów. Praktycznie nie ma w Barsawii społeczności, która nie ceniłaby wysoko Zbrojmistrza.

Istotne cechy: Percepcja, Siła Woli.

Ograniczenia rasowe: żadnych.

Rytuał karmiczny: W palenisku kuźni (lub po prostu porządnym ognisku) Zbrojmistrz przekuwa cienki paseczek metalu w ostrze, grot strzały lub włóczni, po czym za szybko hartuje metal, zanurzając go w wodzie. Oręz staje się przez to kruchy, a roztrzaskanie go kończy rytuał.

Umiejętności artystyczne: drzeworytnictwo, rycie run (na broni lub zbroi).



PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Broń biała
- Historia broni
- Przekucie ostrza
- Rytuał karmiczny
- Umysł ze stali
- Unik

DRUGI KRĄG

Talenty

- Czytanie/pisanie
- Targowanie się
- Wytrzymałość

TRZECI KRĄG

Talenty

- Osfabienie klątwy
- Wykrywanie broni

CZWARTY KRĄG

Szacowanie wartości broni: Zbrojmistrz po udanym teście przekucia ostrza (stopień trudności testu równy jest obronie magicznej broni) potrafi w przybliżeniu określić wartość broni oraz jakość jej wykonania.

Talenty

- Tkanie wątków (Zbrojmistrz)
- Znajomość języka

PIĄTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Zbrojmistrza zwiększa się o 1.

Talenty

- Hartowanie siebie
- Stępienie strzały

SZÓSTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Zbrojmistrza zwiększa się o 1.

Talenty

- Ukrycie broni
- Wypatrzanie wady pancerza

SIÓDMY KRĄG

Karma: Zbrojmistrz może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

- Hartowanie
- Rozbrojenie

ÓSMY KRĄG

Test zdrowienia: Zbrojmistrz zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

- Powstrzymanie metalu
- Ulepszenie ostrza



KRASNOLUD - ZBROJMISTRZ

Czy wiesz, co trzymasz w dloniach? Oczywiście, że broń, ale czy naprawdę ją widzisz? Czy ją rozumiesz? Umiesz obudzić drzemiącą w niej moc? Ja rozumiem broń; wyczuwam jej wzorzec, dostrzegam istotę. Naostrzenie miecza to dziecienna igraszka w porównaniu z wykorzystaniem pełni jego potęgi. Trzeba przekonać oręź, by ujawnił swoje sekrety, powoli, ostrożnie wydobyć je z mroków zapomnienia. Dopiero wówczas broń stanie się naprawdę ostra, a jej moc zabójcza.

Cechy

Zręczność (11): 5/k8
 Siła Fizyczna (15): 6/k10
 Żywotność (16): 7/k12
 Percepcja (18): 7/k12
 Siła Woli (15): 6/k10
 Charyzma (10): 5/k8

Talenty

Broń biała (1): 6/k10
 Historia broni (2): 9/k8+k6
 Przekucie ostrza (2): 9/k8+k6
 Rytuał karmiczny (1)
 Umysł ze stali (1): 7/k12
 Unik (1): 6/k10

Szybkość

Pełna: 40
 W walce: 20

Umiejętności

Artystyczna/rycie run (1): 6/k10
 Wiedza/historia Throalu (1): 8/2k6
 Wiedza/znajomość starożytnych broni (1): 8/2k6

Inicjatywa

Kostki: k8

Karma

Kostki: k6
 Punkty: 6

Walka

Obrona fizyczna: 7
 Obrona magiczna: 10
 Obrona społeczna: 7
 Pancerz fizyczny: 4
 Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 39
 Próg ran: 11
 Próg przytomności: 31
 Kostki zdrowienia: k10
 Testy zdrowienia: 3 dziennie

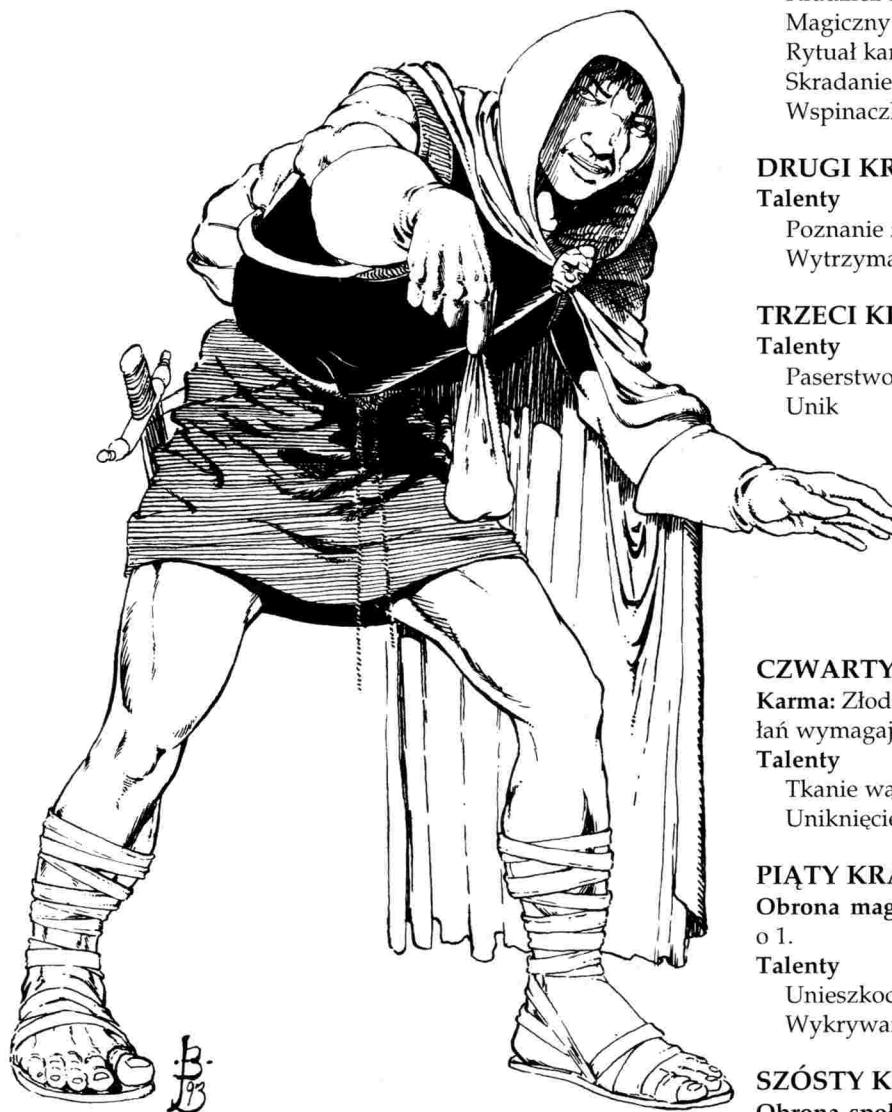
Ekwipunek

1 miedziak
 3 sztuki srebra
 Dwa sztylety
 Miecz
 Narzędzia kowalskie
 Nóż
 Podrózne racie żywności – tygodniowy zapas
 Topór
 Ubranie podróżne
 Zbroja skórzana warstwowa
 Zestaw podrózny (z namiotem)

Uwagi: Krasnolud ma rasową zdolność termowizja.



ZŁODZIEJ



Złodzieje szybko uczą się niezależności, nieufności i sztuki kradzieży. Siłę niezbędną ich dyscyplinie czerpią z pewności siebie i świadomości, że na nikim innym nie mogą polegać. Mnogość plotek dotyczących działalności gildii złodziejskich dowodzi, że grupy te faktycznie istnieją, ale zasięg ich władzy i wpływów pozostaje tajemnicą.

Istotne cechy: Percepcja, Zręczność.

Ograniczenia rasowe: obsydianin, troll.

Rytuał karmiczny: Złodziej zamyka się sam w ciemnym pokoju (lub siada ciemną nocą gdzieś z dala od towarzyszy) i koncentruje się na świadomości, że jest sam na świecie i że jest jedyną osobą, której może zaufać. Kiedy w duchu nie żywi już żadnych wątpliwości co do tych faktów, wykorzystuje jeden z talentów: *kradzież kieszonkowa*, *magiczny wytrych*, *poznanie zamka*, *skradanie się*. W tym momencie rytuał się kończy.

Umiejętności artystyczne: aktorstwo, poezja, rzeźbiarstwo.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Atak z zaskoczeniem
- Broń biała
- Kradzież kieszonkowa
- Magiczny wytrych
- Rytuał karmiczny
- Skradanie się
- Wspinaczka

DRUGI KRĄG

Talenty

- Poznanie zamka
- Wytrzymałość

TRZECI KRĄG

Talenty

- Paserstwo
- Unik

CZWARTY KRĄG

Karma: Złodziej może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Percepcji.

Talenty

- Tkanie wątków (Złodziej)
- Uniknięcie pułapki

PIĄTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Złodzieja zwiększa się o 1.

Talenty

- Unieszkodliwienie pułapki mechanicznej
- Wykrywanie pułapek

SZÓSTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Złodzieja zwiększa się o 1.

Talenty

- Broń strzelecka
- Przebranie

SIÓDMY KRĄG

Oszacowanie wartości metalu: Za cenę 1 punktu wyczerpania Złodziej może, wykonując test Percepcji (stopień trudności równy jest obronie magicznej badanego przedmiotu), określić z jakiego metalu wykonano przedmiot oraz jaka jest (w przybliżeniu) jego wartość.

Talenty

- Broń miotana
- Wykrywanie broni

ÓSMY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Złodzieja zwiększa się o 1.

Talenty

- Ukrycie broni
- Zachowanie równowagi

