

WIĘTRZNIAK - ZŁODZIEJ

Nie, nie: to *ty* mnie potrzebujesz; wręcz nie sposób przećwiczyć moich umiejętności. Rozpoznałbyś pułapkę strzelającą zatrutymi strzałkami? Nie wątpię, że jesteś w stanie wyważyć drzwi, ale czy zawsze możesz mieć pewność, że ci się uda zanim Horror odgryzie ci głowę? Kręcisz przecząco głową, słysząc moje słowa... Dużo ryzykujesz.

Niektórzy narzekają na mój skryty charakter, ale przecież jestem Złodziejem, prawda? Muszę poruszać się tak, żeby nikt mnie nie zauważał; lubię samotność. Czy możesz mi zaufać? Ależ oczywiście! Jestem Złodziejem, a nie głupcem.

Cechy

Zręczność (19): 8/2k6
 Siła Fizyczna (7): 4/k6
 Żywotność (12): 5/k8
 Percepcja (14): 6/k10
 Siła Woli (12): 5/k8
 Charyzma (15): 6/k10

Talenty

Atak z zaskoczenia (1): 9/k8+k6
 Broń biała (1): 9/k8+k6
 Kradzież kieszonkowa (1): 9/k8+k6
 Magiczny wytrych (1): 9/k8+k6
 Rytuał karmiczny (1)
 Skradanie się (2): 10/k10+k6
 Wspinaczka (1): 9/k8+k6

Szybkość

Pełna: 54
 W walce: 27
 W locie: 110/55*

* Druga wartość odnosi się do sytuacji, gdy wietrznik lata podczas walki.

Umiejętności

Artystyczna/taniec w powietrzu (1): 7/k12
 Wiedza/wiedza o wietrzniakach (1): 7/k12
 Wiedza/wycena klejnotów (1): 7/k12

Inicjatywa

Kostki: 2k6

Karma

Kostki: k10
 Punkty: 15

Walka

Obrona fizyczna: 12
 Obrona magiczna: 8
 Obrona społeczna: 8
 Pancerz fizyczny: 3
 Pancerz duchowy: 1

Obrażenia

Próg życia: 34
 Próg ran: 9
 Próg przytomności: 26
 Kostki zdrowienia: k8
 Testy zdrowienia: 2 dziennie

Ekwipunek

2 miedziaki
 6 sztuk srebra
 Elixiry zdrowienia
 Krótki miecz
 Podróżne racy żywieniowe – tygodniowy zapas
 Skórzana zbroja
 Skórzane rękawiczki
 Sztylet
 Ubranie podróżne
 Worek
 Wytrychy i przybory złodziejskie
 Zestaw podróżny

Uwagi: Wietrznik ma następujące zdolności rasowe: **spojrzenie astralne, latanie, podwyższona obrona fizyczna (+2)**. Ostatnią zdolność uwzględniono już w powyższej charakterystyce.





TALENTY

Co czyni ze mnie mistrza w mym fachu? Ktoś mógłby powiedzieć, że swą pozycję zawdzięczam nieustannym ćwiczeniom, ktoś inny – że szczęściu, a jeszcze inny przypisałby ją magii. W istocie ważne są wszystkie te czynniki... i jeszcze kilka innych.

Millat, elf Trubadur

Dystryplina, a wraz z nią talenty bohatera, określają jego miejsce w świecie. Talentami nazywamy pewne szczególne zdolności, do których uaktywnienia potrzebna jest energia, pochodząca wprost z przestrzeni astralnej. Umiejętność wykorzystywania owej energii wyróżnia adepta spośród innych Dawców Imion i pozwala mu wypełniać przykazania własnej dyscypliny. Warto przy tym pamiętać, że choć wybór dostępnych bohaterowi talentów zależy od jego dyscypliny, ich skuteczne i twórcze wykorzystanie będzie ograniczone wyłącznie wyobraźnią gracza.

Talenty znajdują zastosowanie we wszystkich sytuacjach, jakie mają miejsce w grze: przydają się w pojedynkach na czary czy walce wręcz, ale i przy okazji bardziej pokojowych działań. Zamieszczone w niniejszym rozdziale komentarze, odnoszące się do różnych aspektów korzystania z talentów, zaopatrzone w odnośniki do innych części podręcznika. Ze względu na magiczną naturę talentów, uczenie się ich i doskonalenie jest znacznie prostsze niż w wypadku zwykłych umiejętności (patrz **Umiejętności**, str. 122).

Z rozdziału **Dystrypliny** dowiedzieliście się już, jakimi talentami dysponują adepci poszczególnych dyscyplin. Czas na ich dokładne opisy.





Thadran budzi w sobie zwierzęce moce.

WYBÓR POCZĄTKOWYCH TALENTÓW

Po określeniu dyscypliny bohatera, gracz wybiera talenty i przypisuje im określone poziomy. Na początku ma do dyspozycji 8 punktów, które może zamienić na poziomy talentów z pierwszego kregu; każdemu może przypisać 1, 2 lub 3 poziom, wydając, odpowiednio, 1, 2 lub 3 punkty z puli. Jeżeli gracz prowadzący Łucznika postanowi wydać 2 punkty na broń strzelecką, jego postać będzie miała ten talent na 2 poziomie.

Każdy talent wiąże się z jedną z cech (z którą – dowiecie się z opisu talentu); wykorzystujący go bohater dodaje do stopnia cechy poziom talentu: na przykład postać, która ma 13 Zręczności (6 stopień) i broń białą na poziomie 2, wykonując atak w oparciu o ten talent stosuje kostki odpowiadające 8 stopniowi (stopień Zręczności 6, +2 stopnie za poziom talentu). Korzystając z **Tabeli stopni/kostek akcji** (str. 36) stwierdzamy, że przy ataku nasz Łucznik rzuca 2k6.

Talentu, któremu nie przypisaliśmy na starcie żadnych punktów, nie zapisujemy na karcie postaci; zerowy stopień talentu oznacza po prostu, że postać go nie posiada (wyjątkiem od tej reguły jest *wszechstronność*, str. 117). Bohater może w dowolnym momencie nauczyć się talentu, z dostępnego sobie kregu, jeżeli przeznaczy na ten cel odpowiednią liczbę punktów legend. Na przykład, jeżeli wojownik podnosząc się na trzeci krąg zrezygnował na wstępnie z zakupu talentu *tygrysí skok*, może zrobić to później wydając po prostu 100 punktów legend, medytując i podnosząc go na 1 poziom.

WYKORZYSTYWANIE TALENTÓW

Wykorzystując jeden z talentów bohater, prawie zawsze, wykonuje test, który pozwoli mu stwierdzić, czy próba się powiodła (patrz **Rzuty kostkami i Testy** w rozdziale **Terminologia**, str. 34); test taki niejednokrotnie następuje test ataku (patrz **Walka**, str. 194). Stopień, z jakim wykonuje się test, zależy od stopnia cechy oraz poziomu talentu. Natomiast stopień trudności testu (czyli najmniejsza liczba, jaką należy wyrzucić, by test się powiodł) najczęściej równy jest obronie magicznej bądź fizycznej przeciwnika. Ewentualne inne stopnie trudności podano w opisach talentów.

TEST TALENTU

Wykonując test talentu (zwany także np. „testem broni białej” itp. Od nazwy talentu) gracz rzuca kostkami, odpowiadającymi stopniowi talentu (patrz **Tabela stopni/kostek akcji**, str. 36) i stara się uzyskać wynik wyższy lub równy stopniowi trudności. Jeżeli uda mu się znacznie przekroczyć wymaganą wartość, odnosi większy sukces i talent działa skuteczniej (lub po prostu nieco inaczej; patrz **Wyniki testów** w rozdziale **Terminologia**, str. 34).

Grupy talentów

Wiele talentów znajduje zastosowanie podczas walki; efektem ich użycia są zazwyczaj obrażenia, odnoszone przez przeciwnika. Po udanym wykorzystaniu takiego talentu bohater wykonuje test obrażeń, by stwierdzić, jak poważnie zranił wroga (patrz **Wykonywanie testów obrażeń** w rozdziale **Walka**, str. 194): rzuca kostkami właściwymi dla stopnia obrażeń przypisanego broni, którą się posługuje (jego wartość podano w opisie broni w rozdziale **Towary i usługi**). Wynik rzutu kostkami określa liczbę obrażeń zadanych przeciwnikowi.

Efekty działania talentów nie związanych z walką podano w ich opisach. Niektóre talenty pozwalają na przykład zignorować skutki oddziaływania innych Dawców Imion (patrz **Testy oddziaływanego** w rozdziale **Prowadzenie gry**, str. 237). Powodzenie w teście oznacza, że bohaterowi udało się oprzeć próbom zastraszenia, perswazji czy prowokacji. Znakomitym przykładem talentów należących do tej grupy jest *zimna krew*.

Istnieje pewna grupa talentów, które wymagają dodatkowego „zastrzyku” magicznej energii, czyli w tym wypadku karma bohatera. Energia (reprezentowana przez 1 punkt karma) jest mniejsza, niż potrzebna np. do utkania wątku (patrz **Działanie magii**, str. 146). Ponadto karma zwiększa prawdopodobieństwo sukcesu w teście. Jej wykorzystanie oznacza, że wraz z kostkami właściwymi dla talentu bohater rzuca dodatkowo kostką karma.

Szczegółowe zasady korzystania z talentów podano w ich opisach.

CECHY DOMYŚLNE

Zdarzają się talenty, które są ulepszoną wersją umiejętności, jakie każdy w miarę wszechstronny bohater powinien opanować. System cech domyślnych pozwala postaciom wykonywać pewne działania, mimo że ze względu na dyscyplinę nie dysponują odpowiednimi talentami; na przykład nikogo nie zdziwi, gdy bohater bez talentu *broń biała* zdecyduje się jednak zadać cios mieczem, choć wykorzysta do tego tylko swoją Zręczność (która jest cechą domyślną dla tego właśnie talentu). W poniższej tabeli zamieszczono wszystkie talenty, które mają cechy domyślne (co oznacza, że można je wykorzystywać nie posiadając danego talentu).

TABELA TALENTÓW I CECH DOMYŚLNYCH

Talent	Cecha domyślna
Broń biała	Zręczność
Broń miotana	Zręczność
Broń strzelecka	Zręczność
Moc woli	Siła Woli
Unik	Zręczność
Walka wręcz	Zręczność
Wspinaczka	Zręczność
Zapamiętanie tekstu	Siła Woli
Żeglarstwo powietrzne	Siła Woli

CZAS DZIAŁANIA

Efekt działania niektórych talentów utrzymuje się przez ścisłe określony czas, najczęściej uzależniony od stopnia talentu (w rundach, minutach, godzinach itd.). Zwykle w opisie zaznacza się to mniej więcej następująco: „Działanie zagadania utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi talentu” lub „...liczbę rund równą talentowi zagadanie”.

Runda jest jednostką czasu, niezbędną dla płynnego przebiegu akcji: oznacza okres potrzebny na podjęcie jednego działania, czyli 10 sekund czasu gry. Podczas walki nazywa się ją również rundą walki.



Ponieważ talenty są zdolnościami magicznymi, bohaterowie i ich oponenti mogą przerywać działanie talentów przeciwników za pomocą takich czarów, jak np. *Rozproszenie magii*. Stopień trudności takiej akcji zależy od stopnia talentu (korzystamy z **Tabeli rozpraszania magii**, str. 156, zamiast kregu zaklecia wstawiając poziom talentu).

W większości wypadków pozbawienie postaci przytomności również kończy działanie jej talentu.

TERMINOLOGIA STOSOWANA W OPISACH

Z rozpoczynających się na następnej stronie opisów talentów dowiecie się, jak je wykorzystywać i jakie są skutki udanego ich użycia. Wyłuszczoną czcionką zaznaczono najważniejsze dla przebiegu rozgrywki informacje:

Stopień

Stopień talentu uzyskuje się zazwyczaj dodając poziom talentu do stopnia odpowiedniej cechy. Od stopnia talentu zależy rodzaj i liczba kostek, jakimi gracz wykonuje test. Na przykład stopień rzucania czarów jest sumą poziomu rzucania czarów i stopnia Percepcji bohatera. Jeśli nasza postać ma Percepcję równą 13 (stopień 6) i 3 poziom rzucania czarów, stopień tego talentu jest w jej wypadku równy 9, co odpowiada rzutowi k8+k6.

Niektóre talenty dodatkowo podwyższają tę liczbę; na przykład stopień pazurów określa się dodając 3 do sumy stopnia Siły Fizycznej i poziomu talentu. W opisie wygląda to następująco: „Stopień: Siła Fizyczna + poziom +3”.

Akcja

Użycie części talentów traktuje się jak wykorzystanie akcji przysługującej bohaterowi podczas walki (patrz **Akcje** w rozdziale **Walka**, str. 192) – jeśli talent zużywa akcję w rubryce „Akcja” znajduje się słówko „tak”. W przeciwnym wypadku wpisaliśmy tam „nie”. Jeśli widnieje przy nim „tak”, po jego wykorzystaniu nie można wykonać innych akcji (szczególny znajdziecie w opisie talentu). Warto przy tym zwrócić uwagę, iż nie wszystkie talenty wymagające akcji da się wykorzystać w jednej rundzie walki, gdyż potrzeba na nie znacznie więcej czasu.

Czasem w rubryce „Akcja” znajdziecie adnotację „nd” („nie dotyczy”). Oznaczone w ten sposób talenty są wykorzystywane w sposób ciągły (dobrymi przykładami są *wytrzymałość* i *matryce*) i bohater korzysta z nich automatycznie, bez konieczności poświęcania im uwagi.

Karma

Rubryka „Karma” zawiera informację na temat tego, czy użycie talentu wymaga poświęcenia punktów karma (patrz opis powyżej oraz na str. 37 w rozdziale **Terminologia**). Jeżeli karma jest niezbędna do wykorzystania talentu, bohater musi wydać co najmniej jeden punkt, by go użyć. Gdyby zdarzyło się tak, że karma mu się skończyła, może poświęcić test zdrowienia (patrz **Leczenie obrażeń** w rozdziale **Walka**, str. 202) w celu wyzwolenia niezbędnej do tego celu energii magicznej. Talenty wymagające karma rzadko doprowadzają do **wyczerpania** (patrz dalej), gdyż wystarcza im energia astralna. Jeśli opis talentu nie podaje inaczej, kostkę karma dorzuca się do kostek, którymi wykonywany jest test talentu.

Jeżeli opis talentu nie podaje inaczej, bohater może wydać nań tylko 1 punkt karma; w wypadku gdy talent wymaga karma ORAZ jest dla bohatera talentem dyscyplinarnym (patrz dalej), gracz ma prawo wyboru, czy wykorzystywać karmę, czy nie.

Talent dyscyplinarny

Różne talenty mają różne znaczenie dla przedstawicieli poszczególnych dyscyplin. Talenty szczególnej wagi dla danej dyscypliny nazywamy talentami dyscyplinarnymi. W praktyce oznacza to, że bohater może w celu zwiększenia ich skuteczności poświęcić punkt karma, rzucając w teście dodatkową kostkę – kostką karma. Uwaga: wydanie punktu karma na działanie talentu NIE zwiększa zadanych obrażeń.

W rubryce „Talent dyscyplinarny” podano listę dyscyplin, dla których omawiany talent jest talentem dyscyplinarnym.

Kricklen jest Fechtmistrzem, toteż wykorzystując broń białą stara się wykonać perfekcyjny, finezyjny atak na przeciwnika. Jest to dla Fechtmistrza talent dyscyplinarny, toteż Kricklen ma prawo poświęcić jeden punkt karma w celu zwiększenia szansy powodzenia ataku.

Umiejętność

Wiele talentów ma swoje odpowiedniki wśród zwykłych, niespecialistycznych umiejętności. W takim właśnie wypadku w rubryce tej wpisaliśmy „tak”. Nabywanie zwyczajnych umiejętności jest trudniejsze, bardziej czasochłonne i wymaga więcej punktów legend, ale można w ten sposób opanować talent, którego nie dopuszcza nasza dyscyplina. W rozdziale **Umiejętności** (str. 124) znajdziecie więcej informacji na ten temat.

Wyczerpanie

Wiele talentów wymaga dodatkowej energii magicznej, aby w ogóle można było ich użyć; część z nich energię tę czerpie z karma bohatera (w opisany wcześniej sposób), ale są i takie, które wykorzystują energię życiową postaci – one właśnie doprowadzają do **wyczerpania**. W zatytułowanej w ten sposób rubryce znajdziecie liczbę obrażeń, jakie powoduje każdorazowe wykorzystanie talentu. Może się zdarzyć, że postać w jednej rundzie wielokrotnie odniesie obrażenia w wyniku działania jednego talentu.

Karak jest Wojownikiem i dysponuje talentem przewidywanie ciosu na 3 poziomie. Przewidywanie ciosu powoduje 1 obrażenie (z wyczerpania), gdyby więc Karak użył tego talentu w jednej rundzie przeciwko trzem wrogom, odniesie trzy obrażenia, będące wynikiem wyczerpania.

Przed obrażeniami będącymi skutkiem wyczerpania nie chronią żadne zbroje ani magiczne zabezpieczenia, toteż nie ma sposobu zmniejszenia ich liczby.

Jeżeli użycie talentu prowadzi do wyczerpania, a zarazem jest to talent dyscyplinarny (patrz wcześniej), to nawet w wypadku wydania punktu karma bohater i tak odnosi obrażenia.

TALENTY W „PRZEBUDZENIU ZIEMI”

Poniżej w kolejności alfabetycznej podajemy wszystkie talenty dostępne bohaterom „Przebudzenia Ziemi”.

AKROBATYCZNY ATAK

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Akrobatyczny atak pozwala bohaterowi dokonywać niewiadome zręcznych, szybkich ataków i nagłych zwrotów,

zadawać ciosy z wyskoku i zwinnie unikać trafień. Podczas walki test talentu zastępuje normalny test ataku. Do końca rundy walki obrona fizyczna bohatera zwiększa się o wartość równą poziomowi akrobatycznego ataku.

ANALIZA ŚLADÓW

Stopień: poziom + stopień Percepcji
Akcja: tak **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Czarodziej



Ten talent przydaje się w sytuacji, gdy bohatera zainteresują jakieś ciekawe, niezwykłe znaki lub ślady, będące wynikiem wcześniejszych wydarzeń. Na analizę składają się w równym stopniu obserwacja, logiczne rozumowanie i magia wróżbiarska. I tak, na przykład, obejrzałszy dokładnie łóżko bohater zorientuje się, że jego ostatni użytkownik nie spał najlepiej; w podobny sposób rozpozna broń, którą dokonano zabójstwa. Ogólne zasady są takie, że analiza śladów pozwala udzielić odpowiedzi na pytania „co się stało?” z badanym przedmiotem bądź miejscem lub też „jak do tego doszło?”. Stopniem trudności testu jest w tym wypadku obrona magiczna osoby odpowiedzialnej za pozostawienie śladów – w powyższym przykładzie magiczna obrona osoby, która ostatnio spała w łóżku. Jeżeli interesujące bohatera zdarzenie miało miejsce w ciągu ostatnich 24 godzin, będzie on w stanie w przybliżeniu określić kiedy nastąpiło (rankiem, około południa, wieczorem itd.). Przy badaniu śladów starszych niż jeden dzień, trudność testu zwiększa się o 1. Talent nie pozwala stwierdzić „któ” pozostawił ślady ani „dlaczego” stało się to, co się stało.

ATAK KOBRY

Stopień: poziom + stopień Zręczności
Akcja: nie **Umiejętność:** nie
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Wojownik

Atak kobry pozwala wykonać serię błyskawicznych ataków w pierwszej rundzie walki; talent można wykorzystać przeciwko jednemu, wybranemu przeciwnikowi i tylko w pierwszej rundzie starcia. Test ataku kobry zastępuje standardowy test inicjatywy. Magia talentu, pozwala zignorować wszystkie ujemne modyfikatory inicjatywy wynikające z noszonej zbroi i stosowanej tarczy. Co więcej, bohater może dodać do jednego z testów ataku tyle stopni, ile wynosi jego poziom ataku kobry. Ataku kobry nie można łączyć z innymi talentami, które wpływają na inicjatywę.

ATAK TARCZĄ

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej
Akcja: nie **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Powietrzny Łupieżca

Atak tarczą następuje na normalnych zasadach, czyli bohater wykonuje test bronii białej (patrz str. 97). Inne są natomiast obrażenia: stosuje się tu stopień talentu (nie zaś normalny stopień obrażeń). Po trafieniu ofiara odnosi obrażenia, a ponadto trudniej się jej utrzymać na nogach: trudność testu decydującego o zachowaniu równowagi zwiększa się o 7 (patrz Wykonanie testu równowagi w rozdziale Walka, str. 195).

Targ Miażdzygnat atakuje tarczą espargrę. Trafia, a następnie w teście obrażeń uzyskuje wynik 25. Espargra ma 7 pancerza fizycznego, toteż odnosi 18 obrażeń. Przy progu ran równym 7 uzyskujemy stopień trudności testu równowagi równy 14. Ponieważ jednak Targ uderzył tarczą, trudność tego testu wzrasta do 21.

ATAK WIERZCHOWCA

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej wierzchowca
Akcja: nie **Umiejętność:** nie
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Ten talent zwiększa Siłę Fizyczną wierzchowca, gdy przychodzi do określania zadanych przez niego obrażeń. Bohater wykonuje test ataku wierzchowca, za stopień trudności przyjmując magiczną obronę rumaka. Jeżeli odniesie sukces, przy określaniu obrażeń, jakie zadaje wierzchowiec w swoim ataku do stopnia jego Siły Fizycznej dodaje się poziom talentu. Jeżeli w normalnych warunkach wierzchowiec w ogóle nie atakuje, ten talent daje mu prawo do wykonania jednego ataku (test ataku wykonyuje się normalnie, tj. ze stopniem Zręczności zwierzęcia). Jednorazowo efekt działania ataku wierzchowca utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi talentu.

ATAK Z PODJAZDU

Stopień: poziom + stopień Zręczności
Akcja: tak **Umiejętność:** tak
Karma: tak **Wyczerpanie:** nie
Talent dyscyplinarny: nie

Wykonując atak z podjazdu bohater jadący wierzchem może błyskawicznie dopaść przeciwnika, zadać cios i natychmiast oddalić się z pełną szybkością. Do ataku stosuje się w tym wypadku stopień tego talentu zamiast broni białej bądź broni strzeleckiej; atak z podjazdu można połączyć z szarżą.

ATAK Z ROZPĘDУ

Stopień: poziom + stopień Zręczności
Akcja: nie **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Powietrzny Łupieżca

W pewnych okolicznościach bohater może zaatakować dwa razy w jednej rundzie. Najpierw wykonyuje się normalny test ataku (broń biała), po czym, jeżeli udało się uzyskać wyjątkowy sukces, można zdecydować o wykonaniu dodatkowego ataku z rozpędem przeciw temu samemu wrogowi, który jeszcze nie doszedł do siebie po pierwszym ciosie. Zadane obrażenia określa się w zwykły sposób, czyli premie do obrażeń należne przy pierwszym ataku nie zwiększały wyniku drugiego: np. efekty miażdżącego ciosu są brane pod uwagę tylko w przypadku pierwszego uderzenia.

ATAK Z ZASKOCZENIA

Stopień: poziom + stopień Zręczności
Akcja: tak **Umiejętność:** tak
Karma: tak **Wyczerpanie:** nie



Talent dyscyplinarny: Złodziej

Ten talent pozwala w pełni wykorzystać przewagę zaskoczenia i jeden raz podczas spotkania zaatakować wybranego przeciwnika, zadając mu obrażenia o 7 stopni wyższe niż normalnie. Kostkę karmy dorzuca się do testu ataku, nie zaś do zadawanych obrażeń. Atakowany musi być zaskoczony, by talent zadziałał.

BEZPIECZNA ŚCIEŻKA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Dzięki temu talentowi bohater może nawiązać kontakt z żywiołakiem i poprosić go o wskazanie bezpiecznego przejścia przez nieznany teren (*bezpieczna ścieżka* nie pozwala sprowadzić żywiołaka, lecz tylko nawiązać z nim kontakt psychiczny). Zdarza się, że duch wykorzystuje pewne elementy scenerii i „ożywia” je, dzięki czemu rozmowę mogą słyszeć wszyscy zainteresowani. Bohater wykonuje test, którego wynik po pomnożeniu przez 1,5 określa (w kilometrach) odległość, na jaką żywiołak jest w stanie zapewnić bezpieczne przejście. Duch opisuje bohaterowi, których powinien iść i jakie ewentualne naturalne niebezpieczeństwa (w tym dzikie zwierzęta) może napotkać po drodze. Jeżeli na przykład bohaterowi uda się rzucić 21 w teście *bezpiecznej ścieżki*, żywiołak wskaże mu najbezpieczniejszą trasę wędrówki na najbliższe 30 kilometrów. Gdyby jednak na 35 czy nawet 31 kilometrze czaiła się jakaś bestia, nikt się o niej w tej chwili nie dowie. Warto przy tym pamiętać, że żywiołak i podróżnicy mogą zupełnie odmiennie rozumieć pojęcie „niebezpieczeństwa”; poza tym wiedzę żywiołaka znacząco ogranicza środowisko: żywiołak ziemi nie będzie zapewne najlepiej zorientowany w zagrożeniach kryjących się w wodzie czy potworach, które mogą na bohatera spaść z powietrza, za to z łatwością dokładnie opisze uzbrojenie i wyposażenie znajdujących się nieopodal grup wędrowców. Rzeczą jasna taka informacja nie świadczy jeszcze jednoznacznie o zamiarach obcych.

BŁYSKAWICZNE KOPNIĘCIE

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Błyskawiczne kopnięcie pozwala bohaterowi wykonać dodatkowy atak w rundzie, pod warunkiem że wygra on inicjatywę z przeciwnikiem, którego atakuje. Test *kopnięcia* wykonuje się wówczas natychmiast po standardowym ataku, zadając obrażenia wynikające ze stopnia Siły Fizycznej. T'skrangi mogą wykorzystać ten talent do zadania ciosu ogonem.

BROŃ BIAŁA

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Fechmistrz, Powietrzny Łupieżca, Wojownik

Broń biała znajduje zastosowanie w sytuacjach, gdy chcemy zaatakować przeciwnika bronią ręczną. Stopień trudności testu jest równy obronie fizycznej wroga, a sukces w teście oznacza, że cios sięgnął celu.

BROŃ MIOTANA

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Złodziej

Ten talent przydaje się przy atakach z dystansu, kiedy bohater rzuca kamieniem, sztyletem, włócznią czy inną tego typu bronią. Stopniem trudności testu talentu *broń miotana* jest fizyczna obrona przeciwnika; powodzenie w teście oznacza, że pocisk sięgnął celu.

BROŃ STRZELECKA

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Ten talent przydaje się przy strzelaniu z łuków, kuszu i innych broni miotających pociski na odległość. Stopniem trudności testu jest obrona fizyczna przeciwnika. Jeżeli wynik testu jest jej równy bądź wyższy, pocisk trafił w cel. *Broń strzelecka* jest bezużyteczna w wypadku ręcznych broni miotanych, czyli noży, sztyletów itp.

CELNY STRZAŁ

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Celny strzał pozwala niezwykle precyzyjnie wymierzyć broń przy ostrzale. Test ataku wykonuje się ze stopniem tego talentu, nie zaś *broni strzeleckiej*, przy czym dodaje się co najmniej jedną kostkę karmy (maksymalna liczba punktów karmy, jakie można zużyć przy jednorazowym wykorzystaniu tego talentu, jest równa jego poziomowi). Używając tego talentu bohater musi zużywać karmę (przynajmniej po 1 punkcie w rundzie) dopóty, dopóki nie trafi przeciwnika (wynik testu musi być równy lub wyższy od obrony fizycznej wroga) lub nie wyczerpie całej swojej karmy. Po trafieniu nie można już wydawać dodatkowych punktów karmy w celu poprawienia wyniku strzału.

CHWYTANIE WIATRU

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Chwytanie wiatru znajduje zastosowanie w sytuacjach, gdy bohater chce w kontrolowany sposób spaść z większej wysokości. Test talentu określa, na ile udało się mu pokierować upadkiem: wynik od 6 do 12 oznacza, że spadając nie odnosi żadnych obrażeń, podczas gdy wynik od 13 w górę pozwala kierować lotem (przy czym odległość przebyta w poziomie nie może być większa od wysokości, z jakiej się spada: można na przykład spadając z 50 metrów wylądować do 50 metrów od punktu, w jakim spadłoby się na ziemię bez posługiwania się talentem). Jednorazowe wykorzystanie *chwytania wiatru* pozwala bezpiecznie wyhamować upadek z wysokości 100 metrów x poziom talentu. Na 100 metrów lotu zużywa się w tym wypadku 10 sekund (jedną rundę walki). Elitarne jednostki Powietrznych Łupieżców korzystają z *chwytania wiatru* przy dokonywaniu precyzyjnych desantów na pozycje nieprzyjaciela.

CIOS ASTRALNY

Stopień: poziom + stopień Siły Woli
Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Cios astralny umożliwia atakowanie przeciwników w przestrzeni astralnej. Użycie go wymaga uprzedniego opanowania spojrzenia astralnego bądź tkania wątków. Test ataku wykonuje się ze stopniem *ciosu astralnego*, a jego trudność wyznacza obrona magiczna potencjalnej ofiary. Udane trafienie pozwala zadać normalne obrażenia, ewentualnie pomniejszone o wartość fizycznego pancerza przeciwnika. W chwili zadawania ciosu broń bohatera znika z fizycznego świata i przenika do przestrzeni astralnej, z której po chwili wyłania się, wlokąc za sobą pasma zielonkowej mgły. Talenty służące do obrony, w rodzaju *riposty* i *uniku*, nie znajdują zastosowania w wypadku *ciosu astralnego*.

CIOS Z POWIETRZA

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej +3

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Cios z powietrza ma spowodować większe niż zwykle obrażenia w walce. Chcąc wykorzystać ten talent, bohater musi posłużyć się powietrznym chodem (patrz str. 106) lub przy pomocy innego talenu by znaleźć się dwa metry nad głową przeciwnika, po czym z okrzykiem, jakiego nie powstydziłby się drapieżny ptak, spaść na upatrzoną ofiarę. Jeśli uda mu się ja trafić, do zadanych obrażeń używa stopnia *ciosu z powietrza* zamiast stopnia Siły Fizycznej.

CZYTANIE Z RUCHU WARG

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: tak **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Złodziej

Czytanie z ruchu warg to znakomita metoda dyskretnego podsłuchiwanego rozmów. Wystarczy widzieć usta mówiącego i znać język, w którym toczy się dyskusja, by skorzystać z tego talenu. Stopniem trudności testu jest w tym wypadku obrona społeczna mówiącego. Powodzenie w teście oznacza, że bohater rozumie każde słowo przez tyle minut, na jakim poziomie opanował *czytanie z ruchu warg*. Talent funkcjonuje w zasięgu 50 metrów.

CZYTANIE/PISANIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Czarodziej, Trubadur

Talent *czytanie/pisanie* pozwala bohaterowi uczyć się na każdym poziomie nowego języka – wystarczy mu do tego jedna strona pisma w tym języku. Jeśli zdarzy się tak, że wpadnie mu w rękę strona tekstu w nowym, nie znanym języku, a zarazem ma akurat „*wolny*” poziom talenu, może wykonać test talenu. Stopnie trudności podano w tabeli. Dotyczą one standardowych wersji wymienionych języków. Należy jednak wziąć pod uwagę fakt, iż każdy język rasowy ma szereg odmian. Gdyby bohater zapragnął się nauczyć jakiegoś specyficzniego dialekta, stopień trudności zadania rośnie o 2. Sukces testu oznacza, że bohater umie czytać i pisać w nowym języku. Po przypisaniu poziomu do konkretnego języka nie można go już

„przeznaczyć” na nauczenie się innego. Znane postaci języki zapisuje się w karcie.

Język	Stopień trudności
elficki (sperethiel)	6
krasnoludzki	5
ludzki	6
obsydiański	7
orkowy	6
t'skrangowy	7
trollowy	6
wietrzniacki	7

Przy próbach czytania teków w znanych językach bohater wykonuje test *czytania/pisania*, żeby sprawdzić, na ile rozumie zawartą w tekście treść. Zrozumienie prostych pojęć i przekazów, w rodzaju „Dom wójta znajduje się na wschód stąd”, wymaga uzyskania wyniku 2; opowieści i legendy, bogate w idiomę i kwieciste wyrażenia, wymagają uzyskania 6; tomy wiedzy magicznej i wszelkie inne traktaty specjalistyczne zrozumie się dopiero po uzyskaniu 10; najtrudniejsze będą filozoficzne traktaty o naturze magii oraz inne dzieła, w których mówi się naukowym żargonem o abstrakcyjnych pojęciach – wymagają wyniku równego 13. Podobnie rzecz ma się z pisaniem w wybranym języku – stosujemy te same stopnie trudności, zależnie od tego, o czym bohater zamierza pisać. Działanie testu *czytania/pisania* utrzymuje się przez liczbę godzin równą poziomowi talenu. Odczytanie jednej strony zajmuje minutę, zapisanie – 10 minut.

CZYTANIE/PISANIE ZNAKÓW MAGICZNYCH

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Czarodziej, Iluzjonista, Ksenomanta, Mistrz Żywiołów

Ten talent jest niezbędny dla każdego maga, gdyż umożliwia mu uczenie się czarów i zapisywanie ich w ksiągach. Mag może próbować uczyć się tylko jednego zaklęcia dziennie: wymaga to udanego testu *czytania/pisania znaków magicznych*, którego stopień trudności wyznacza trudność nauczenia się czaru. Powodzenie w teście oznacza, że mag opanował czar i może go sobie zapisać w księdze.Więcej informacji na temat trudności nauki zaklęć i ograniczeń z tym związanych znajdziecie w rozdziale *Magia zaklęć*, str. 151.



Ten talent przydaje się również przy próbach odczytywania i zapisywania magicznego pisma, jakie spotyka się na przykład na zwojach. Bohater wykonuje test *czytania/pisania znaków magicznych*, którego stopień trudności jest określony przez naturę pisma. W zależności od uzyskanego wyniku może lepiej lub gorzej zrozumieć tekst: przy przeciętnym sukcesie udaje mu się wychwycić ogólną ideę tekstu, ale wszelkie subtelności na razie mu się wymykają; sukces duży bądź ogromny pozwala mieć nadzieję na zrozumienie tekstu w całej jego złożoności, choć niejasne przesłania między wierszami czy tajemnicze zagadki mogą pozostać nieauważone; dopiero wyjątkowy sukces oznacza, że mag w pełni pojął treść przekazu i bez trudu rozszfrówał wszelkie wskazówki i podwójne znaczenia słów. Próbę odczytania fragmentu tekstu (równego w przybliżeniu jednej stronie rękopisu) można podjąć tyle razy na dzień, na jakim poziomie opanowało się *czytanie/pisanie znaków magicznych*.

DREWNIANA SKÓRA

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Drewniana skóra zwiększa odporność na fizyczne obrażenia, gdyż dzięki niej skóra, a częściowo także mięśnie i ścięgna bohatera, stają się twardsze niż zazwyczaj. Po użyciu tego talenu skóra upodabnia się do kory drzewa.

Każdego dnia, kiedy bohater wykorzystuje ten talent, poświęca nań jeden z przysługujących mu testów zdrowienia. Można go użyć tylko raz dziennie, ale efekt utrzymuje się przez pełne 24 godziny (lub do chwili „wyłączenia” talentu przez bohatera). Wynik testu *drewnianej skóry* dodaje się do progu życia i progu przytomności, co oznacza, że postać może odnieść więcej obrażeń, zanim straci przytomność lub zginie.

DRUGA BROŃ

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Fechtmistrz

Dzięki temu talentowi bohater może w jednej rundzie zaatakować przeciwnika dwoma rodzajami broni (jedną trzyma w prawej, drugą w lewej ręce). Drugą broń musi mieć przynajmniej o stopień mniejszą wielkość (patrz tabela *Towary i usługi*, str. 263), a obie zaś być na tyle małe, by dało się nimi wlać jedną ręką. Przy ataku wykonyuje się test *drugiej broni*, natomiast obrażenia określane są w normalny sposób.

DRUGI ATAK

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: tak **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Fechtmistrz

Osoby posiadające ten talent mogą wykonać dwa ataki w rundzie. Przy drugim ataku wykonyuje się taki sam test, jak za pierwszym razem (atakuje się tą samą bronią). *Drugiego ataku* nie można wykorzystywać w tej samej rundzie, w której używa się innego talentu, z założenia dającego dodatkowy atak (atak z rozpędu, druga broń). Obrażenia zadane w *drugim ataku* ustala się tak samo, jak w pierwszym.

EMPATIA

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Trubadur

Obdarzony *empatią* bohater potrafi wyczuwać emocje i uczucia innych ludzi. Najpierw jednak musi „dstroić” talent do wybranej osoby. Distrojenie utrzymuje się przez rok i jeden dzień lub do chwili, gdy bohater zmieni obiekt zainteresowania. Za każdy zdobyty poziom talentu można się dstroić do kolejnej osoby, czyli np. osiągnąwszy 4 poziom *empatii* można równocześnie odbierać uczucia czterech różnych osób. Distrojenie wymaga trzech minut medytacji w ciszy i skupieniu, sam na sam z wybraną osobą.

Użycie talentu polega na wykonaniu testu o stopniu trudności równemu magicznej obronie osoby, do której się dstroiliśmy. Powodzenie w teście oznacza, że możemy czuć te same emocje, co nasz wybraniec, ale również pozwala nam w przybliżeniu (z dokładnością do 90 stopni, bez podania odległości) określić kierunek, w którym należałoby go szukać. Zasięg *empathii* wynosi 1,5 kilometra x poziom.

FAŁSZYWY OBRAZ

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Iluzjonista

Fałszywy obraz sprawia, że stworzone przez bohatera iluzje stają się bardziej wiarygodne i trudniej się na nich poznać. Talent znajduje zastosowanie wyłącznie w wypadku iluzji będących dziełem korzystającej z niego osoby. Iluzjonista musi widzieć ofiarę, którą chce nabräć na iluzję i wykonać test (jego trudność jest równa magicznej obronie ofiary). Jeżeli talent ma zostać użyty przeciw kilku postaciom jednocześnie, to ustalając stopień trudności testu bierzemy pod uwagę najwyższą obronę magiczną w grupie i dodajemy +1 za każdą dodatkową osobę. Udany test oznacza, że stopień trudności obowiązujący przy próbach rozpoznania, wyczucia bądź rozproszenia iluzji zwiększa się o liczbę równą poziomowi *fałszywego obrazu*. Utrudnienie to dotyczy jedynie osób wytypowanych na ofiary działania talentu, a pozostaje w mocy przez tyle minut, ile wynosi jego poziom.

GADZI SKOK

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Bohater, który opanuje ten talent, będzie mógł dokonywać nadludzko wysokich skoków. Wykonuje w tym celu test *gadziego skoku*; wynik określa wysokość (w metrach), na jaką udało mu się wyskoczyć. Może również skokiem w dal pokonać dwukrotnie dłuższy dystans niż wynik testu. Tego talentu można użyć w tej samej rundzie, w której wykonyuje się atak, na przykład po to, by doskoczyć do przeciwnika i zadać mu większe obrażenia niż zwykle: w tym celu po wykonaniu zwykłego ataku (i trafienia) do stopnia obrażeń dodaje się poziom *gadziego skoku*. Ponadto obrona fizyczna zwiększa się o 2, gdyż znacznie trudniej jest go trafić.

HARTOWANIE

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Hartowanie pozwala zwiększyć odporność wybranej osoby na fizyczne ataki. Bohater korzystający z tego talentu sprowadza z przestrzeni astralnej nieco lodowatego etery, z którego tworzy kokon spowijający hartowaną postać. Użycie talentu



wymaga następnie półgodzinnych, wspólnych, intensywnych medytacji i udanego testu *hartowania*, którego stopniem trudności jest stopień Żywotności hartowanej osoby. W wypadku powodzenia jej próg życia, próg ran i próg przytomności ulegają na 24 godziny zwiększeniu o wartość równą poziomowi talentu.

Jeśli test *hartowania* się nie powiedzie, hartowany odnosi tyle obrażeń, ile wynosi jego próg ran (czyli także jedną ranę). Pancerz fizyczny nie chroni przed tymi obrażeniami, a postać może się przewrócić zgodnie z normalnymi zasadami.

HARTOWANIE SIEBIE

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Ten talent pozwala postaci zwiększyć odporność na zwykłe, fizyczne ataki. Bohater sprawdza z przestrzeni astralnej nieco lodowatego eteru, z którego tworzy kokon spowijający jego postać. Użycie talentu wymaga następnie półgodzinnych, intensywnych medytacji i udanego testu *hartowania*, którego stopniem trudności jest stopień Żywotności bohatera. W wypadku powodzenia jego próg życia, próg ran i próg przytomności ulegają na 24 godziny zwiększeniu o wielkość równą poziomowi talentu.

Jeśli test *hartowania siebie* się nie powiedzie, bohater odnosi tyle obrażeń, ile wynosi jego próg ran (czyli także jedną ranę). Pancerz fizyczny nie chroni przed tymi obrażeniami, a pechowiec może się przewrócić zgodnie z normalnymi zasadami.



HIPNOZA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Poddany działaniu *hipnozy* osobnik staje się bardziej niż zwykle podatny na perswazję i próby wpływania na zachowanie (poprzez testy oddziaływanego). Należy przy tym pamiętać, że jest to efekt natury magicznej, nie zaś zwykły mechanizm, jaki zachodzi w wypadku prawdziwej hipnozy. Działaniu talenta można poddać dowolną osobę znajdującą się nie dalej niż dziesięć metrów od „hipnotyzera”, który musi mieć możliwość swobodnego mówienia. Ofiara nie może być zaangażowana w walkę i musi rozumieć słowa bohatera. Stopniem trudności w teście *hipnozy* jest obrona magiczna ofiary. Powodzenie w teście sprawia, że jej nastawienie do „hipnotyzera” ulega zmianie na lepsze o jeden stopień (aż do „przyjaznego”; patrz **Prowadzenie gry**, str. 235). Znajdujący się pod działaniem *hipnozy* osobnik jest łagodny niczym baranek, dopóki nie zostanie zaatakowany. „Hipnotyzer” ma teraz trochę czasu (tyle minut, na jakim poziomie opanował talent) na dokonywanie sugestii; może wykonywać testy oddziaływanego i w zależności od ich wyników i wielkości sukcesów namówić ofiarę do przeprowadzenia zaplanowanych działań. Ta zaś będzie posłuszna bohaterowi przez tyle godzin, jaki jest poziom talenu.

Poorht, Złodziej, zahipnotyzował spotkanego w gospodzie strażnika po służbie, a ten zgodził się go wpuścić do domu, którego pilnuje, pod warunkiem, że rozpiią tam wspólnie beczułkę piwa. Poorhtowi taki układ odpowiada, a ponieważ ma 3 poziom hipnozy, efekt utrzyma się przez trzy godziny. Po upływie tego czasu strażnik oprzytomnieje i choć zapewne nie będzie miał pretensji do Poorhta, że ten go nabrął, spokojnie może się wycofać z danego słowa.

HISTORIA BRONI

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Dzięki *historii broni* bohater może dowiedzieć się czegoś na temat przeszłości dowolnego oręża (magicznego lub nie), jaki wpadnie mu w ręce. Przed wykorzystaniem talenu musi co najmniej przez tydzień nosić broń przy sobie i co noc przez godzinę uważanie ją badać. Po siedmiu takich nocach ma prawo wykonać test *historii broni*, w którym stopniem trudności jest obrona magiczna broni. W zależności od wyniku testu udaje mu się dowiedzieć różnych rzeczy: przeciętny sukces wystarcza do odkrycia jednego tajnika, duży sukces pozwala poznać dwa, ogromny – trzy, a wyjątkowy aż cztery tajniki związane z historią broni. Talenu tego można używać wielokrotnie w odniesieniu do jednego obiektu, za każdym razem poświęcając mu kolejny tydzień wytężonej uwagi. W takiej sytuacji wynik testu określa ile tajników **dodatkowo** udaje się odkryć w kolejnych próbach. Maksymalna liczba tajników, jakie może poznać bohater, jest równa poziomowi, na jakim opanował *historię broni*; z chwilą, gdy znajomość talenu osiągnie wyższy poziom, postać może próbować dowiedzieć się czegoś więcej o znany sobie przedmiocie. Poziom talenu określa również najwyższy poziom tajnika, jaki można poznać za jego pomocą.

Thom jest krasnoludzkim Zbrojmistrzem, który już od ładnych paru tygodni zajmuje się toporem Graga. Dotychczas udało mu się



odkryć trzy tajniki odnoszące się do przeszłości tej wspaniałej broni. Jednakże w ostatnio przeprowadzonej próbie wykorzystania historii broni uzyskał ogromny sukces. Normalnie oznaczałoby to, że poznął w sumie sześć tajników topora, ponieważ jednak opanował ten talent dopiero na piątym poziomie, zna ich tylko pięć.

W miarę odkrywania kolejnych tajników broni bohater zaczyna również zdobywać wiedzę o jej wzorcu, dzięki czemu może się później do niej dostroić. Może zresztą przekazać tę wiedzę innym osobom, aby i im umożliwić dostrojenie się do broni. Maksymalny poziom dostrojenia równy jest liczbie znanych wydarzeń z jej przeszłości.Więcej informacji na ten temat znajdzicie w rozdziale **Działanie magii**, na str. 144-146.

HISTORIA PRZEDMIOTU

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Dzięki *historii przedmiotu* bohater może dowiedzieć się czegoś na temat przeszłości dowolnego obiektu, magicznego lub nie. Przed wykorzystaniem talentu postać musi co najmniej przez tydzień nosić przedmiot przy sobie i co noc przez godzinę uważnie go badać. Po siedmiu takich nocach ma prawo wykonać test *historii przedmiotu*, w którym stopniem trudności jest obrona magiczna przedmiotu. W zależności od wyniku testu udaje mu się dowiedzieć różnych rzeczy: przeciętny sukces wystarcza do odkrycia jednego tajnika, duży sukces pozwala poznać dwa tajniki, ogromny – trzy, a wyjątkowy aż cztery tajniki związane z historią przedmiotu. Talentu tego można używać wielokrotnie w odniesieniu do jednego obiektu, za każdym razem poświęcając mu kolejny tydzień wytyżonej uwagi. W takiej sytuacji wynik testu określa ile tajników **dodatkowo** udaje się odkryć w kolejnych próbach. Maksymalna liczba tajników, jakie może poznać bohater, jest równa poziomowi, na jakim opanował *historię przedmiotu*; z chwilą, gdy znajomość talentu osiągnie wyższy poziom, postać może próbować dowiedzieć się czegoś więcej o znany sobie przedmiocie. Poziom talentu określa również najwyższy poziom tajnika, jaki można poznać za jego pomocą.

Millat, elfi Trubadur, zainteresował się Pierścieniem Gorlannym. Do tej pory udało mu się poznać trzy tajniki związane z historią pierścienia, po czym, w ostatnio przeprowadzonej próbie wykorzystania historii przedmiotu, uzyskał ogromny sukces. Normalnie oznaczałoby to, że poznął w sumie sześć tajników pierścienia, ponieważ jednak opanował ten talent dopiero na piątym poziomie, zna ich tylko pięć.

W miarę odkrywania kolejnych tajników przedmiot bohater zaczyna również zdobywać wiedzę o jego wzorcu, dzięki czemu może się później do niego dostroić. Może zresztą przekazać tę wiedzę innym osobom, aby i im umożliwić dostrojenie się do przedmiotu. Maksymalny poziom dostrojenia do przedmiotu równy jest liczbie znanych wydarzeń z jego przeszłości.Więcej informacji na ten temat znajdzicie w rozdziale **Działanie magii**, na str. 142-144.

JĘZYKI ŻYWIOŁÓW

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Mistrz Żywiołów

Znajomość tego talentu umożliwia Mistrzowi Żywiołów porozumiewanie się z żywiołakami w ich mowie – językami

powietrza, ziemi, ognia lub wody. Nie może porozumieć się z żywiołakami drewna i roślin, gdyż poznanie zawiłości ich osobliwego języka wymaga specjalnych zaklęć. Każdy kolejny poziom talentu oznacza, że mag opanowuje nowy język: na poziomie pierwszym zna jeden z języków żywiołów (do wyboru), na drugim – dwa, na trzecim – trzy, a na czwartym – wszystkie cztery podstawowe. Przemawiając w wybranym języku Mistrz Żywiołów wykonuje test *języków żywiołów*, którego stopień trudności jest równy obronie magicznej żywiołaka. W zależności od odniesionego sukcesu bohaterowi udaje się lepiej lub gorzej dogadać z żywiołakiem: sukces przeciętny bądź duży oznacza, że żywiołak z grubsza zrozumiał maga, ale nie pozwala zadawać nazbyt skomplikowanych pytań ani wyrażać prośb. Dopiero sukces ogromny lub wyjątkowy zapewnia pełne zrozumienie, umożliwia dyskusję na nietywialne tematy i pozwala oczekiwąć odpowiedzi na skomplikowane pytania.

KOCI CHÓD

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Dzięki temu talentowi postaci potrafią poruszać się znacznie ciszej, niż normalnie. Wynik testu *kociego chodu* oznacza stopień trudności testów Percepcji dla osób, które chciałby odkryć poruszającego się bohatera. Ten talent na tyle utrudnia dosłyszenie kroków, że wymagany jest co najmniej duży sukces w teście, by zorientować się, że ktoś się zbliża.

KONTROLA TEMPERATURY

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Mistrz Żywiołów

Ten talent pozwala bohaterowi regulować temperaturę powietrza w niewielkim (maksymalnie 3 x 3 x 2,5 metra) pomieszczeniu. Każdy poziom *kontroli* oznacza, że postać potrafi zmienić temperaturę o 5 stopni Celsjusza. W tym celu wykonuje test talentu ze stopniem trudności równym magicznej obronie pokoju (minimum 2). Efekty talentu utrzymują się przez liczbę godzin równą wynikowi testu, choć bohater może skrócić ten okres, jeśli znajdzie się w tym samym lub sąsiednim pomieszczeniu.

KRADZIEŻ KIESZONKOWA

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Złodziej

Ten talent przydaje się przy próbach dokonywania drobnych kradzieży, łącząc zwinność dloni z odrobiną magii wykorzystywanej przy lewitacji. Można za jego pomocą podkraść monety, karty do gry i inne drobiazgi, toteż znakomicie sprawdza się w sztuczach karcianych czy przy obrabianiu czyjejs sakiewki. Bohater wykonuje test *kradzieży kieszonkowej*, którego stopień trudności równy jest magicznej obronie ofiary. Przeciętny sukces oznacza, że udało mu się zwędzić zawartość jednej kieszeni (jednej sakiewki, wykraść jeden przedmiot itp.), ale ofiara ma szansę zorientowania się w sytuacji. Wykonuje więc test Siły Woli, dla którego stopniem trudności jest wynik testu talentu. W wypadku powodzenia zauważa, że ktoś próbuje ją okraść. Jeżeli jednak złodziejaszek uzyskał w teście *kradzieży kieszonkowej* przynajmniej duży sukces, kradzież uchodzi mu na sucho.



KRĄŻĄCY SZPIEG

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak

Umiejętność: nie

Karma: tak

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Czarodziej, Ksenomanta

Bohater może w każdej chwili wezwać krążącego szpiega, czyli ducha, który będzie się nim opiekował, a w razie potrzeby służył jako zwiadowca lub strażnik. Przywołanie ducha wymaga wykonania testu; jego wynik określa, jak długo duszek zostanie przy swym panu, kołując mu nad głową na wysokości od jednego do dwudziestu metrów (zależnie od decyzji „właściciela”). Przywołane w ten sposób duchy nie mogą w żaden sposób oddziaływać na rzeczywistość, podobnie jak i zwykły, fizyczny świat nie ma nie żadnego wpływu; są niewrażliwe na większość zaklęć (z wyjątkiem tych, które utrudniają bądź uniemożliwiają działanie magii).

Duszek cały czas zachowuje czujność, toteż jeżeli bohater zechce coś sprawdzić, dostrzec czy usłyszeć, wystarczy, żeby skontaktował się ze szpiegiem, który natychmiast poinformuje go o zaobserwowanych niezwykłych zdarzeniach bądź śladach (wykonuje się test krążącego szpiega zamiast zwykłego testu Percepcji). Często zdarza się, że bohaterowie korzystających z usług szpiega wydają mu szczegółowe instrukcje odnośnie tego, na co ma zwracać uwagę, żeby uniknąć przykrych niespodzianek. Duszki widzą równie dobrze w przestrzeni astralnej, jak i w świecie fizycznym.

LECZENIE ZWIERZĘCYCH SŁUG

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: tak

Umiejętność: nie

Karma: tak

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta, Władca Zwierząt

Bohater obdarzony tym talentem może wyleczyć obrażenia i rany swoich zwierząt. Zużywa w tym celu jeden test zdrowienia i zmniejsza liczbę obrażeń wybranego zwierzaka o wynik testu. Do leczenia można wykorzystać tylko standardowe testy zdrowienia; nie wolno tego talentu łączyć np. z ognistą krwią.

LWIE SERCE

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie

Umiejętność: nie

Karma: nie

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Bohater obdarzony lwin sercem potrafi skutecznie zapanaować nad własnym przerażeniem. Przy próbach przezwyciężenia strachu i podobnych efektów zamiast stopnia Siły Woli używa się stopnia tego talentu.

MAGICZNY WYTRYCH

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak

Umiejętność: nie

Karma: nie

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Złodziej

Ten talent przydaje się przy próbach otwierania wszelkich zamków i kłódek. Podczas jego użycia w powietrzu materializuje się bladobłękitny, telekinetyczny „wytrych”, który samoczynnie wslizguje się w zamek. Stopień trudności testu magicznego wytrychu zależy od ustaleń Mistrza Gry (w wypadku zwyczajnych zamknięć) lub jest równy obronie magicznej zamka (magicznego). Sukces w teście oznacza, że zamek zostaje sforsowany. Bohater może podjąć tyle prób, na jakim poziomie opanował talent, jeżeli jednak sztuka ta mu się nie uda, nie może ponownie spróbować, dopóki nie podniesie magicznego wytrychu na wyższy poziom.

MANEWR

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak

Umiejętność: tak

Karma: nie

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Fechtmistrz

Stosując manewr bohater rezygnuje z własnego ataku, ale za to łatwiej mu uniknąć wymierzonych w niego ciosów. Obiektem działania talentu musi być wskazany przez bohatera, konkretny przeciwnik. Test manewru następuje zamiast testu ataku, jego wynik zaś określa obronę fizyczną bohatera na resztę rundy (nawet jeżeli jest niższy od jej normalnej wartości). Jeżeli w rundzie, w której bohater posłużył się manewrem, udało mu się uniknąć wszystkich wymierzonych w niego ataków, w następnej może dodać poziom talentu do wyniku testu ataku, którego celem będzie wskazany uprzednio przeciwnik. Jeżeli atak okaże się skuteczny, poziom manewru dodaje się także do wyniku testu obrażeń.

MATRYCA

Stopień: poziom

Akcja: nd

Umiejętność: nie

Karma: nie

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: nie

Matryca jest konstruktem astralnym, który pozwala magom rzucić czary bez niepożąданej ingerencji ze strony mieszkańców przestrzeni astralnej. Rzucenie czaru staje się możliwe dopiero po umieszczeniu go w matrycy. Każda matryca jest odzielnym talentem, z określonym osobno poziomem. Z opisów dyscyplin magów dowiecie się, że matryc jednocześnie mogą one posiadać w zależności od kregu: na przykład Czarodziej z pierwszego kręgu dysponuje jedną lub dwiema matrycami. Poziomy matryc nabywa się na takich samych zasadach, jak w wypadku innych talentów, przy czym poziom ten jest równy najwyższemu kręgowi czaru, jaki można w niej przechowywać (np. matryca na pierwszym poziomie nadaje się do przechowywania zaklęć tylko z pierwszego kręgu). Więcej informacji na temat matryc znajdziecie w rozdziale Magia zaklęć.

MIAŻDŻĄCY CIOS

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej

Akcja: nie

Umiejętność: nie

Karma: tak

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Powietrzny Lupieżca

Miążdżący cios służy jednemu celowi: zadaniu jak największych obrażeń. Bohater korzystający z tego talentu przy zadaniu obrażeń używa stopnia miażdżącego ciosu zamiast stopnia Siły Fizycznej, dodając do testu obrażeń wymaganą kostkę karmy. Przed użyciem tego talentu należy w tej samej rundzie użyć okrzyku bojowego wobec przeciwnika, którego będzie się atakować. Jeżeli okrzyk bojowy się powiodł, do testu obrażeń dodaje się jeszcze trzy stopnie; w przeciwnym wypadku wróg odnosi normalne dla tego talentu obrażenia.

MIMIKRA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak

Umiejętność: nie

Karma: tak

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Iluzjonista

Dzięki mimikrze bohater może uchodzić za dowolną humanoidną istotę – w granicach możliwości talentu, rzecz jasna: może ważyć dwukrotnie więcej niż zwykłe, ale nie mniej niż połowę normalnego ciężaru; żadna część ciała nie może zmieścić rozmiarów o więcej niż 25 procent. W rezultacie np. człowiek próbujący udawać t'skranga miałby doprawdy żałosnie krótki ogonek.





Bohater wykonuje test *mimikry*, którego wynik określa (w godzinach) czas działania talentu (chyba że postać postanowi wcześniej wrócić do normalnego wyglądu). Wymaganego punktu karmy nie wydaje się tym razem w teście talentu. Wynik rzutu kostką karmy dodawany jest natomiast do stopnia trudności wykrycia i niewiary w iluzję (patrz *Magia zaklęć*, str. 165). W tym przypadku traktuje się *mimikrę* jak czar iluzji z trzeciego kręgu.

MISTYCZNY ZNAK

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Korzystając z tego talentu przy strzelaniu do przeciwnika bohater może dokładnie wycelować, a później – łatwiej trafić. Całą rundę przed oddaniem strzału poświęca na wycelowanie broni w cel znajdujący się w polu widzenia. Wykonuje następnie test *mystycznego znaku*, przyjmując za stopień trudności obronę magiczną przeciwnika. Jeśli test się powiedzie, na powierzchni celu pojawia się niewielki znaczek, a strzelec ma prawo dodać poziom talentu do stopnia talentu *broń strzelecką*. Premia ta obowiązuje do chwili strzału bądź do momentu, gdy cel usunie się z pola widzenia.

Symbol oznaczający namierzony cel jest różny dla różnych postaci używających tego talentu; może również dobrze przyjąć postać białego punktu, jak i kształt związany np. z miejscem pochodzenia strzelca.

MOC WOLI

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nd **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Moc woli przede wszystkim zwiększa skuteczność działania czarów. Ponieważ talent ten ma swoją cechę domyślną (patrz str. 94), nie jest przy rzucaniu zaklęć niezbędny, choć niewątpliwie się przydaje. Każdy poziom wtajemniczenia w *mocy woli* oznacza silniejsze działanie czarów (o jeden stopień). Ponadto próbując się oprzeć siłom oddziałującym na obronę magiczną, bohater może zastąpić stopień Siły Woli stopniem tego właśnie talentu.

MOWA POWIETRZA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Mistrz Żywiołów

Tym talentem dysponują jedynie Mistrzowie Żywiołów: pozwala im on porozumiewać się z innymi przedstawicielami tej samej dyscypliny bez potrzeby głośnego wypowiadania słów. Mistrz Żywiołów może za pomocą *mowy powietrza* dogadać się z kolegą po fachu, nawet jeśli jego rozmówca znajduje się na niższym kręgu. Porusza lekko ustami, nie wydając nawet najłuższego dźwięku, a i tak inni Mistrzowie Żywiołów słyszą jego słowa, jakby uczestniczyli w zwykłe, głośnej konwersacji. *Mowa powietrza* funkcjonuje w zasięgu tylu metrów, ile wynosi wyniku testu talentu razy pięć; najlepsi specjalisci potrafią wykorzystywać go nawet przy publicznych wystąpieniach przed liczną widownią. Mistrz Żywiołów, który słyszy taką rozmowę, ale sam nie opanował tego talentu, musi odpowiedzieć w normalny sposób.

NADNATURALNY UNIK

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1 za każdą próbę uniku

Talent dyscyplinarny: Ksenomanta

Postać używająca tego talentu przywołuje ducha, który ma ją chronić podczas walki. Pierwszy test talentu oznacza automatyczne przyzwanie ducha, który „zamieszka” w ciele bohatera na tyle godzin, jaki był wynik testu (lub do chwili, w której bohater zechce się go pozbyć).

W walce duch automatycznie stara się unikać wszystkich ciosów, które trafilyby bohatera. Po każdym udanym trafieniu ze strony przeciwnika wykonuje się test talentu; jeżeli jego wynik będzie wyższy od wyniku testu ataku wroga, atak chybii celu. Przy każdym teście, który ma na celu uniknięcie trafienia, bohater odnosi 1 obrażenie z wyczerpania. *Nadnaturalny unik* jest traktowany jako akcja, toteż bohater może swobodnie rzucać czary, walczyć bądź podejmować inne działania.

NAŚLADOWANIE GŁOSU

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Trubadur

Ten talent pełni podwójną funkcję: pozwala przede wszystkim zapamiętać raz usłyszany głos, a następnie umożliwia jego wierne odtworzenie. Kiedy bohater usłyszy głos, którego chciałby się „nauczyć”, wykonuje test *naśladowania* o stopniu trudności równym obronie magicznej mówiącego. Sukces w teście oznacza, że będzie umiał go odtworzyć w ciągu najbliższych 24 godzin.

Kiedy naśladowany głos ma posłużyć do oszukania innej osoby, wykonuje się kolejny test talentu, tym razem ze stopniem trudności wyznaczonym przez obronę społeczną ofiary. Powodzenie w teście oznacza, że ofiara dała się nabräć – wydaje się jej, że słyszy prawdziwego właściciela głosu, nie zaś podszywającą się pod niego postać. Jeżeli talent ma zostać użyty przeciw kilku osobom jednocześnie, bierzemy pod uwagę najwyższą obronę społeczną w grupie, dodajemy +1 za każdego dodatkowego osobnika i w ten sposób ustalamy stopień trudności testu. Jeżeli potencjalne ofiary mają solidne podstawy do podejrzeń, że mówca nie jest tym, za kogo chciałby uchodzić (na przykład stoi przed nimi zupełnie inna osoba, z której ust dobywa się znajomy głos), mają prawo wykonać test Siły Woli (którego stopniem trudności jest wynik testu *naśladowania głosu*) i, w wypadku powodzenia, nie dadzą się nabräć.

Jeżeli bohater nie rozumie języka, który stara się później naśladować, jego słowa brzmiają jak dziecięcy belkot: niby dźwięki te same, ale przόżno by się w nich doszukiwać sensu.

OBRONA OBROTONA

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Obrona obrotowa podnosi fizyczną obronę jeźdźca i jego wierzchowca. Bohater zmusza rumaka do kręcenia się w kółko, a przeciwnikom trudniej jest zadać skuteczny cios. Wykonuje się test talentu i obrona fizyczna wierzchowca i jeźdźca ulega zwiększeniu o wartość poziomu talentu na liczbę rund równą wynikowi testu.



ODPORNOŚĆ NA TRUCIZNY

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Obdarzony tym talentem bohater ma większe szanse oprzeć się działaniu trucizny. Robiąc to wykonuje test odporności na trucizny, a nie Żywotności. Może ponadto wykonać test odporności zamiast jednego przysługującego mu testu zdrowienia. Dzięki temu talentowi może usunąć pewną dawkę trucizny z organizmu: w momencie wykonywania testu, przez skórę bohatera przesącza się kilka kropli krwi, które zawierają część jadu. Stopień każdego kolejnego testu, wykonywanego dla jednej dawki trucizny zmniejsza się o 1.

ODPORNOŚĆ NA ZIMNO

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Ten talent zmniejsza szkody doznane w wyniku działania zimna (naturalnego bądź magicznego). W sytuacji, gdy bohater odnosi obrażenia od odmrożeń, natychmiast wykonuje test odporności na zimno; jego wynik określa, o ile zmniejszą się otrzymywane obrażenia. Robi to zanim odniesie rany, utraci przytomność bądź życie.

Cedric odnosi 9 obrażeń w wyniku działania zaklęcia Grądobicie. Prowadzący go gracz uzyskuje w teście odporności na zimno wynik 11, co oznacza, że Cedric wychodzi z opresji bez szwanku. Nadmiarowych 2 punktów nie można wykorzystać w celu zmniejszenia liczby obrażeń innego typu, które również mógł odnieść.

Ten talent można wykorzystać tyle razy dziennie, ile wynosi poziom, na którym się go opanowało – bohater z odpornością na zimno na 4 poziomie może go użyć czterokrotnie.

ODTWORZENIE TEKSTU

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Czarodziej

Odtworzenie tekstu przydaje się do odzyskania informacji, które postać przyswoiła sobie nigdy dzięki zapamiętywaniu tekstu, ale które z czasem zostały zapomniane. Trudność przypomnienia sobie, o czym traktowały zapomniane zapiski zależy od liczby aktualnie zapamiętyanych ksiąg, zgodnie z poniższą tabelką:

Liczba zapamiętyanych ksiąg	Stopień trudności odtworzenia
1	7
2	8
3	9
4	10
5	11
za każdą książkę powyżej 5	+1

Na wykorzystanie odtworzenia tekstu potrzeba 1 rundy. Przeciętny sukces pozwala przypomnieć sobie jedną stronę książki; każdy poziom sukcesu powyżej przeciętnego oznacza odtworzenie kolejnej strony.

Jerreck jest elfem, a do tego Czarodziejem, który odtworzył tekst opanował na 3 poziomie. Usiłuje właśnie przypomnieć sobie fragmenty książki zaklęć, którą dawno temu udało mu się zapamiętać. W tej chwili przechowuje w pamięci treść 5 innych książek, w związku z czym (jak wynika z powyższej tabelki) stopień trudności testu będzie w jego wypadku równy 11. Gracz prowadzący Jerrecka rzuca 18, co oznacza duży sukces, czyli odtworzenie dwóch stron.

Po odzyskaniu informacji postać może je spokojnie zapisać, korzystając z talentu (lub umiejętności) *czytanie/pisanie* bądź *czytanie/pisanie znaków magicznych*. Odtworzone informacje zostają zapomniane po 24 godzinach lub po powtórnym użyciu odtworzenia tekstu (w zależności od tego, co nastąpi szybciej).

OGNISTA KREW

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Powietrzny Łupieżca

Dzięki temu talentowi bohater może wykonać podczas walki jeden z testów zdrowienia, którymi dysponuje, w dodatku zastępując stopień żywotności stopniem ognistej krwi. W rundzie, w której używa się talentu, nie wolno atakować, ale nie trzeba się wycofywać z walki. Sącząca się z ran krew zaczyna bulgotać, syczeć i parować, czyszcząc skałeczenia i częściowo lecząc obrażenia.

OGNISTA STRZAŁA

Stopień: poziom + stopień Siły Woli +3

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: Łucznik



Za pomocą tego talentu postać może przekształcić zwyczajną strzałę w płonący pocisk. Ulega on zniszczeniu, ale przy określaniu zadanych nim obrażeń używa się stopnia ognistej strzały, dodając do rzutu kostkę karmy.



OKRZYK BOJOWY

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Powietrzny Łupieżca

Ten talent służy wyłącznie do zastraszania przeciwników.

Wykonując test *okrzyku*, za stopień trudności przyjmuje się obronę społeczną wroga; jeżeli talent ma zostać użyty przeciw kilku postaciom jednocześnie, bierzemy pod uwagę najwyższą obronę społeczną w grupie i dodajemy +1 za każdą dodatkową osobę.

Troll postanawia skorzystać z okrzyku bojowego przeciwko oddziałowi 5 żołnierzy i ich dowódcy, sierżanta. To właśnie sierżant ma najwyższą obronę społeczną, toteż tę wartość przyjmuje się za podstawę dalszych obliczeń, do której dodaje się po 1 za każdego podkomendnego. Ostateczny stopień trudności testu równy jest podwyższony o 5 obronię społeczną sierżanta.

Bohater, który chce użyć *okrzyku*, może to zrobić tylko, gdy jest zaangażowany w walkę lub wtedy, tuż przed nią, kiedy jest ona już nieunikniona. Ten talent może zostać użyty w tej samej rundzie, w której się atakuje. Potrzebny jest co najmniej duży sukces, żeby zadziałał zgodnie z opisem – czyli obniżył wszystkie stopnie wroga o wartość równą poziomowi *okrzyku*. Gdyby, na przykład, bohater miał ten talent na 4 poziomie, przeciwnik wykonywałby wszystkie testy w rundzie o 4 stopnie gorzej. W danym momencie można znajdować się pod wpływem tylko jednego *okrzyku bojowego*.

OSŁABIENIE KLĄTWY

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Ten talent pozwala na pewien czas zlikwidować działanie klątwy rzuconej na broń, dzięki czemu można nią władać bez obawy o skutki przekleństwa. Rzecz tylko w tym, że talentu należy użyć przed dotknięciem oręza, znalazły się od niego w odległości nie przekraczającej trzech metrów. Jeśli podczas działania talentu (*osłabienie klątwy* jest skuteczne przez tyle godzin, ile wyniósł wynik testu) osoba, która używa talentu oddali się od broni na odległość większą niż trzy metry, *osłabienie* natychmiast przestaje funkcjonować. Stopień trudności testu jest równy obronie magicznej broni. Ten talent w niczym nie pomoże osobie, która jest już przeklęta.

Więcej informacji na temat klątw znajdziecie w rozdziale **Świat pełen przygód**, str. 211-212.

PASERSTWO

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Złodziej

Paserstwo to najdoskonalszy sposób uzyskania najlepszej ceny za skradziony lub nielegalny towar. Działający na czarnym rynku handlarze kupują takie dobra zazwyczaj za 10 procent ich nominalnej wartości (patrz **Towary i usługi**, str. 248), tymczasem gdyby bohaterowi udało się wykonać udany test *paserstwa* (stopień trudności równa się obronie społecznej handlarza), cena wzrośnie o 5 procent nominalnej wartości. Bohater może wykonywać dalsze testy do chwili, aż któryś mu się nie powiedzie. Wówczas kupiec obcina ostatnio wytargowane 5 procent i strony dobijają targu. Handlarz nigdy nie schodzi ze swoją ofertą poniżej wyjściowych 10 procent, toteż przy pierwszym teście *paserstwa*

nasz bohater nie ma nic do stracenia. Podczas jednej transakcji można wykonać tyle testów tego talentu, ile wynosi jego poziom. *Paserstwo* można wykorzystać w stosunku do danej osoby tylko podczas jednej transakcji danego dnia.

PAZURY

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej +3

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Użycie *pazurów* prowadzi do przemiany podstawowej (zwykle prawej) dłoni bohatera w straszliwą, uzbrojoną w pazury broń. Do ataku wykorzystuje się talent *walka wręcz*, natomiast obrażenia zadawane są zgodnie ze stopniem *pazurów*, przy czym bohater dodaje do obrażeń kostki karmy. W połączeniu z szalem *pazurów* (patrz dalej) talent ten pozwala dodać karmę do obrażeń zadawanych w każdym z ataków z osobna. Przemiana utrzymuje się do momentu, gdy uzbrojona w pazury łapą uda się zranić przeciwnika, po czym dłoń wraca do swej zwykłej postaci.

PIERWSZE WRAŻENIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Dzięki temu talentowi bohater ma szansę dobrze się zaprezentować w oczach świeżo poznanych znajomych. Wykonuje test *pierwszego wrażenia* (stopień trudności jest równy obronie społecznej osoby, na której względach mu zależy). Udany test pozwala dodać premię w wysokości poziomu talentu do wszystkich testów Charyzmy: bohater z talentem na 3 poziomie ma prawo do premii +3 do testów Charyzmy wobec osoby, na której zrobił dobre *pierwsze wrażenie*. Efekty działania talentu utrzymują się przez liczbę dni równą różnicy między wynikiem testu i obroną społeczną ofiary. *Pierwsze wrażenie* można wykorzystać tylko jeden raz przeciwko dowolnej osobie.

PIEŚŃ UCZUĆ

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Trubadur

Pieśń uczuć stanowi narzędzie do manipulacji widownią i ma za zadanie wzbudzić w słuchaczach jedną z podstawowych emociji: strach, miłość, nienawiść, zadowolenie, złość bądź radość. Słuchacze obdarzą tym uczuciem osobę, o której mowa w pieśni, tak więc jeżeli Trubadur zaśpiewa o królu, ludzie będą uwielbiać monarchę (lub go nienawidzić).

Na odśpiewanie *pieśni uczuć* potrzeba przynajmniej pół godziny. Kończąc pieśń, bohater wykonuje test, którego stopień trudności równy jest najwyższej obronie społecznej wśród zgromadzonych. Od wyniku testu zależy, ilu ludzi okazało się podatnych na działanie *pieśni*: duży sukces oznacza, że utwór obudził żądane uczucie u połowy słuchaczy, ogromny – że trzy czwarte poddało się jego urokowi, wyjątkowy zaś pozwalała sądzić, że Trubadurowi udało się porwać całą publicę.

Efekty następujących po sobie wykonień *pieśni uczuć* kumulują się, czyli np. dwa kolejne przeciętne sukcesy równają się jednemu dużemu, dwa dobre – jednemu ogólnemu itd. Obudzone w ten sposób emocje pozostają żywe przez liczbę dni równą poziomowi talentu śpiewaka. Przez cały ten czas słuchacze są nieco bardziej podatni na sugestie, odwołujące się do tych uczuć: bohaterowie, którzy spróbują to wykorzystać,



dodają jeden stopień do wszystkich testów przy okazji kontaktów towarzyskich i interakcji społecznych. Postaci, które usiłują przemycić w swych słowach poglądy sprzeczne z uczuciami, jakie obudziła pieśń, spotykają się z niechęcią słuchaczy utrudniającą przekonanie (-1 stopień do testów oddziaływania; więcej informacji na ich temat znajdziecie w rozdziale **Przewadzenie gry**, str. 237).



Gdyby zdarzyło się tak, że test pieśni emocji się nie powiodł, Trubadur powinien natychmiast umilknąć, gdyż tłum zmęczył się jego przyśpiewkami. Dopiero następnego ranka nasz artysta będzie mógł wrócić do swego zajęcia.

PŁOSZENIE ZWIERZĘCYCH SŁUG

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta, Władca Zwierząt

Dzięki temu talentowi bohater może próbować spłoszyć służące innym Dawcom Imion zwierzęta. Magia płoszenia zwierzęcych sług koncentruje się na właściwemu zwierzętowi i sprawia, że staje się on źródłem ich strachu. Wykonując test talentu za stopień trudności przyjmuje się najwyższą z obron społecznych wśród zwierząt – w wypadku powodzenia wszystkie uciekną od swego pana: psy opuszczą myśliwego, koń rzuci jeźdźca, tygrysy szkolone do obrony odbiegą w las. Talent działa przez liczbę rund równą jego poziomowi.

PODJUDZANIE TŁUMU

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Trubadur

Dzięki temu talentowi postać może przekonać grupę ludzi, by wspólnie wystąpili przeciwko wskazanej osobie. Musi w tym celu co najmniej przez minutę przemawiać do dużej grupy istot rozumnych, zachęcając je okrzykami, wskazując cel,

powód i wybrany sposób działania. Działania podjęte przez tłum mogą, ale nie muszą mieć gwałtownej natury ani sprowadzać się do aktów destrukcji – również dobrze może chodzić o pokojową manifestację bądź jakąś konstruktywną akcję. Stopniem trudności w teście *podjudzania tłumu* jest najwyższa obrona społeczna w grupie. Szanse przekonania tłumu zależą od jego liczebności:

Liczebność tłumu

poziom talentu x 10

poziom x 25

poziom x 50

poziom x 100

Wymagany wynik testu

przeciętny sukces

duży sukces

ogromny sukces

wyjątkowy sukces

Tłuszcza będzie posłuszna sugestiom podjudzaczca przez tyle godzin, na jakim poziomie opanował on talent. Nie znaczy to jednak, że będzie słuchała jego dalszych słów, gdyż raz przekonani ludzie zmieniają się w wielką, trudną do kontrolowania masę. Późniejsze pokierowanie ich zachowaniem będzie wymagało kolejnego, co najmniej równie udanego testu *podjudzania*.

PODTRZYMANIE WĄTKU

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Czarodziej

Dzięki temu talentowi mag może utkać wątek składający się na zaklęcie (patrz *Magia zaklęć*, str. 152) i przetrzymać czar w gotowości do chwili, aż zechce go rzucić. Po udanym teście tkania wątków wykonuje się test *podtrzymania wątku*, którego stopień trudności równy jest trudności utkania wątku (patrz *Magia zaklęć*, str. 157). Sukces w teście pozwala zatrzymać zaklęcie na liczbę rund równą poziomowi talentu. W tym okresie bohater może rzucić ów czar w dowolnej chwili, natomiast w ostatniej rundzie może wykonać kolejny test *podtrzymania wątku*, żeby przedłużyć działanie talentu. Niedany test oznacza, że czar zostaje natychmiast rzucony. Mag, który wykorzystuje *podtrzymanie wątku*, nie może w tym samym czasie rzucać ani tkać innych zaklęć.

POWIETRZNY CHÓD

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1 (patrz niżej)

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Z pomocą tego talentu bohater może lekko i z wdziękiem poruszać się w powietrzu. Wynik testu *powietrznego chodu* po podzieleniu przez 3 określa (w metrach) maksymalną odległość, jaką w tej rundzie postać zdola pokonać; dystans ten nie może być większy, niż gdyby bohater poruszał się normalnie z szybkością właściwą dla walki. Działanie *chodu* trwa przez liczbę rund równą poziomowi, na jakim postać go opanowała. Talent pozwala zawisnąć nieruchomo w powietrzu, na maksymalnej wysokości 3 x poziom metrów. Jeśli bohater znajdzie się w powietrzu wyżej niż wynosi określony w ten sposób limit, spada na ziemię, ale odnosi tylko takie obrażenia, jakby spadał z pułapu o 3 x poziom metrów niższego; ponadto obrażenia te zostają dodatkowo zmniejszone o wartość poziomu talentu.

Fezwit, który jest Wojownikiem, opanował powietrzny chód na 2 poziomie. Podczas zapasów na szczytce wysokiej na 30 metrów wieży przelepuje przez barierkę i spada na ziemię.



Odnosi obrażenia takie, jak gdyby zleciał z 24 metrów i to po mniejszone o dalsze 2 punkty (patrz *Obrażenia wywołane upadkiem*, str. 206).

Jeżeli wykorzystujący powietrzny chód bohater zawiśnie nieruchomo więcej niż pół metra nad ziemią, zacznie się samoczynnie powolutku obniżać, w każdej rundzie bezruchu tracąc 2k8 centymetrów.

Poruszanie się w poziomie za pomocą powietrznego chodu nie wymaga nadmiernego wysiłku. Inaczej rzeczą się ma z próbami poruszania się w góre, które owocują 1 punktem wyczerpania. Wykonuje się wówczas normalny test, którego wynik po podzieleniu przez 3 określa (w metrach) maksymalny dystans, jaki można pokonać (tym razem łącznie w pionie i w poziomie): każdy metr ruchu w górę oznacza konieczność pokonania 2 metrów w poziomie. Inaczej mówiąc: maksymalną wysokość (w metrach), na jaką może się wznieść bohater, określamy dzieląc wynik testu powietrznego chodu przez 9.

POWIETRZNY TANIEC

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: nie

Powietrzny taniec sprawia, że bohater unosi się w powietrzu, mniej więcej 2-3 centometry nad ziemią; postać nie może jednak pozostawać zawieszona w powietrzu bez ruchu. Talenta tego można użyć wyłącznie wówczas, gdy bohater przemieszcza się z szybkością określoną jako „w walce”. W *powietrznym tańcu* postać porusza się szybco i bardziej płynnie, jakby ślizgając się po powietrzu, dzięki czemu potrafi błyskawicznie zaatakować. Zamiast normalnej inicjatywy wykonuje się test talentu (patrz *Inicjatywa* w rozdziale *Walka*, str. 192). *Powietrzny taniec* można wykorzystywać wraz z innymi talentami wpływającymi na skuteczność ataku. Jeżeli wynik testu powietrznego ataku dwukrotnie (lub więcej) przewyższy inicjatywę przeciwnika, bohater ma w danej rundzie prawo do dodatkowego ataku (po tym, jak zaatakuje przeciwnik).

POWSTRZYMANIE DUCHA

Stopień: poziom + stopień Siły Woli +5

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Ksenomanta

Powstrzymanie ducha umożliwia związanie niespokojnego ducha lub innej istoty z przestrzeni astralnej i uniemożliwienie jej podejmowania wszelkich działań poza porozumiewaniem się. Ten talent działa tylko na stworzenia zamieszkujące przestrzeń astralną i istoty nieumarłe, które znajdą się w odległości do 10 metrów od *powstrzymującego*. Bohater wychodzi naprzód, rozkazuje stworowi zatrzymać się i wykonuje test talentu (stopień trudności jest równy obronie magicznej ducha). Jeżeli test się powiedzie, istota zostaje zatrzymana w miejscu na liczbę rund równą poziomowi talentu. Przez cały ten czas bohater musi koncentrować się na panowaniu nad duchem: nie może się poruszać, rzucać czarów ani wykonywać innych działań (oprócz prób porozumiewania się z *powstrzymanym*).

POWSTRZYMANIE METALU

Stopień: poziom + stopień Percepcji +5

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: Mistrz Żywiołów

Powstrzymanie metalu zmniejsza obrażenia zadane metalowymi przedmiotami (bronią, kolcami na dnie wilczego dołu itd.), zwiększając wartość fizycznego pancerza postaci o liczbę równą poziomowi talenta. Bohater używający tego talenta wykonuje test, którego stopień trudności jest równy jego właściwej obronie magicznej (lub obronie magicznej jego zbroi, jeśli ta jest wyższa). Efekt działania *powstrzymania metalu* utrzymuje się przez liczbę godzin równą poziomowi talenta.

POWSTRZYMANIE ŻYWIOŁAKA

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Mistrz Żywiołów

Za pomocą *powstrzymania* mag może sprawić, że żywiołak nie będzie wykonywał żadnych działań, ograniczając się tylko do porozumiewania się z nim. Użycie *powstrzymania* wymaga opanowania talenta język żywiołów (patrz wcześniej) i znajomości właściwego języka. Żywiołak musi znajdować się w odległości nie przekraczającej 40 metrów od bohatera, który wychodzi mu naprzeciw, rozkazując, by się zatrzymał i... wykonuje test, w którym stopniem trudności jest obrona magiczna żywiołaka. Udany test oznacza, że istotę udało się powstrzymać na tyle rund, na jakim poziomie bohater opanował *powstrzymanie żywiołaka*, przy czym wymaga to ciąglej koncentracji – osoba taka nie może się poruszać, rzucać czarów ani podejmować żadnych działań oprócz porozumiewania się z żywiołakiem.

POWSTRZYMUJĄCY ZNAK

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Do wykorzystania tego talentu niezbędny jest łuk lub kusa. Właściciel broni poświęca rundę na wycelowanie w wybranego przeciwnika, który znajduje się w polu widzenia, po czym wykonuje test *powstrzymującego znaku* ze stopniem trudności równym społecznej obronie ofiary. Udany test sprawia, że na ciele przeciwnika pojawia się niewielki znaczek, a sam przeciwnik zamiera bez ruchu w obawie przed trafieniem. Talent działa do chwili, gdy Łucznik zmieni cel lub ofiara przełamie jego wpływ w udanym teście Siły Woli (jego stopień trudności równy jest wynikowi testu *powstrzymującego znaku*). Jeżeli żadna z tych sytuacji nie nastąpi, *powstrzymujący znak* przestaje działać po liczbie rund równej wynikowi testu talentu.

POZNANIE STWORZENIA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Poznanie stworzenia pozwala bohaterowi, w oparciu o posiadaną wiedzę i magię wróżbiarską, uzyskać pewne informacje na temat obserwowanej istoty. Wystarczy wykonać udany test talentu (stopień trudności jest równy magicznej obronie ofiary), by móc zadać Mistrzowi Gry jedno konkretne pytanie, odnoszące się do stwora, na przykład poprosić o informację na temat jednej z jego cech bądź zdolności. Mistrz Gry powinien jednak z uśmiechem na ustach odmawiać odpowiedzi na pytania, w których chodzi o porównanie cech czy współczynników, np. „Czy to stworzenie jest bardziej żywotne ode mnie?” czy też „Co jest wyższe: jego obrona fizyczna czy magiczna?”



POZNANIE ZAMKA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak

Umiejętność: nie

Karma: nie

Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: Złodziej

Dzięki *poznanemu zamkowi* Złodziej może się zorientować, czy na zamek zostały założone jakieś pułapki, które mają zadziałać przy próbach jego otwarcia. Drugie zastosowanie talentu to możliwość odszukania ukrytych zamknięć, czyli np. takich, jakie montuje się w sekretnych drzwiach. W wypadku zwykłych zamków i kłódek stopień trudności testu określa Mistrz Gry, a przy zamknięciach magicznych stopień trudności równa się on obronie magicznej zamka. Chcąc wykorzystać *poznanie zamka* bohater musi znaleźć się nie dalej niż metr od obiektu swych zainteresowań. Talent działa tylko przez taki czas, jaki wystarcza dla wykrycia jednego zamka.

POZORNA ŚMIERĆ

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie

Umiejętność: tak

Karma: nie

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Iluzjonista

Ten talent przydaje się w sytuacjach, gdy bohater pragnie upozorować swoją śmierć: pada na ziemię i wykonuje test *poczornej śmierci*, którego stopień trudności jest równy najwyższej z obron magicznych osób obserwujących tę scenę (osób, które zamierza nabräć, rzecz jasna). Powodzenie w teście oznacza, że udało mu się za pomocą magii iluzyjnej wyobrazić odniesione rany, widoczne skutki działania trucizny bądź choroby, tak że patrzący wierzą, iż rzeczywiście jest martwy. Efekt utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi talentu, przy czym za każdym razem, gdy okres ten dobiega końca, test *poczornej śmierci* można powtórzyć i przedłużyć działanie talentu. Z chwilą gdy test się nie powiedzie, co najmniej jedna osoba orientuje się, że rzekomy trup żyje.

PRECYZYJNY ATAK

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak

Umiejętność: tak

Karma: nie

Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: Fechtmistrz, Łucznicz

Precyzyjny atak ma stanowić popis precyzji w walce i zrobić wrażenie na widzach. Bohater wykorzystujący ten talent głośno oznajmia, że oto zamierza zaatakować i w przybliżeniu określa, gdzie chce trafić. Następnie wykonuje test *precyzyjnego ataku* zamiast zwykłego testu ataku – powodzenie w teście oznacza, że udało mu się trafić w zamierzony punkt, co ma swój wpływ na przeciwników (dokładniej – na taką ich liczbę, jaką jest poziom *precyzyjnego ataku*), którzy swój następny test wykonują o jeden stopień gorzej. Gdyby na przykład bohater wdał się w walkę i wykonał *precyzyjny atak*, przeciwnicy, którzy byli świadkami jego wyczynu, zaatakują teraz o jeden stopień gorzej. Postać używająca talentu sama określa, kto ma się znaleźć pod jego wpływem. Osoby takie muszą rozumieć język, którym posługuje się bohater. *Precyzyjny atak* ma na celu jedynie wywołanie poruszenia; nie zwiększa zadanych w ataku obrażeń.

PROWOKACJA

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak

Umiejętność: tak

Karma: nie

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: nie

Prowokacja jest znakomitym sposobem na rozwścieczenie przeciwnika, który traci zwykłe opanowanie i nie może się należycie skoncentrować na tym, co powinien robić. Bohater wykonuje test, dla którego stopniem trudności jest obrona społeczna przeciwnika. Udany test oznacza, że ofiara wykonuje wszystkie działania gorzej o tyle stopni, jaki jest poziom talenu (przez liczbę rund również równą poziomowi talentu). W każdej chwili postać może się znajdować pod wpływem tylko jednej *prowokacji*. Ofiara tego talentu musi rozumieć język bohatera, który z niego korzysta.

PRZEBRANIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak

Umiejętność: tak

Karma: nie

Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: nie

Posługując się przyborami do makijażu, odpowiednim strojem i ozdobami oraz *przebraniem* bohater może podszywać się pod innych ludzi. Nie może przy tym przebrać się za wybraną, konkretną osobę, jeśli jej wcześniej nie widział (przynajmniej na obrazie lub w innym sposób). Stopniem trudności testu *przebrania* jest obrona magiczna osoby, którą próbuje się w ten sposób oszukać; jeżeli w grę wchodzi więcej niż jedna osoba, uwzględnia się największą obronę magiczną w grupie i dodaje jeden za każdą kolejną postać. Udany test oznacza, że wszyscy dali się nabräć. Działanie talentu utrzymuje się przez liczbę godzin równą poziomowi *przebrania*, choć bohater odnosi obrażenia z wyczerpania za każdym razem, gdy musi występować przed nowymi osobami i wykonywać nowe testy.

PRZEJRZENIE ILUZJI

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie

Umiejętność: nie

Karma: nie

Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: Iluzjonista

Przejrzenie iluzji umożliwia rozpoznanie prawdziwej natury obserwowanej iluzji. Stopniem trudności w teście tego talentu jest trudność przejrzenia/niewiary (patrz rozdział **Magia zaklęć**, str. 166). Udany test oznacza, że bohater zorientował się, co naprawdę ma przed sobą.

PRZEKUCIE OSTRZA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak

Umiejętność: tak

Karma: nie

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Przekucie ostrza pozwala zwiększyć stopień obrażeń, jakie zadaje broń. Zastosowanie talentu wymaga co najmniej tygodnia pracy w kuźni. Na zakończenie tego okresu wykonuje się test *przekucia*; stopień trudności jest równy stopniowi obrażeń broni (patrz **Towary i usługi**, str. 248): zwykły miecz miałby np. stopień trudności 5. Udany test oznacza, że udało się zwiększyć stopień zadawanych obrażeń o 1, czyli w wypadku naszego miecza – do 6. Każdę broń można w ten sposób „podrasować” tyle razy, na jakim poziomie opanowało się *przekucie ostrza*, przy czym nieudane próby liczą się tu na równi z udanymi.

Osoby obdarzone tym talentem często świadczą odpłatne usługi. Tygodniowa stawka za pracę takiego Zbrojmistrza wynosi 50 x poziom talentu sztuk srebra. Do tego dochodzi jeszcze koszt samej broni. Postać z *przekuciem ostrza* na 3 poziomie weźmie zatem 150 sztuk srebra za tydzień pracy, gdybyśmy więc chcieli kupić od niej miecz, który zadaje o dwa stopnie lepsze obrażenia, całkowity jego koszt wyniosłby 325 sztuk srebra.



Wbrew temu, co zdaje się sugerować nazwa talentu, *przekucie ostrza* nadaje się do stosowania wobec wszystkich rodzajów broni do walki wręcz, nie tylko broni siecznych. Nazwa pochodzi jeszcze z czasów, gdy Zbrojmistrze specjalizowali się wyłącznie w wyrobie mieczów i sztyletów.

PRZERAŻAJĄCA SZARŻA

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Kawalerzysta dokonujący *przerażającej szarży* to widok zdolny wystraszyć niejednego przeciwnika; wielu wręcz ucieka w popłochu.

Ten talent mogą wykorzystywać tylko jeźdzcy. Sprawia on, że zachodzi w nich fizyczna przemiana: oczy stają się ogromne, lśnią własnym blaskiem, żeby przypominają kły drapieżnika, naturalnie przerośnięte kły wydają się jeszcze dłuższe, włosy na głowie powiewają w pędzie niczym splatana grzywa... Stopniem trudności w teście *przerażającej szarży* jest obrona społeczna przeciwnika. Już przeciętny sukces wystarczy, by wróg skamieniał ze strachu i nie mógł się poruszyć, większy sukces zaś oznacza natychmiastową, paniczną ucieczkę z maksymalną szybkością. Podobnie zresztą zachowują się wszyscy świadkowie *przerażającej szarży*.

Postać wystraszona diabelskim wyglądem jeźdźca może od następnej rundy próbować zapanować nad własnym lękiem. W tym celu wykonuje test Siły Woli (lub talentu, który pozwala oprzeć się przerażeniu), którego stopniem trudności jest stopień *przerażającej szarży* napastnika. Udany test oznacza, że na tę rundę udało mu się zapanować nad przerażeniem.

PRZERAŻANIE

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Przerażanie służy do wzbudzania w innych uczucia lęku: wystarczy stanąć twarzą w twarz z potencjalną ofiarą i przez rundę wpatrywać się w nią bez słowa (przy czym ważne jest nawiązanie kontaktu wzrokowego). W następnej rundzie wykonuje się test, którego stopień trudności jest równy magicznej obronie ofiary; udany test nie pozwala ofierze zbliżyć się do bohatera, który ją wystraszył, przez liczbę rund równą poziomowi talentu. Jeżeli nie może natychmiast uciec gdzie pieprz rośnie, z pewnością oddali się na maksymalną możliwą odległość.

PRZESZYWAJĄCE SPOJRZENIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Powietrzny Łupieżca

Przeszywające spojrzenie ma na celu zastraszenie przeciwnika. Bohater wykonując test patrzy oficerze prosto w oczy i tej natychmiast przebiegają ciarki po plecach. Stopień trudności testu jest równy społecznej obronie wroga, a udane zastosowanie *spojżenia* sprawia, że przeciwnik nie może wykonać żadnej akcji, której celem byłoby przezwyciężenie obrony społecznej bohatera (prób zastraszenia, perswazji, sugestii itp.). Działanie talentu utrzymuje się przez liczbę rund równą wynikowi testu.

PRZEWIDYWANIE CIOSU

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Przewidywanie ciosu pozwala bohaterom odgadnąć zamiary przeciwnika i lepiej się bronić przed atakiem. Wykorzystanie tego talentu wymaga uzyskania wyższej inicjatywy niż ta, która posiada wróg z którym walczymy; można go użyć w tej samej rundzie, w której się atakuje, ale nie wolno równocześnie z nim stosować *powietrznego tańca*. Przed atakiem wykonuje się wówczas test *przewidywania ciosu* (stopień trudności jest równy obronie magicznej przeciwnika): jeśli test się powiedzie, poziom talentu dodajemy (na czas tej rundy rundę) zarówno do własnej obrony fizycznej, jak i do wyniku testu ataku.

Taranya ma przewidywanie ciosu na trzecim poziomie. Wykorzystanie tego talentu pozwala jej o 3 zwiększyć obronę fizyczną oraz dodać 3 do wyniku testu ataku (dzięki czemu łatwiej jej trafić przeciwnika; patrz *Walka*, str. 194).

PRZYWOŁANIE RUMAKA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta



Bohater, który zamierza wezwać wierzchowca z przestrzeni astralnej, wykonuje test ze stopniem trudności równym 8. Powodzenie w teście oznacza, że na jego wezwanie przybywa rumak „o ognistych oczach i sierści z mgły i błyskawic”, zazwyczaj przyjmując postać konia bądź jednorożca, choć zapiski medrców donoszą i o innych kształtach. Wierzchowiec taki potrafi swobodnie poruszać się w powietrzu, ale tylko bez obciążenia (jeźdźca); może za to zagłębić się do 15 centymetrów w ziemię, co pozwala pokonywać konno przejścia i korytarze zbyt niskie dla „standardowej” pary rumak – jeździec.

Przywołanego w ten sposób wierzchowca może dosiąść tylko jego tymczasowy właściciel, w innym przypadku rumak rozwieje się w powietrzu. W normalnych warunkach pozostaje w fizycznym świecie przez liczbę rund równą wynikowi testu *przywołania rumaka*, po czym rozpływą się jak mgła (objaśnienie znaczenia podanych poniżej współczynników znajdziecie w rozdziale **Dyscypliny**, str. 64).

PRZYWOŁANY RUMAK

ZR: 5	SF: 4	ŻYW: 5
PER: 4	SW: 6	CHA: 2
Inicjatywa: 7	Obrona fizyczna: 8	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 8	
Atak: 5	Obrona społeczna: 9	
Obrażenia: 4	Pancerz fizyczny: 0	
Liczba czarów: nd	Pancerz duchowy: 3	
Rzucanie czarów: nd	Zachowanie równowagi: 7	
Efekt: nd	Testy zdrowienia: 2	
Próg życia: 24	Szybkość w walce: 75	
Próg ran: 6	Pełna szybkość: 150	
Próg przytomności: 16		
Punkty legend: 20		
Ekwipunek: nd		
Łup: nd		

PRZYWOŁANIE STRZAŁ

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Dzięki temu talentowi strzelec może sprowadzić z powrotem wszystkie strzały, które wystrzelił i które znajdują się w odległości do 100 metrów od niego. Zajmuje mu to jedną rundę, ale przywołane pociski same wracają we właściwej pozycji do kołczana. Uwaga: można w ten sposób przyciągnąć tylko same strzały; nie uda się ich umocować ani wbić w obiekt, który chcielibyśmy przyciągnąć bliżej. *Przywołanie strzał* powoduje wyrwanie strzał z przedmiotów i istot, w które się wbiły. Bohater wykonuje test talentu; wynik oznacza liczbę strzał, jakie do niego wróciły. Jeśli wystrzelili mniej strzał, wracają wszystkie.

RIPOSTA

Stopień: poziom + stopień Zręczności +3

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: tak **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: Fechtmistrz

Riposta pozwala wykorzystać udany atak przeciwnika, do szybkiego kontraktu. Stopień trudności testu jest równy wynikowi testu ataku wroga. Jeśli bohater, który ripostuje trafieniem, uzyska wyższy wynik, uda mu się uniknąć ciosu przeciwnika i błyskawicznie wyprowadzić atak (wynik testu *riposty* traktuje się wówczas jak wynik testu ataku). Jeżeli wynik *riposty* jest co najmniej równy obronie fizycznej przeciwnika, bohaterowi udaje się zadać cios i może wykonać normalny test obrażeń. Trafieniem z *riposty* może prowadzić do przebicia pancerza. Tego talentu można użyć w tej samej rundzie, w której wykonuje się normalny atak, ale tylko jeden raz (bez względu na to, ilu przeciwników nas atakuje). *Ripostować* można tylko ataki wykonywane bronią ręczną.

ROZBROJENIE

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Fechtmistrz

Rozbrojenie to zręczne połączenie błyskotliwej szermierki z instynktowną magią umożliwiającą lewitację – całość ma na celu wytrącenie przeciwnikowi broni z ręki. Bohater – po zadeklarowaniu, że podejmuje próbę *rozbrojenia* – zamiast normalnego testu ataku wykonuje test tego talentu. Powodzenie oznacza, że broń wylatuje z rąk wroga w wybranym przez postać kierunku. Następnie wykonuje się normalny test obrażeń, którego wynik podzielony przez 3 określa odległość, na jaką „odfrunęła” broń. Nie można w ten sposób pozbawić przeciwnika jego naturalnej broni, stanowiącej część ciała, czyli na przykład pazurów.

ROZKAZ EMPATYCZNY

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Bohater, który pozną tajniki *rozkazu empatycznego*, może porozumieć się z wierzchowcem za pomocą emocji i obrazów formowanych bezpośrednio w umyśle zwierzęcia. Łączność ta nie wymaga głośnego wypowiadania słów, choć kontakt fizyczny z wierzchowcem jest niezbędny. Talent działa wyłącznie na wierzchowca Kawalerysty, nie zaś na dowolne zwierzę. Wierzchowiec posługuje się stopniem *rozkazu empatycznego* zamiast własnego stopnia Siły Woli przy próbach oparcia się strachowi, urokowi bądź czarom, skierowanym przeciw niemu samemu lub jeźdźcowi.

ROZMOWA Z DUCHAMI

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Ksenomanta

Ten talent umożliwia nawiązanie kontaktu i dogadanie się z duchami i podobnymi im istotami, nawet jeśli nie znają języka, którym posługuje się bohater; ba, mogą wręcz z zasadą w ogóle nie porozumiewać się verbalnie. Stopień trudności testu równy jest obronie magicznej ducha, a udany test oznacza, że bohaterowi uda się z duchem porozmawiać. *Rozmowa z duchami* działa przez liczbę minut równą poziomowi talentu. Uwaga: magia talentu nie zmusza ducha do rozmowy, a jedynie umożliwia słowną komunikację.

RYKOSZET

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Łucznik, Złodziej

Z pomocą tego talentu bohaterowie mogą sprawić, że pocisk (rzutony bądź wystrzelony z broni) odbijając się od przeszkode dosięgnie przeciwnika, który ukrywa się przed atakiem. W rundzie, w której postać wykorzystuje *rykoszet*, nie musi widać wroga; ważne jest, by podczas jej poprzedniej akcji przeciwnik znajdował się na linii strzału. Należy następnie wskazać, od jakich obiektów ma się odbić pocisk i wykonać test ataku zgodnie ze stopniem *rykoszetu*. Nieudany atak oznacza, że pocisk chybił celu. Użyte w *rykoszecie* strzały i belty niszczą się bezpowrotnie w przeciwieństwie do sztyletów i innej broni miotanej, która, choć porysowana, nadaje się do powtórnego wykorzystania.



RYTUał KARMICZNY

Stopień: poziom
Akcja: nd **Umiejętność:** nie
Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Tym talentem dysponują adepti wszystkich dyscyplin (patrz opisy dyscyplin). Odprawienie związanego z nim rytuału (dozwolone raz dziennie) zajmuje 30 minut i pozwala odzyskać tyle punktów karmy (płaci się za nie punktami legend), na jakim poziomie opanowało się *rytuł karmiczny*. Więcej informacji znajdziecie w rozdziałach **Bohater**, str. 52 i **Narodziny legendy**, str. 222.

RZUCANIE CZARÓW

Stopień: poziom + stopień Percepcji
Akcja: tak **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Czarodziej, Iluzjonista, Ksenomanta, Mistrz Żywiołów

Ten talent jest niezbędny dla każdego maga, który chciałby rzucać zaklęcia. Użycie go wymaga wykonania testu, którego stopień trudności wyznacza obrona magiczna przeciwnika.

SKRADANIE SIĘ

Stopień: poziom + stopień Zręczności
Akcja: nie **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Złodziej



Skradanie się pozwala połączyć płynność ruchów z efektami magicznymi, dzięki czemu bohater może się poruszać (chodzić, ale także np. latać, jak ma to miejsce w wypadku wietrzników) prawie bezszelestnie. Wykonuje w tym celu test talentu, który automatycznie staje się stopniem trudności ewentualnych testów Percepcji (lub odpowiednich zdolności), gdyby ktoś chciał wykryć jego obecność.

Skradający się bohater może pokonać najwyżej taką odległość, na jaką pozwala mu jego szybkość w walce.

SOKOLE OKO

Stopień: poziom + stopień Percepcji
Akcja: nie **Umiejętność:** nie
Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Łucznik

Sokole oko ułatwia strzelanie do odległych celów. Bohater, któremu powiedzie się test tego talentu (stopień trudności równa się obronie magicznej obiektu, do którego strzela), traktuje swój cel tak, jakby znajdował się on w bliskim zasięgu i nie uwzględnia modyfikatorów wynikających z odległości. Działanie talentu utrzymuje się przez liczbę rund równą jego poziomowi, licząc od rundy bezpośrednio po udanym teście. Uwaga: *sokole oko* ułatwia trafienie w znajdujący się daleko cel, ale nie zwiększa zasięgu samej broni.

SPŁOSZENIE STADA

Stopień: poziom + stopień Siły Woli
Akcja: tak **Umiejętność:** nie
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Posługując się magią tego talentu bohater może spłoszyć stado zwierząt i sprawić, że uciekną one w określonym przez niego kierunku. Na początku przynajmniej przez minutę musi biegać (jeździć) wokół stada, pokrzykując dziko i wymachując rękoma, a następnie wykonać test talentu; stopień trudności testu jest równy najwyższej obronie społecznej zwierząt w stadzie. W zależności od liczby stada potrzebny będzie różny wynik testu:

Liczebność stada	Wymagany wynik testu
poziom talentu x 10	przeciętny sukces
poziom x 25	duży sukces
poziom x 50	ogromny sukces
poziom x 100	wyjątkowy sukces

Powodzenie testu oznacza, że zwierzęta ruszają dzikim pędem w wybranym przez bohatera kierunku. Teoretycznie talentu tego można użyć również do powstrzymania spłoszonych zwierząt, choć konieczność obiegnięcia i przekryzczenia pedzącego na oślep stada nieco ogranicza jego przydatność. Zwierzęta uciekają przez tyle godzin, jaki jest poziom talentu, do chwili, gdy zaczyna padać z wyczerpania lub do momentu napotkania przeszkody bądź niebezpieczeństwa zdolnego powstrzymać paniczny pęd.

SPOJRZENIE ASTRALNE

Stopień: poziom + stopień Percepcji
Akcja: nie **Umiejętność:** nie
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Czarodziej, Ksenomanta

Ten talent pozwala magowi zatrzymać się w przestrzeni astralnej. W teście *spojżenia astralnego* należy uzyskać przynajmniej 6. Jeżeli się to uda, bohater dojrzy wszystkie istoty i obiekty, znajdujące się w zasięgu działania talentu, których obrona magiczna nie przewyższa wyniku uzyskanego w teście. Istoty i przedmioty o obronie magicznej wyższej niż wynik rzutu kostkami są dla bohatera niewidoczne. *Spojście astralne* obejmuje swym zasięgiem obszar „poziom talentu x 10” metrów; dalej „wzrok” maga po prostu nie sięga. Talent uruchamia się na tyle rund, jaki jest poziom talentu; bohater odnosi obrażenia za każde użycie *spojżenia*.

SPRINT

Stopień: poziom
Akcja: nie **Umiejętność:** nie
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: nie

Sprint pozwala na krótki okres zwiększyć szybkość poruszania się; dzięki magii talentu bohater przemierza w rundzie dodatkowe 20 (przy pełnej szybkości) lub 10 (w walce) metrów na każdy poziom *sprintu*. Talenta tego można użyć w połączeniu z atakiem.

STĘPIENIE STRZAŁY

Stopień: poziom + stopień Percepcji
Akcja: tak **Umiejętność:** nie
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Stosując ten talent bohater może ograniczyć skuteczność broni strzeleckiej przeciwnika. Stopień trudności testu jest



równy magicznej obronie broni lub jej właściciela (w zależności od tego, która jest wyższa). Udany test pozwala zmniejszyć obrażenia zadawane wystrzelianymi z niej pociskami (nie tylko strzałami) o tyle stopni, na jakim poziomie bohater opanował talent: np. dysponując *stępieniem strzały* na 2 poziomie można zmniejszyć obrażenia o 2 stopnie. Działanie talenu utrzymuje się przez liczbę rund równą jego poziomowi.

STRUMIEŃ JAŻNI

Stopień: poziom + stopień Siły Woli +5

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Iluzjonista

Chcąc użyć tego talenu, którego celem jest zmieszanie i zaatakowanie przeciwnika, należy wygrać inicjatywę i uprzedzić wybraną ofiarę. Stopień trudności testu jest wyznaczony przez obronę magiczną nieszcześniaka. W razie powodzenia z umysłu ofiary znikają wszelkie myśli. Nieszczeńnik zapomina, o czym myślał, ale uczucie związane z wymazaniem treści umysłu jest przyjemne, więc zbytnio go to nie martwi. Działanie talenu utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi talenu. Bohater, który posługuje się *strumieniem jażni*, nie może uczestniczyć w żadnych próbach oddziaływania, takich jak perswazja czy zastraszenie. Talent działa w zasięgu jednego metra i nie można go używać podczas walki.

STRZAŁA KIERUNKU

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 4

Talent dyscyplinarny: Łuczniczka

Ten talent pozwala odszukać wybraną istotę lub nieożywiony obiekt. Chcąc go wykorzystać, należy najpierw zaopatrzyć się w skrawek ubrania poszukiwanej osoby, kawałek muru z budynku lub podobny drobiazg, bezpośrednio związany z przedmiotem poszukiwań. Bohater wystrzeliwuje strzałę pionowo w góre. Pocisk wzna się na maksymalną wysokość, a następnie spada na ziemię i roztrzaskuje się na tysiące kawałeczków, które przekształcają się w metrowej długości ognistą strzałą. Stopniem trudności testu *strzały kierunku* jest obrona magiczna poszukiwanego obiektu. W wypadku powodzenia w teście ognista strzała wskazuje kierunek, w jakim należałoby się udać, by znaleźć interesującą nas rzecz. Każdy sukces lepszy od przeciętnego zmniejsza wyczerpanie wywołane użyciem talenu: duży sukces oznacza zatem, że bohater odnosi 3 obrażenia, ogromny – że tylko 2 itd. Talent działa poprawnie pod warunkiem, że poszukiwana istota bądź przedmiot znajduje się w odległości 1,5 kilometra x poziom talenu – bohater ze *strzałą kierunku* na 4 poziomie znajdzie kogo zechce w promieniu 6 kilometrów od miejsca, gdzie się znajduje.

SZAŁ PAZURÓW

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** 1 zaatak

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Szał pazurów umożliwia dokonywanie skuteczniejszych ataków (i to w większej liczbie), opartych na wykorzystaniu talenu *pazury* (patrz wcześniej). Kiedy bohater stosuje równocześnie *pazury* i *szał pazurów*, posługuje się stopniem tego drugiego talenu zamiast walki wręcz. W jednej rundzie może atakować tyle razy, jaki ma poziom *szału pazurów* (na przykład opanowawszy *szał* na poziomie trzecim ma prawo do trzech ataków *pazurami* w rundzie, choć może ich wykonać mniej);

punkt karmy niezbędny dla uruchomienia talenu wydaje się tylko przy pierwszym ataku; Władca Zwierząt może, jeśli zechce, dodawać karmę także do dalszych ataków, podobnie jak do obrażeń zadawanych z wykorzystaniem talenu *pazury*. Przy każdym ataku stosuje się stopień obrażeń właściwy *pazurom* (patrz wcześniej).



Bohater musi zadeklarować, ile ataków chce przeprowadzić w każdej rundzie (maksimum równe jest poziomowi talenu). Jeśli któryś z nich nie trafi, postać nie może wykonać następnych. Wyczerpanie powoduje jedno obrażenie na każdy zadeklarowany atak. Bohater otrzymuje je naraz, zaraz po wykonaniu ataków.

SZARŻA

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Szarża umożliwia zwiększenie obrażeń zadawanych w ataku z wierzchowca (patrz *Walka jeźziecka*, str. 198). Całą jedną rundę poświęca się na rajad i nabranie rozprędu, po czym następuje atak. Magia talenu zwiększa obrażenia zadane do wolną bronią: może to być włócznia, pałka, miecz, ale i goła pięść. Zamiast stopnia Siły Fizycznej do określenia obrażeń używa się stopnia *szarzy*.

TARGOWANIE SIĘ

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

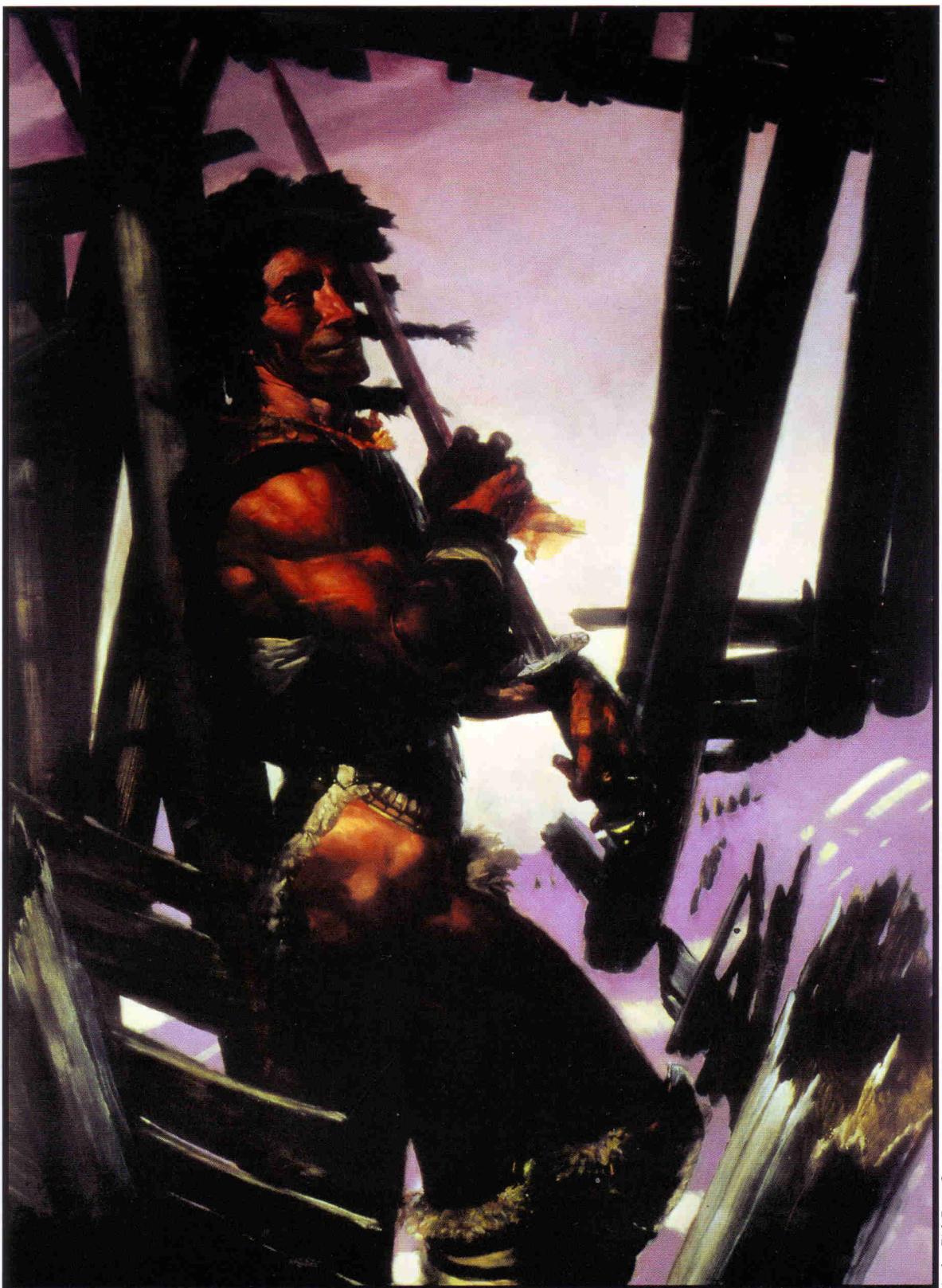
Jak się łatwo domyślić, *targowanie się* jest przydatne w sytuacjach, gdy bohater próbuje coś sprzedać lub kupić. Test talenu wykonuje się ze stopniem trudności równym obronie społecznej ewentualnego kupca/sprzedawcy. W wypadku powodzenia cena zmienia się o 5 procent na korzyść osoby wykonującej test. Uwaga: druga strona również może wykonać test *targowania się* (talentu bądź umiejętności, jeśli dysponuje którąś z tych opcji) i w razie sukcesu zmienić cenę o 5 procent na swoją korzyść.

Dopóki bohater odnotowuje same sukcesy w testach, może ich wykonać przy każdej transakcji tyle, na jakim poziomie opanował talent. W chwili, gdy pierwszy raz mu się nie powiedzie, kończą się jego możliwości wpływania na wynik transakcji.





Parlainth, Zapomniane Miasto.



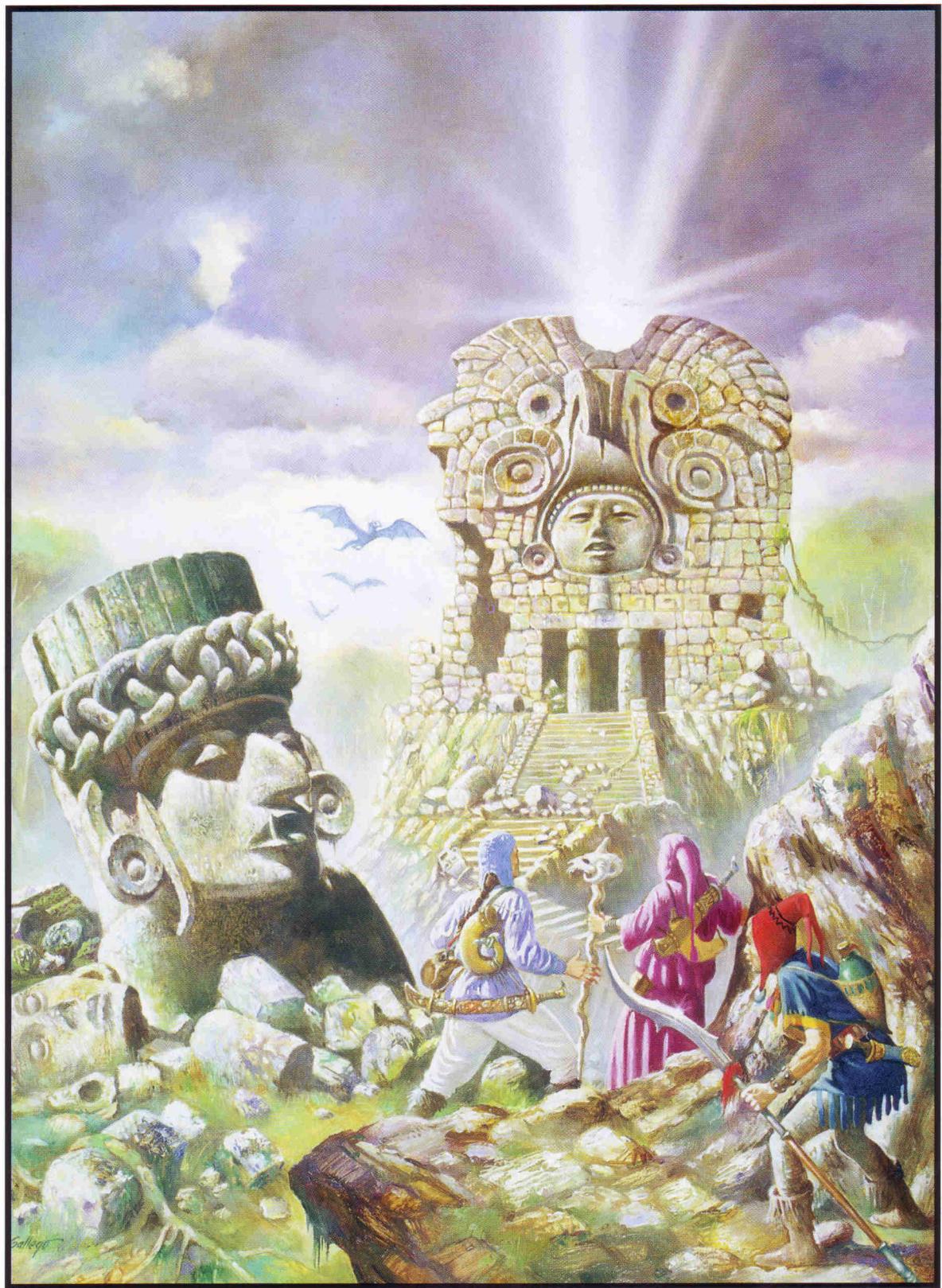
Arty: Rick Berry ©

Darnath, sławny wojownik, mieszkańców Kratas.



Art by: Les Dorscheid ©

Thraile, elf łucznik.



Ruiny cytadeli w Górzach Delaryjskich.

Art by: Blas Gallego



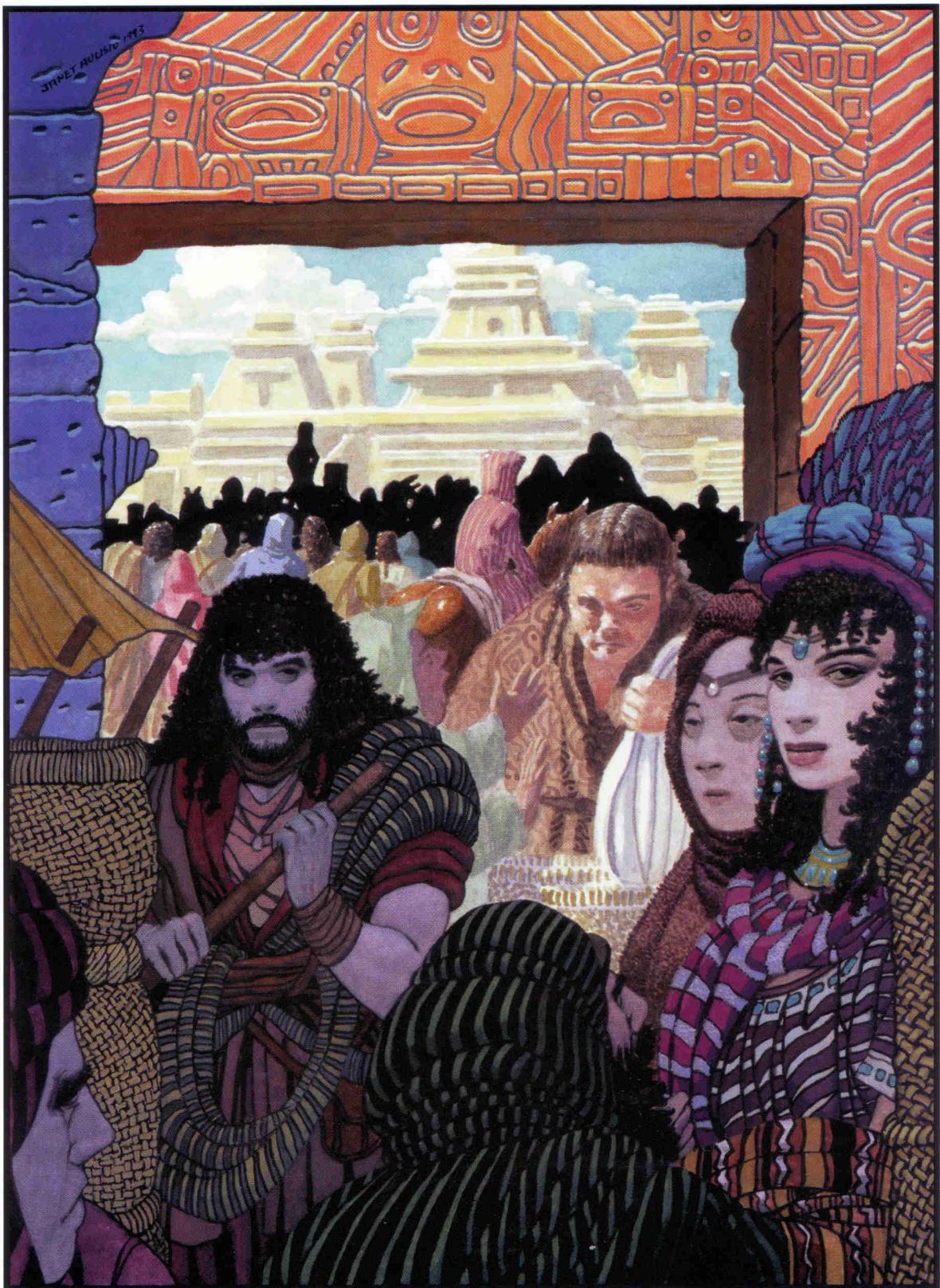
Lrgh, troll Powietrzny Łupieżca.



45
Szczudło

Art by: Tony Szczudło

Morze Śmierci.



Wrota do Travaru.



TEST ŻYCIA**Stopień:** poziom + stopień Żywotności**Akcja:** nie**Umiejętność:** nie**Karma:** nie**Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** Wojownik

Ten talent może ocalić bohaterowi życie. *Test życia* wykonuje się w chwili, gdy liczba odniesionych obrażeń przekroczy wartość progu życia bohatera. Wykorzystanie talentu pociąga za sobą utratę jednego z przewidzianych na ten dzień testów zdrowienia (jeśli postaci nie zostały już żadne testy zdrowienia, nie może skorzystać z dobrodziejstw *testu życia*). Liczbę odniesionych obrażeń zmniejsza się o wynik testu talentu. Jeżeli obrażenia są teraz niewystarczające do zabicia bohatera, udaje mu się przeżyć, a nawet, być może, odzyskać przytomność (jeśli liczba obrażeń zmniejszyła się na tyle, że nie przekracza obecnie próg przytomności).

TKANIE WĄTKÓW**Stopień:** poziom + stopień Percepcji**Akcja:** tak**Umiejętność:** nie**Karma:** nie**Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** wszystkie dyscypliny

Ten talent jest nieodzowny w sytuacjach, gdy bohater chce tworzyć i tkać magiczne wątki. W dowolnej chwili można mieć tyle aktywnych wątków, ile wynosi poziom *tkania*: postać z *tkaniem wątków* na 3 poziomie może uaktywnić do trzech wątków jednocześnie. Uwaga: ograniczenie to nie dotyczy wątków wplecionych we wzorce zakleć. W rozdziale **Działanie magii** znajdziecie więcej informacji na temat wątków i wzorców czarów.

Każda dyscyplina dysponuje własną odmianą tego talentu, co uwzględniono w poniższej tabeli:

Dyscyplina	Tkanie wątków
Czarodziej	<i>czarodziejstwo</i>
Fechtmistrz	<i>tkanie wątków (Fechtmistrz)</i>
Iluzjonista	<i>iluzje</i>
Kawalerzysta	<i>tkanie wątków (Kawalerzysta)</i>
Ksenomanta	<i>ksenomancja</i>
Łucznik	<i>tkanie wątków (Łucznik)</i>
Mistrz Żywiołów	<i>magia żywiołów</i>
Powietrzny Łupieżca	<i>tkanie wątków (Powietrzny Łupieżca)</i>
Trubadur	<i>tkanie wątków (Trubadur)</i>
Władca Zwierząt	<i>tkanie wątków (Władca Zwierząt)</i>
Wojownik	<i>tkanie wątków (Wojownik)</i>
Zbrojmistrz	<i>tkanie wątków (Zbrojmistrz)</i>
Złodziej	<i>tkanie wątków (Złodziej)</i>

Na karcie postaci zapisujemy odpowiednią wersję talentu (np. u Łucznika będzie to *tkanie wątków [Łucznik]*).

Ten talent naśladuje również w pewien ograniczony sposób *spojrzenie astralne* (patrz str. 111): pozwala dostrzegać wątki i wzorce w przestrzeni astralnej. W rozdziale **Działanie magii**, str. 136, znajdziecie więcej informacji na temat wątków, tkania i prawdziwych wzorców.

Korzystając z *wszechstronności* ludzie mogą opanować *tkanie wątków* z innych dyscyplin niż ich własna. Kosztuje to tyle samo, co zwykłe, nabywane w ten sam sposób talenty.

TRESURA**Stopień:** poziom + stopień Charyzmy**Akcja:** tak**Umiejętność:** tak**Karma:** nie**Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** Władca Zwierząt

Tresura pozwala bohaterowi nauczyć zwierzę reagowania zarówno na proste polecenia w rodzaju: „powachaj ten kamień”, „idź przodem i uważaj na wszystko, co się rusza”, „do domu”, jak i tradycyjne „stój”, „do nogi”, „przynieś” i „bierz go”. Wyuczenie każdej komendy wymaga udanego testu *tresury*, kończącego tydzień ćwiczeń; w tym czasie należy się dobrze obchodzić ze zwierzęciem. Stopień trudności testu jest równy wyższej z dwóch obron zwierzęcia: społecznej bądź magicznej; udany test oznacza, że zwierzę zrozumie i posłusznie wykona wydane mu polecenie, przy czym słucha tylko jednego pana. Działanie *tresury* utrzymuje się przez liczbę miesięcy równą poziomowi talentu. Powtórne użycie talentu może ten okres przedłużyć.

TROPIENIE**Stopień:** poziom + stopień Percepcji**Akcja:** tak**Umiejętność:** nie**Karma:** nie**Wyczerpanie:** 1**Talent dyscyplinarny:** Władca Zwierząt

Obdarzeni tym talentem bohaterowie umieją, dzięki wystrzonym zmysłom i słabej magii wróżbiarskiej, na znaczną odległość śledzić ruchy Dawców Imion i zwierząt. Chcąc rozpoczęć *tropienie* postać musi dotknąć zwykłego, widocznego tropu i wykonać test, w którym stopniem trudności będzie magiczna obrona tropionej istoty. Jeśli ślad pozostawiono dawno niż przed 24 godzinami, ale nie minął jeszcze tydzień od tej chwili, stopień trudności jest większy o 3; jeżeli trop ma ponad tydzień, stopień trudności testu rośnie o 10. Udany test sprawia, że w źrenicach bohatera pojawiają się blade, lśniące słabym blaskiem ślady, pozostałe przez tropioną istotę. Postać widzi je jako trop na ziemi, nawet jeżeli w rzeczywistości zostały już zatarte wskutek deszczu wiatru itp. Bohater jest w stanie podążać za śladami przez liczbę godzin równą poziomowi talentu – później znikają.

TRWAŁE WRAŻENIE**Stopień:** poziom + stopień Charyzmy**Akcja:** nie**Umiejętność:** nie**Karma:** tak**Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** nie

Stosując *trwałe wrażenie* bohater może wpływać na grupę widzów, pod warunkiem, że albo spotyka ich po raz pierwszy, albo zamierza ich opuścić i nie wracać przez co najmniej 24 godziny. W umysłach wybranych widzów utrwal się dramatyczny obraz bohatera, który wykonuje (po wskazaniu ofiar) test talentu. Maksymalna liczba osób oddanych działaniu *trwałego wrażenia* jest równa poziomowi talentu. Bohater przybiera teatralną pozę, wygłasza dramatycznym tonem kilka słów i porównuje wynik testu z obronami społecznymi osób, którym chciałby zapaść w pamięci. Jeśli obrona społeczna nie przekracza wyniku testu, to przez rok i jeden dzień bohaterowi przysługuje premia w wysokości równej poziomowi talentu do wszystkich testów, w których chodzi o przełamanie społecznej obrony ofiary. Postać, której udało się użyć talentu, jak również wszystkie ofiary jego działania, powinny odnotować ten fakt na swoich kartach.

TYGRYSI SKOK**Stopień:** poziom**Akcja:** nie**Umiejętność:** nie**Karma:** nie**Wyczerpanie:** 1**Talent dyscyplinarny:** nie

Tygrysi skok sprawia, że bohater szybciej reaguje na zachodzące podczas walki wydarzenia. Efekt jest taki, że dodaje poziom

talentu do stopnia inicjatywy (na przykład mając *tygrysi skok* opanowany na trzecim poziomie zwiększały stopień inicjatywy o 3). Ten talent można łączyć z innymi talentami wpływającymi na inicjatywne postaci, na przykład z *powietrznym tańcem*.

UKRYCIE BRONI

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Złodziej

Dzięki *ukryciu broni*, zręcznym dloniom i odrobinie magii iluzywnej bohater może przemycić broń, którą ma przy sobie, tak by nikt tego nie zauważał. W tym celu wykonuje test talentu i od wyniku odejmuje wielkość broni (patrz tabela **Towary i usługi**, str. 263). W ten sposób ustala się stopień trudności testu Percepcji dla osoby, która chciałaby tę broń znaleźć. Talent działa przez 24 godziny, kończy się jednak natychmiast, gdy broń zostanie znaleziona lub właściciel dobędzie jej z ukrycia.

Dopóki broń pozostaje ukryta, właściciel ma premię (w wysokości równej poziomowi *ukrycia*) do inicjatywy, jeśli zdecyduje się po nią sięgnąć i nią zaatakować.

ULEPSZENIE OSTRZA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Za pomocą *ulepszenia ostrza* Zbrojmistrz może na pewien czas zwiększyć stopień obrażeń, jakie zadaje broń. Działanie tego talentu opiera się na magii *przekucia ostrza*, którego opanowanie jest zatem warunkiem niezbędnym dla wykorzystania *ulepszenia*. Bohater musi rozdzielić duże ognisko i przez pół godziny postępować tak, jakby przekuwał w nim broń, której właściwości chce poprawić (w rzeczywistości żar jest zbyt mały, żeby naprawić przekucie oręży). Następnie wykonuje test, w którym stopniem trudności jest stopień obrażeń zadawanych bronią (podobnie jak w wypadku *przekucia ostrza*, str. 108): jeśli próba się nie powiedzie, broń ulega zniszczeniu; w przeciwnym wypadku zadaje obrażenia o 1 stopień skuteczniej niż zwykle. Bohater może próbować ulepszyć oręż tyle razy, ile wynosi poziom tego talentu. Działanie *ulepszenia* utrzymuje się przez 24 godziny od zakończenia rytuału, przy czym można talentów stosować także do innych typów broni do walki wręcz, nie tylko siecznych.

ULEPSZONA MATRYCA

Stopień: poziom

Akcja: nd **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Opanowanie tego talentu pozwala magom łatwiej i skuteczniej wykorzystywać zaklęcia, które wymagają tkania wątków. W *ulepszonej matrycy* przechowuje się wzorzec czaru, ale w przeciwnieństwie do zwykłej *matrycy* zmieści się w niej dodatkowo wątek wchodzący w skład zaklęcia (który umieszcza się tam w chwili dostrajania *ulepszonej matrycy*). Dzięki temu mag może później rzucić zaklęcie bez konieczności tkania wątku, który przygotował wcześniej.

UMYSŁ ZE STALI

Stopień: poziom + stopień Sily Woli

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Ten talent zwiększa wartość pancerza duchowego. Bohater musi się skupić i wyobrazić sobie, że oto przekuwa myśl w nowy, silniejszy i bardziej odporny układ. Następnie wykonuje test *umysłu ze stali*; jego wynik odpowiada pancerzowi duchowemu bohatera przez liczbę rund równą poziomowi opanowania talentu (nawet jeżeli wynik testu okaże się niższy od normalnej wartości pancerza).

UNIESZKODLIWIENIE PUŁAPKI MECHANICZNEJ

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Złodziej

Bohaterowie dysponujący tym talentem łączą zręczność dloni, bystry umysł i odrobinę magii w wysiłkach zmierzających do unieszkodliwienia mechanicznych pułapek. Wykonuje się test talentu (stopień trudności określa Mistrz Gry w chwili tworzenia pułapki; więcej informacji na temat pułapek znajdziecie w rozdziale **Świat pełen przygód**, str. 209-210). Udany test oznacza, że pułapka została rozbijona i nie zadziała.

UNIK

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Wojownik, Złodziej

Unik pozwala w ostatniej chwili uskoczyć przed zadanym w walce ciosem. Kiedy obdarzony tym talentem bohater zostanie zaatakowany, może spróbować uniknąć uderzenia (czy strzału) przed wykonaniem testu obrażeń. W tym celu musi w teście *uniku* uzyskać liczbę równą lub wyższą od wyniku testu ataku przeciwnika. Nie można jednak unikać ataków kierowanych w niego ze strony, z której nic nie widzi (np. od tyłu). *Uniku* można użyć tylko jeden raz podczas rundy walki, przy czym nieudane wykorzystanie talentu automatycznie powoduje upadek (bez względu na to, czy sam cios wystarczyłby do osiągnięcia takiego efektu; patrz **Wykonanie testu równowagi** w rozdziale **Walka**, str. 195). Można próbować *uniku* w tej samej rundzie, w której wykonuje się atak.

Poorht jest wietrznikiem Złodziejem i ma 8 obrony fizycznej. Atakuje go jehuthra, która w teście ataku uzyskuje 12 (który to wynik wystarczy do trafienia *Poorhta*). Na szczęście wietrznik w porę orientuje się co się święci i postanawia użyć uniku. Rzuca kostkami i uzyskuje 12, co akurat wystarczy, żeby atak jehuthry chybił celu.

UNIKNIĘCIE PUŁAPKI

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1 (2, patrz niżej)

Talent dyscyplinarny: Złodziej

Dzięki temu talentowi postaci potrafią szybciej reagować na napotkane pułapki. Jeżeli postaci zdarzy się nieopatrniczo uruchomić taki mechanizm, wykonuje test *uniknięcia* (stopień trudności jest równy inicjatywie pułapki). Jeśli wynik testu okaże się wyższy, bohaterowi uda się uskoczyć bądź w inny sposób oszczęścić sobie przykrości. *Uniknięcie* przydaje się zarówno w wypadku pułapek mechanicznych, jak i magicznych.

Jeżeli bohater uruchomi pułapkę podczas walki, w chwili, kiedy już minęła jego kolej (wynikająca z inicjatywy), może wykonać dodatkowy test talentu i mimo wszystko próbować uniknąć skutków jej działania. Takie użycie powoduje dodatkowe 1 obrażenie z wyczerpania.



Marcon, Złodziej, opanował uniknięcie pułapki na 2 poziomie. Przeszukując wspólnie z przyjaciółmi stary kaer natknął się pewnego razu na grupę ghuli. Uznał, że najrozsądniejszym wyjściem z sytuacji będzie natychmiastowa ucieczka i z pełną szybkością skoczył w najbliższy korytarz, mając nadzieję, że w ten sposób zostawi ghuły daleko z tyłu. Nie zauważał jednak znajdującej się w korytarzu zapadni. Początkowo miał szczęście: mimo że już wykonał przewidzianą na tę rundę akcję, mógł jeszcze dzięki uniknięciu próbować przeskoczyć nad dołem. W teście talentu uzyskał jednak wynik 12, podczas gdy zapadnia miała 14 inicjatywy. Cóż, biedny Marcon wpadł do dziury w ziemi, żałując, że nie stawił czoty ghulom.

UTRZYMANIE SIĘ W SIODLE

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Obdarzony tym talentem bohater ma większe szanse utrzymać się w siodle podczas walki niż przeciętny jeździec. Za każdym razem, gdy grozi mu wysadzenie z siodła bądź upadek, zamiast testu równowagi wykonuje test *utrzymania się w siodle*, którego wynik decyduje o tym, co się z nim stanie. Dodatkowa korzyść płynąca ze stosowania tego talentu to możliwość zapanowania nad spłoszonym (ze zwykłych przyczyn lub wskutek działania magii) rumakiem. Wówczas również wykonuje się test (tym razem stopień trudności jest równy stopniowi Siły Fizycznej wierzchowca). Jeżeli test się powiedzie, bohater posługując się magią talentu zdoła uspokoić spanikowane zwierzę.

UWODZIELSKI UŚMIECH

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Dzięki uwodzicielskiemu uśmiechowi postać robi większe wrażenie na osobach płci przeciwniej. Wykonując test talentu za stopień trudności przyjmuje się obronę społeczną potencjalnej ofiary. Udany test oznacza, że bohater spodobał się drugiej osobie i przez najbliższe 24 godziny, wykonując wszystkie testy skierowane przeciw jej obronie społecznej, ma prawo do premii (dodatkowych stopni) w wysokości równej poziomowi talentu.

W jednym dwudziestoczterogodzinnym okresie można próbować sztuczki z uwodzicielskim uśmiechem tylko trzy razy wobec jednej osoby. Po trzecim razie trzeba odczekać 24 godziny zanim spróbuje się ponownie.

Ten talent najlepiej sprawdza się w wypadku przedstawicieli własnej rasy, ale, wbrew pozorom, nie tylko. Mistrz Gry powinien uznać taką próbę za trudną lub nawet bardzo trudną (patrz **Prowadzenie gry**, str. 245), zaś za przeciętny sukces uznać pokonanie w teście obrony społecznej ofiary. Na przykład człowiek, który próbuje oczarować krasnoludzką kobietę (obrona społeczna 7), podejmuje się trudnego zadania, co zwiększa stopień trudności próby do 12; w wypadku t'skranga zadanie byłoby już bardzo trudne (stopień trudności 15). Więcej informacji na temat testów oddziaływań znajdzicie w rozdziale **Prowadzenie gry**, str. 237.

UZDRAWIAJĄCY OGIEŃ

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Mistrz Żywiołów

Używanie uzdrawiającego ognia jest nieco ryzykowne dla początkujących magów, którzy zaczynają grę ze stosunkowo niskim progiem ran i progiem życia. Udane wykorzystanie tego talentu sprawia, że mag otrzymuje dodatkowe testy zdrowienia: niepowodzenie podczas próby grozi poważnymi poparzeniami.

Chcąc skorzystać z mocy uzdrawiającego ognia, Mistrz Żywiołów musi najpierw rozpalić ognisko, w którym cały się zmiesci. Następnie deklaruje ile testów zdrowienia chciałby w ten sposób zyskać; każdy test wymaga 30 minut przebywania w płomieniach, przy czym próba musi dotyczyć co najmniej dwóch testów naraz. Bohater wykonuje test, którego trudność określa Mistrza Gry rzucając 1k6 dla każdego testu, jaki mag zamierza uzyskać. Jeżeli wynik testu jest wyższy od wyniku rzutu kostką (lub oba wyniki są równe) bohater ma prawo do deklarowanych testów zdrowienia, które wykonuje normalnie w dowolnym momencie (może z nich skorzystać w okresie do 24 godzin po działaniu uzdrawiającego ognia). Jeżeli wynik rzutu Mistrz Gry jest wyższy od wyniku testu talentu, mag odnosi ranę oraz tyle obrażeń, ile wynosi różnica między obydwooma rzutami (obrażenia te mogą zaowocować kolejną raną).

Niezbędnym warunkiem wykorzystania tego talentu jest pełny, bezpośredni kontakt maga z mocą żywiołu ognia, toteż nie może go chronić żadne zaklecie ani magiczny przedmiot, który by ten kontakt utrudniał.

WALKA WRĘCZ

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Wojownik

Ten talent znajduje zastosowanie w sytuacjach, gdy bohater usiłuje zrobić przeciwnikowi krzywdę, używając do tego własnych rąk, nog, głowy bądź innej części ciała. Stopień trudności testu jest równy fizycznej obronie nieprzyjaciela; powodzenie w teście oznacza, że atak sięgnął celu.

WDZIĘCZNY ODWRÓT

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Wdzięczny odwrót pozwala bohaterowi wycofać się z walki, w której wołałby nie uczestniczyć. Stopień trudności testu określa się biorąc pod uwagę najwyższą obronę społeczną wśród przeciwników i dodając 1 za każdego dodatkowego przeciwnika. Wszyscy wrogowie muszą rozumieć słowa osoby wykonującej odwrót, gdyż w przeciwnym razie talentu nie uda się wykorzystać. Jeżeli test zakończy się powodzeniem, bohater może się spokojnie odsunąć na bok; nie wolno mu przy tym wykonywać żadnych innych działań. Przez liczbę rund równą poziomowi odwrotu wrogowie nic mu nie zrobią. Ten talent chroni tylko osobę, która go używa; jej sprzymierzeńcy muszą sobie radzić sami.

Jeśli po wdzięcznym odwrocie postać postanowi ponownie włączyć się do walki, przeciwnicy, którym wcześniej się wymknęła, będą rozwścieczeni: rzucą się na nią i staną się niewrażliwi na wszystkie efekty związane z przełamaniem ich obrony społecznej (wszystkie próby wywarcia wpływu na ich zachowanie). Złość pozwala im dodać jeden stopień do wszystkich wykonywanych testów.



WIDZENIE ŻYCIA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Ksenomonta

Dzięki *widzeniu życia* bohater jest w stanie postrzegać bezpośrednio siły życiowe innych istot, przy czym uzyskane informacje są wyłącznie natury jakościowej, nie ilościowej. Energia życiowa zdrowego, silnego osobnika będzie widoczna jako mocna, choć delikatna siateczka opalizujących promieni świetlnych. Słabsze siły życiowe lśnią mniejszym blaskiem, siatka zaś może być częściowo uszkodzona lub rozzarta. Kiedy obserwowana istota jest już bliska śmierci, obraz nie przypomina sieci, lecz raczej grupę oddalonych od siebie, słabo błyszczących punkcików, które dosłownie gasną w oczach. Użycie *widzenia życia* zajmuje minutę; talent działa w zasięgu 5 metrów na każdy poziom. Wykonawszy test bohater porównuje jego wynik z obroną magiczną wszystkich znajdujących się w zasięgu istot: jeżeli wynik jest wyższy, energia życiowa istoty staje się widoczna.

Widzenie życia pozwala odszukać żywego istoty znajdujące się za barierą z materii nieożywionej. Udałoby się na przykład dostrzec ludzi ukrytych za murem z cegiel, ale postać schowana w pustym od wewnętrz pnemu rosnącej sekwoi pozostałaby niewidoczna. Dopóki wykryta istota pozostaje w zasięgu, bohater używający *widzenia* nie ma kłopotów ze śledzeniem zmian jej energii życiowej.

WIELKI SKOK

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Powietrzny Łupieżca

Wielki skok przydaje się do pokonywania dużych odległości; Powietrzni Łupieżcy korzystają z tego talentu przy przeskakiwaniu ze statku na statek bądź kiedy usiłują uniknąć walących im się na głowy płonących żagli, rei i masztów. Wynik testu określa (w metrach) łączny dystans, jaki uda się pokonać jednym *wielkim skokiem*, przy czym nie można skoczyć dalej, niż na odległość wyznaczoną przez szybkość w walce; bohater może pokonać w pionie (w góre) najwyższej położenia tego dystansu. W rundzie, w której postać wykorzystuje ten talent, wynik testu zastępuje jej obronę fizyczną (nawet gdyby był niższy od jej normalnej wartości).

WIĘŹ ZE ZWIERZĘCIEM

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Temu talentowi Dawcy Imion zauważają możliwość nawiązania nadnaturalnego kontaktu ze zwierzęciem, opartego na wzajemnym zaufaniu. Przez tydzień poprzedzający użycie talentu bohater musi pracować z wybranym zwierzęciem i dobrze je traktować. Następnie wykonuje test *więzni ze zwierzęciem*; stopień trudności testu równa się wyższej z dwóch obron zwierzęcia: społecznej lub magicznej.

Po pierwszym udanym teście zwierzę traktuje władcę zwierząt obojętnie (na zasadzie „żyj i daj żyć innym”); drugi sukces powoduje zmianę nastawienia na przychylne i zwierzę będzie się chętnie bawić z bohaterem. Na tym jednak koniec, przynajmniej do chwili, aż Władca osiągnie przynajmniej czwarty poziom *więzni ze zwierzęciem*. Wówczas bowiem może zacząć się tressura: udany test oznacza, że zwierzę będzie wierne bohaterowi

dopóki, dopóki on sam pozostanie wobec niego lojalny. Zgodzi się dla bohatera ryzykować, choć oczekuje stosownej nagrody (co znacznie łatwiej osiągnąć w wypadku zwierząt, niż prawdziwych przyjaciół: na przykład psu wystarczy trochę zainteresowania, pieszczot i odpowiednie jedzenie). Jeśli bohater zechce, wierne zwierzę będzie mu towarzyszyć w jego przygódach.

WOLTYŻERKA

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Woltyżerka to nic innego, jak umiejętność dokonywania akrobacyjnych popisów podczas jazdy wierzchem. Ten talent przydaje się zamiast *uniku*, gdy bohater stara się uniknąć siebie samego bądź swego rumaka przed atakiem. Inne zastosowanie *woltyżerki* to skoki przez przeszkody, czyli pokonywanie płotów, rowów, ścian ognia i podobnych zapór. Stopień trudności testu *woltyżerki* określa Mistrz Gry, uzależniając go od natury planowanego wyczynu: skok nad niewysokim płotem zasługuje na 4, ale pokonanie rowu trzymetrowej szerokości oznacza stopień trudności równy 12. Jeżeli podczas tych harów niezbędne będzie wykonanie testu Zręczności, zamiast stopnia Zręczności wierzchowca stosuje się stopień tego talentu.

WROŚNIĘCIE W ZIEMIĘ

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej +5

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Mistrz Żywiołów

Wrośnięcie w ziemię sprawia, że bohatera jest znacznie trudniej przewrócić w wypadku udanego ataku. Postać korzystająca z tego talentu w pewnym sensie zakorzenia się w ziemi; jej nogi stają się częścią podłożu. *Wrośnięcia* można używać tylko na naturalnej glebie lub kamiennym podłożu. W sytuacji, gdy chodzi o zachowanie równowagi, bohater wykonuje test talentu zamiast normalnego testu Siły Fizycznej. W rundzie, w której użyto się *wrośnięcia w ziemię*, nie można się ruszyć z wybranego miejsca.

WRZASK BOJOWY

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Powietrzny Łupieżca

Wrzask bojowy to niezły sposób na zastraszenie wrogów i dodanie ducha własnym sprzymierzeńcom. Stopniem trudności testu talentu jest obrona społeczna przeciwnika. Jeżeli talent ma zostać użyty przeciw kilku postaciom jednocześnie, bierzemy pod uwagę najwyższą obronę społeczną w grupie i dodajemy +1 za każdą dodatkową osobę. Bohater, który chce wrzasnąć, może to zrobić tylko gdy jest zaangażowany w walkę lub, tuż przed nią, kiedy jest ona już nieunikniona. Talenta tego można użyć w tej samej rundzie, w której się atakuje.

Udany test powoduje zmniejszenie na jedną rundę wszystkich stopni przeciwnika o wartość równą poziomowi *wrzasku bojowego*. Gdyby na przykład bohater miał ten talent na 4 poziomie, przeciwnik wykonywałby wszystkie testy w rundzie o 4 stopnie gorzej. Można znajdować się pod wpływem tylko jednego *wrzasku bojowego* naraz.

Drugie zastosowanie tego talentu to możliwość poderwania sprzymierzeńców do walki. Uzyskanie w teście przynajmniej dużego sukcesu oznacza, że walczący po stronie bohatera



DODG '93



Powietrzni Łupieżcy, znajdujący się nie dalej niż poziom talentu x 10 metrów, uzyskuja premię w stopniach równą poziomowi talentu do testów okrzyku bojowego (patrz wcześniej): na przykład postać z wrzaskiem bojowym na 3 poziomie dodałaby swoim przyjaciołom trzy dodatkowe stopnie do okrzyków bojowych.

WSPINACZKA

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Ten talent pozwala bohaterom wspinać się na rozmaite strome powierzchnie. Wykonuje się w tym celu test *wspinaczki*, którego trudność określa Mistrz Gry (patrz *Świat pełen przygód*, str. 206). Jeśli wynik testu będzie równy stopniowi trudności (lub wyższy), próba się powiodła. Tempo wspinaczki również zależy od poziomu talentu, wynosi bowiem „3+poziom” metrów na rundę: postać ze *wspinaczką* na 2 poziomie wspina się zatem 5 metrów na rundę.

WSPÓLNA KREW

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Kawalerzysta

Wspólna krew pozwala bohaterowi przenosić obrażenia z wierchowca na siebie samego bądź odwrotnie. W tym celu wykonuje niewielkie nacięcie na swoim ciele i drugie, podobne, na ciele wierchowca. Następnie styka obie rany i wykonuje test talentu. Wynik testu określa liczbę obrażeń, które można przenieść. Zależnie od sytuacji bohater może uznać, że nie wykorzystuje całej dostępnej puli, lecz tylko część; podobnie od konkretnych okoliczności zależeć będzie decyzja, która ze stron otrzyma dodatkowe obrażenia, a która się wyleczy. Gdyby na przykład w teście uzyskano wynik 10, postać może uznać, że „przeleje” tylko siedem obrażeń z wierchowca na siebie, czyli sama odniesie dodatkowe 7 obrażeń, wierchowiec zaś wyleczy taką samą liczbę. Przeniesienie dowolnej liczby obrażeń nigdy nie powoduje odniesienia dużej rany,

jednakże gdyby odniesione w ten sposób obrażenia przekroczyły próg życia (postaci bądź wierchowca, w zależności od tego, kto jest „odbiorcą”), następuje śmierć „odbiorcy”.

Zazwyczaj użycie *wspólnej krwi* nie wymaga poświęcenia karmy, gdyby jednak Kawalerzysta postanowił wykorzystać talent na innej osobie (która musi się na to zgodzić), może tego dokonać wydając 1 punkt karmy. Kostkę karmy rzuci się wraz z innymi kości, którymi wykonujemy test. Wykorzystanie *wspólnej krwi* w taki właśnie sposób wymaga jednak ogromnego zaufania z obu stron; niemal wszyscy bez wyjątku Kawalerzyści darzą się nawzajem takim zaufaniem. Ukuto nawet specjalne określenie dla osób, które wykorzystały *wspólną krew* w celu uśmiercenia innego Dawcy Imion: nazywa się je „zdrąjacami krwi”. Nietrudno się domyślić, że zdrąjaczy krwi nie są mile widziani wśród Kawalerzystów.

WSZECHSTRONNOŚĆ

Stopień: poziom

Akcja: nd

Umiejętność: nie

Karma: nie

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: nie

Wszechstronność jest talentem rasowym właściwym tylko ludziom, dostępnym na pierwszym kregu. Osoba, która opanuje go na poziomie wyższym od zerowego, może się uczyć talentów z innych dyscyplin niż ta, której jest adeptem. Ich koszt w punktach legend jest dla niej taki sam, jak dla bohaterów, którzy nabijają je normalnie. Poznanie każdego z takich talentów wymaga odpowiedniego szkolenia. Maksymalna liczba uzyskanych w ten sposób talentów jest równa poziomowi *wszechstronności*, przy czym bohater nie może nabijać talentów z wyższych kregów niż ten, na jakim się znajduje (będąc na trzecim kręgu ma dostęp do wszystkich talentów z kręgu pierwszego, drugiego i trzeciego).

Sama *wszechstronność* i zdobyte dzięki niej talenty nie wliczają się do grupy talentów, jakie należy podnieść na wyższy poziom, żeby awansować na kolejny krąg. W praktyce oznacza to, że postać, która zbyt dużo uwagi poświęci poznawaniu talentów z innych dyscyplin, będzie bardzo powoli awansować w swojej własnej.

Dzięki *wszechstronności* można opanować różne wersje *tkania wątków*: na przykład nic nie stoi na przeszkodzie, żeby Czarnodziej (człowiek) poznął w ten sposób *magię żywiołów*.

Bohater nie może wykorzystywać *wszechstronności* do nabijania talentów, które są normalnie dostępne dla jego dyscypliny (także na wyższych kregach): na przykład Łucznik z pierwszego kręgu nie może „kupić” broni białej, gdyż ma do niej dostęp na wyższym kręgu we własnej dyscyplinie.

WYCZUCIE TRUCIZNY

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie

Umiejętność: nie

Karma: nie

Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Ten talent pozwala wykryć obecność trucizny w pokarmach, napojach, a nawet w powietrzu. Chcąc go wykorzystać bohater musi najpierw powachać „podejrzana” substancję, a następnie wykonać test *wyczucia trucizny* (stopień trudności jest równy magicznej obronie trucizny, a w wypadku zatrutej broni bądź np. żądła z jadem – magicznej obronie właściciela). Sukces w teście pozwoli stwierdzić obecność trucizny w zasięgu 10 x poziom metrów. Jeżeli trucizna znajduje się w szczelnie zamkniętym pojemniku (np. w fiołce) lub stanowi naturalny „element” żywiej istoty (tak jak jad u pająka), stopień trudności próby zwiększa się o 5.



WYKRYWANIE BRONI

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak

Umiejętność: tak

Karma: nie

Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: nie

Wykrywanie broni umożliwia odnalezienie bądź zauważenie broni, która została ukryta zwyczajnie lub za pomocą magii. Stopień trudności testu talentu określa się w teście *ukrycia broń* (patrz str. 114); powodzenie w teście oznacza, że bohater zwrócił uwagę na schowaną broń i rozpoznał ją, choć nie sposób za pomocą tego talentu zorientować się, jakie magiczne własności ma oręź.

Odkrycie oręża pozwala bohaterowi spodziewać się jakiegoś podstępstwa, czego wynikiem jest wzmożona czujność, utrzymująca się przez tyle minut, ile wyniósł wynik testu *wykrywania broni*. Jeżeli osoba ukrywająca broń rozpoczęcie w tym czasie walkę, przeciwnik ma w pierwszej rundzie premię do inicjatywy równą stopniowi talentu.

WYKRYWANIE PUŁAPEK

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak

Umiejętność: tak

Karma: nie

Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: nie

Dzięki temu talentowi bohater ma szansę wykryć pułapkę (mechaniczną bądź magiczną). Średni stopień trudności dla pułapek mechanicznych jest równy 5, choć może dochodzić nawet do 9; w wypadku pułapki natury magicznej stopień trudności równy jest jej obronie magicznej. Udany test *wykrywania* oznacza, że bohaterowi udało się znaleźć lub zauważyć któryś z elementów pułapki (najczęściej ten, który odpowiada za jej uruchomienie).

Sukces powyżej przeciętnego pozwala postaci dowiedzieć się innych szczegółów na temat pułapki: duży sukces to prawdopodobnie szansa dokładnego określenia, co uruchamia mechanizm i jak uniknąć skutków jego działania; ogromny sukces umożliwia rozpoznanie efektu działania pułapki (kamienny blok miażdży ofiarę, trafiają ją zatrute strzałki, ze ściany wysuwa się ostrze i przecina nieszczeńnika na dwoje itp.), natomiast sukces wyjątkowy daje premię (w wysokości poziomu *wykrywania*) do wszystkich testów wykonywanych przy próbie rozbiorzenia pułapki.

WYPATRZENIE WADY PANCERZA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie

Umiejętność: nie

Karma: nie

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Zbrojmistrz

Dostrzeżenie niedoskonałości zbroi wymaga udanego testu talentu (ze stopniem trudności równym magicznej obronie przeciwnika lub samej zbroi, zależnie od tego, która jest wyższa). Udany test pozwala bohaterowi zauważycią pęknięcia i luk w pancerzu, dzięki czemu do wszystkich testów obrażeń dodaje później liczbę stopni równą poziomowi talentu. Działanie talentu utrzymuje się przez liczbę rund równą jego poziomowi.

WYTRZYMAŁOŚĆ

Stopień: poziom

Akcja: nd

Umiejętność: nie

Karma: nie

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: nie

Każdy kolejny poziom *wytrzymałości* powoduje trwale zwiększenie wartości progu życia i progu przytomności bohatera.

Adepci różnych dyscyplin w różnym stopniu odczuwają działanie tego talentu: poniższa lista zawiera po dwie wartości (oddzielone ukośnikiem) dla każdej dyscypliny. Pierwsza z liczb oznacza o ile podniesie się próg życia bohatera za każdy poziom *wytrzymałości*, druga – o ile wzrośnie próg przytomności.

Dyscyplina	Przyrost z wytrzymałości
Czarodziej	4/3
Fechtmistrz	7/6
Iluzjonista	4/3
Kawalerzysta	7/6
Ksenomonta	4/3
Łucznik	6/5
Mistrz Żywiołów	4/3
Powietrzny Łupieżca	8/6
Trubadur	6/5
Władca Zwierząt	7/6
Wojownik	9/7
Zbrojmistrz	6/5
Złodziej	5/4

Na karcie bohatera zapisujemy ten talent jako „zależny od dyscypliny”, czyli np. *wytrzymałość* – Łucznik, *wytrzymałość* – Powietrzny Łupieżca itd.

Gracz prowadzący Łucznika stwierdza, że jego bohater osiągnął trzeci poziom wytrzymałości. Ponieważ powyższa tabela wskazuje, że Łucznik za każdy poziom tego talentu zwiększa o 6 wartość progu życia i o 5 progu przytomności, razem (trzeci poziom) oznacza to podniesienie progu życia o 18 obrażeń, progu przytomności zaś – o 15 obrażeń.

WYTRZYMAŁOŚĆ (WIERZCHOWCA)

Stopień: poziom

Akcja: nd **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Ten talent jest pewną specyficzną odmianą *wytrzymałości* (patrz wyżej). Każdy poziom *wytrzymałości (wierzchowca)* pozwala o 5 podnieść próg życia wierzchowca, a o 4 – jego próg przytomności. Efekty działania tego talentu można „przenosić” z jednego wierzchowca na innego, ale w każdej chwili może z niego korzystać tylko jedno zwierzę. *Wytrzymałość (wierzchowca)* działa tylko na zwykłe, żywne zwierzęta; nie obejmuje wierzchowców mechanicznych, nieumarłych i pochodzących z przestrzeni astralnej.

ZACHOWANIE RÓWNOWAGI

Stopień: poziom + stopień Siły Fizycznej

Akcja: nie **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Zachowanie równowagi ułatwia bohaterowi utrzymanie się na nogach, kiedy przychodzi do wykonywania testów równowagi (po odniesieniu rany). W takiej sytuacji zamiast stopnia Siły Fizycznej stosuje się stopień talentu.

ZAGADANIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Trubadur

Zagadanie polega na wykorzystaniu daru wymowy i magicznej sugestii w celu rozproszenia koncentracji wybranej



osoby. Ofiara musi rozumieć język, którym posługuje się zasadujący, gdyż w przeciwnym razie talent nie zadziała. *Zagadanie* znakomicie sprawdza się również w walce. Wykonyuje się test, którego trudność wyznacza obrona społeczna ofiary; w wypadku powodzenia obaj zainteresowani wdają się w bezsensowną wymianę zdań i ciętych uwag. Taka „pyśkówka” trwa przez tyle rund, jaki jest poziom talentu. Przez cały ten czas ofiara nie może się należycie skupić na tym, co powinna robić, toteż wszystkie działania wykonuje o jeden stopień gorzej, a ponadto zmniejszeniu o jeden ulegają wszystkie istotne w walce współczynniki (obrona fizyczna, magiczna itd.). Efekty *zagadania* można w dowolnym momencie wyłączyć, choć automatycznie przerywa to działanie talentu.

Ten talent można stosować wobec przeciwników, którzy są atakowani, jednakże otrzymanie rany neguje efekt *zagadania* i na najbliższe 24 godziny uodparnia ofiarę na jego wpływ.

ZAMROŻENIE TRUCIZNY

Stopień: poziom + stopień Sily Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Mistrz Żywiołów

Zamrożenie wstrzymuje działanie trucizny. Chcąc wykorzystać ten talent, bohater musi mieć dostęp do lodu, śniegu lub lodowatej wody, którą to substancja okłada się ranę, by po minucie pełnej koncentracji wykonać test talentu. Stopień trudności testu jest równy stopniowi trucizny. Powodzenie w teście oznacza, że trucizna przestaje działać, a ofiara leczy się z tylu obrażeń, ile wyniosła różnica między wynikiem testu a stopniem trucizny. Za pomocą tego talentu można wyleczyć jedynie obrażenia będące wynikiem działania trucizny.

ZAPAMIĘTANIE OBRAZU

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Zapamiętanie obrazu pozwala utrwalic w pamięci wybraną scenę lub wizerunek, które później można odtworzyć i wykorzystać do stworzenia wiarygodnej iluzji. Obserwując interesujące go zdarzenie lub osobę bohater wykonuje test, którego wynik porównuje następnie z trudnością nauczenia się zaklecia. Zapamiętany w ten sposób obraz będzie mógł wykorzystać przy rzucaniu czarów, których trudność nauczenia się nie przekracza wyniku testu.

*Enyiat jest Iluzjonistką. Niedaleko Morza Śmierci zdarzyło się jej ujrzeć niesamowitą rzeczą: rzekę płynnego ognia. Wykonując test zapamiętania obrazu uzyskała wynik 12. Gracz prowadzący Enyiat zagląda więc do tabeli, w której podano stopnie trudności nauczenia się różnych zakleć (w rozdziale *Magia zakleć*, str. 151) i stwierdza, że wizję tę będzie mógł wykorzystać do tworzenia iluzji do czwartego kręgu włącznie.*

Iluzje, które powstają w oparciu o zapamiętany obraz, są bardziej wiarygodne i trudniej się domyślić ich prawdziwej natury, toteż stopień trudności prób nieuwierzenia zwiększa się o poziom tego talentu. Bohater może przechowywać w pamięci tyle obrazów, na jakim poziomie opanował *zapamiętanie obrazu*, ale talent ten można „nabyć” więcej niż jeden raz. Iluzjonisci z wyższych kregów dysponują więc kilkoma *zapamiętaniami* na różnych poziomach, co pozwala im pamiętać całkiem sporo wizji.

ZAPAMIĘTANIE TEKSTU

Stopień: poziom + stopień Sily Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Czarodziej

Ten talent pozwala zapamiętywać informacje zawarte w księgach. Wystarczy wykonać jeden test talentu, w którym stopień trudności określony jest przez obronę magiczną księgi. W wypadku ksiąg z zaklęciami obrona magiczna jest przynajmniej równa trudności rzucenia najtrudniejszego czaru, jaki zawiera (dla celów *zapamiętania tekstu* traktuje się księgi z czarami jak jedną książkę do zapamiętania). W wypadku zwykłych ksiąg stopień trudności testu wynosi 5.

W ciągu rundy bohater jest w stanie zapamiętać tyle stron, na jakim poziomie opanował *zapamiętywanie tekstu*, przy czym całą księgę należy „wczytać” za jednym zamachem: jeśli będzie zajmował się czymś innym (wykonywał inne działania czy akcje), zdekoncentruje się, próba zakończy się niepowodzeniem i cały zapis zniknie mu z pamięci. Zapamiętanie całej księgi nie wymaga znajomości języka, w którym została napisana.

Treść księgi utrzymuje się w umyśle bohatera przez rok i jeden dzień, a później ulega zapomnieniu i odtworzenie jej wymaga wykorzystania talentu *odtworzenie tekstu*. W pamięci można jednocześnie przechowywać zawartość tylu ksiąg, jaki jest poziom *zapamiętywania*; można przy tym z własnej woli „pozbyć się” z umysłu jednej księgi, by w jej miejsce przyswoić sobie inną.

ZAPANOWANIE NAD ZWIERZĘCIEM

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Zapanowanie pozwala bohaterom czasowo przejąć kontrolę nad wybranym zwierzęciem – dzikim lub tresowanym. Udany test (stopień trudności równy jest obronie magicznej istoty) oznacza, że postać kontroluje zwierzę przez liczbę minut równą poziomowi talentu. Takie stworzenie nie podejmie żadnych wrogich działań przeciw swemu nowemu „panu”; co więcej, „pan” może wydać mu proste polecenie, którego realizacja zajmie mniej czasu niż trwa *zapanowanie*. Uwaga: realizacja tak zleconego zadania nie może być dla zwierzęcia bardziej ryzykowna niż dla bohatera, który nim komenderuje.

ZAPOŻYCZENIE ZMYSŁU

Stopień: poziom + stopień Sily Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt

Zapożyczenie zmysłu umożliwia czasowe przejęcie jednego ze zmysłów zwierzęcia (dotyk, smak, słuch, węch lub wzrok), które na czas działania talentu zostaje tego zmysłu pozbawione. Dlatego też najłatwiej jest „pozyczyć” zmysły od zwierząt, które ufają i są wierne osobie używającej talentu bądź znajdują się pod wpływem *zapanowania nad zwierzęciem*. Trudność testu *zapożyczenia* jest określona przez obronę magiczną zwierzęcia, przy czym w wypadku istot niechetnych do współpracy stopień trudności zwiększa się o 5. Udane wykorzystanie talentu oznacza, że bohater może posługiwać się nowo nabytym zmysłem jak własnym, wrodnym, przez tyle minut, na jakim poziomie opanował *zapożyczenie zmysłu*.



ZAWADIACKI ŚMIECH**Stopień:** poziom + stopień Charyzmy**Akcja:** tak **Umiejętność:** tak**Karma:** tak **Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** nie

Zawadiacki śmiech przydaje się w sytuacjach, gdy bohater chce pomóc swym przyjaciołom stawić czoło jakiejś przerażającej istocie. Musi w tym celu poświęcić rundę, naśmiewając się i szydząc z przeciwnika, po czym wykonuje test, w którym stopniem trudności jest obrona społeczna wroga (jeśli nieprzyjaciel jest więcej, wybiera się najwyższą obronę społeczną). Udany test oznacza, że sprzymierzeńcy bohatera zyskują premię (tyle stopni, jaki jest poziom talentu) do wszystkich testów Siły Woli, decydujących o oparciu się strachowi i podobnym efektem ze strony przeciwnika. Działanie *zawadiackiego śmiechu* utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi tego talentu.

ZAWŁADNIĘCIE ZWIERZĘCIEM**Stopień:** poziom + stopień Siły Woli**Akcja:** tak **Umiejętność:** nie**Karma:** nie **Wyczerpanie:** 2**Talent dyscyplinarny:** Władca Zwierząt

Ten talent pozwala postaci przenieść się duchem do ciała zwierzęcia. Wykonując test *zawładnięcia zwierzęciem* za stopień trudności przyjmuje się stopień Siły Woli zwierzęcia, przy czym bohater musi dotykać swojej ofiary. Udany test oznacza, że duch bohatera przejmuję kontrolę nad ciałem stworzenia, zaś duch zwierzęcia przenosi się w jego cielesną powłokę. Postać kontroluje poczynania zwierzęcia, ono zaś nie może dowolnie sterować ciałem bohatera, które znajduje się w stanie zbliżonym do śpiączki. Bohater zachowuje swą normalną inteligencję, choć nie może podejmować działań, jakich jego ofiara nie umiała wykonać.

Zamiana ról dobiera końca po liczbie godzinowej poziomu talentu lub w chwili, gdy ciała ponownie się zetkną: w obu tych wypadkach duchy zainteresowanych wracają do właściwych ciał. Jeżeli którekolwiek z ciał jest martwe, drugie również natychmiast ginie, podobnie jak i oba duchy.

ZIEMNA SKÓRA**Stopień:** poziom**Akcja:** tak **Umiejętność:** nie**Karma:** nie **Wyczerpanie:** 1**Talent dyscyplinarny:** nie

Ziemna skóra znacznie zmniejsza wrażliwość na obrażenia. Każdorazowe wykorzystanie talentu wymaga poświęcenia jednego testu zdrowienia, przy czym można to uczynić tylko raz dziennie. Dodatkowym warunkiem czerpania korzyści z *ziemnej skóry* jest konieczność posiadania talentu *drewniana skóra* (patrz str. 99). Poziom *ziemnej skóry* nie może przewyższać poziomu *drewnianej skóry*; obu talentów należy użyć w tym samym dniu. Efekt *ziemnej skóry* utrzymuje się przez 24 godziny lub do chwili, w której kończy się działanie *zdrewniałej skóry* bądź też do momentu, gdy bohater sam przerwie działanie talentu.

Ziemna skóra wzmacnia działanie *drewnianej skóry*. Bohater może odnieść dodatkowe obrażenia bez szkody dla zdrowia, ale magia talentu przyczynia się przede wszystkim do podniesienia magicznej obrony postaci. Obrona magiczna, próg życia i próg przytomności bohatera zwiększa się o wartość równą poziomowi *ziemnej skóry*.

Skóra postaci nadal (jak w wypadku *drewnianej skóry*) przypomina korę drzewa, jednakże tym razem znaczą ją ciemne, ziemiste żyłki.

ZIMNA KREW**Stopień:** poziom + stopień Siły Woli**Akcja:** nie **Umiejętność:** nie**Karma:** nie **Wyczerpanie:** 1**Talent dyscyplinarny:** Kawalerzysta, Trubadur

Zimna krew pozwala bohaterowi unikać konsekwencji testów oddziaływań. Za każdym razem, gdy inna osoba podejmuje działanie natury towarzyskiej lub społecznej, które mogłyby wpłynąć na zachowanie bohatera, ma on prawo do testu *zimnej krwi*. Jeżeli jego wynik będzie co najmniej równy wynikowi testu oddziaływanego, bohaterowi uda się oprzeć próbom manipulacji. Udane użycie tego talentu można interpretować jako chwilę namysłu i zmianę decyzji w ostatniej chwili; *zimna krew* można porównać do *uniku*, tyle że działającego przy próbie zastraszenia, prowokacji czy perswazji. Z dobrzejęstwem *zimnej krwi* można skorzystać tylko jeden raz wobec każdego przeciwnika.

T'skrang imieniem Segue jest Trubadurem z 7 obrony społecznej. Napotkany żołnierz stara się go sprowokować i używa w swoim teście wynik 14, toteż Segue postanawia skorzystać z zimnej krwi. Niestety, udaje mu się wyrzucić zaledwie 9, więc rozwścieczony rzuca się na przeciwnika.

ZŁOWIESZCZE MAMROTANIE**Stopień:** poziom + stopień Siły Woli**Akcja:** tak **Umiejętność:** tak**Karma:** tak **Wyczerpanie:** nie**Talent dyscyplinarny:** Czarodziej

Ten talent pozwala bohaterowi zastraszyć przeciwników straszliwymi, w większości niezrozumiałymi przestrogami i groźbami. Jest całkowicie nieskuteczny wobec osób zaangażowanych w walkę.

Bohater wykonuje test *złowieszczego mamrotania*, którego stopniem trudności jest obrona społeczna przeciwnika (jeżeli talent ma zostać użyty przeciw kilku postaciom jednocześnie, bierzemy pod uwagę najwyższą obronę społeczną w grupie, dodajemy +1 za każdą dodatkową osobę i w ten sposób ustalamy stopień trudności testu). Duży (lub lepszy) sukces oznacza, że ofiara staje się mniej pewna siebie i nieco załekniona; nie podejmie żadnych wrogich działań, dopóki nikt nie okaże jej wrogości. Działanie *mamrotania* utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi tego talentu; Czarodziej musi przez ten czas „*mamrotać*” w odpowiedni sposób, gdyż w przeciwnym wypadku talent przestanie działać. Postaci znajdujące się pod wpływem *złowieszczego mamrotania* tracą rezon, i dlatego łatwiej na nie wpływać za pomocą innych talentów podobnej natury: jeżeli ktoś jeszcze spróbuje przezwyciężyć obronę społeczną takiej osoby, to uzyskuje premię do wyniku testów odnoszących się do interakcji towarzyskich w wysokości poziomu *mamrotania* Czarodzieja.

ZMIANA KSZTAŁTU**Stopień:** poziom + stopień Siły Woli**Akcja:** tak **Umiejętność:** nie**Karma:** nie **Wyczerpanie:** 2**Talent dyscyplinarny:** Mistrz Żywiołów

Dzięki temu talentowi możliwa jest zmiana kształtu (ale nie ciężaru) dowolnego przedmiotu. Stopniem trudności w teście *zmiany kształtu* jest wartość pancerza fizycznego obiektu, który chcemy przekształcić (patrz **Barierы i budowle** w rozdziale **Świat pełen przygód**, str. 209). W wypadku obiektów natury magicznej stopień trudności jest wyznaczony przez ich twardość lub obronę magiczną (uwzględniamy wyższą z tych





dwóch wartości). Udany test pozwala Mistrza Żywiołów przekształcić obiekt do żądanej postaci. Jednorazowo można w ten sposób przeformować obiekt o ciężarze (w kilogramach) nie przekraczającym dziesięciokrotności poziomu talentu. Zmiana kształtu jest efektem trwałym, ale nie działa na żadne żywego istoty (także na rośliny).

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Trubadur

Dzięki magii znajomości języka bohater może nauczyć się nowego języka obcego (jednego na każdy poziom talentu; jeżeli bohater ma akurat „wolny” jeden poziom, może próbować opanować nowy język; po „przypisaniu” poziomu jednemu językowi nie można go już „wymazać” z pamięci i zastąpić innym). Przed podjęciem próby wystarczy przez minutę przysłuchiwać się prowadzonej w nowym języku rozmowie. Stopień trudności testu zależy od poznawanego języka i został podany w poniższej tabeli (dla wersji standardowych; gdyby bohater chciał nauczyć się jakiejś szczególnej odmiany bądź dialekta, stopień trudności zadania będzie o 2 wyższy). Powodzenie w teście oznacza, że od tej chwili postać umie się porozumiewać w nowej mowie, co należy zapisać w jej karcie.

Język	Stopień trudności
elficki (sperethiel)	6
krasnoludzki	5
ludzki	6
obsydiański	7
orkowy	6
t'skrangowy	7
trollowy	6
wietrniacki	7

Próbując następnie mówić w nowo poznanym języku bądź rozumieć prowadzoną w nim rozmowę, bohater wykonuje test znajomości języka, którego wynik określi, na ile poprawnie się wysławia (rozumie). Proste zdania i idee (w rodzaju „Któreły

do wójta?”) można wyrazić/zrozumieć już przy wyniku równym 2; zwyczajna rozmowa, w której nie brak określeń z języka potocznego, wymaga uzyskania przynajmniej 6; dyskusje natury specjalistycznej z mnóstwem technicznego żargonu zrozumie sie (badź poprowadzi) dopiero przy 10; do dysput filozoficznych i innych abstrakcyjnych rozoważań potrzebna będzie 13. Jeden test pozwala porozumiewać się w wybranym języku przez liczbę minut równą poziomowi talentu.

ZRĘCZNE DŁONIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Dzięki zręcznym dloniom bohater może przenosić drobne przedmioty z miejsca na miejsce lub np. podmieniać drobiazgi należące do różnych osób tak, żeby nikt tego nie zauważał. Wszystkie przedmioty i osoby, które będą celem działania bohatera muszą znajdować się nie dalej niż 2 metry od niego. Żaden wymiar (wysokość, głębokość, szerokość) przedmiotów, które postać podkrada i przenosi, nie może przekraczać 15 centymetrów. Stopień trudności testu zręcznych dloni ustala się dodając liczbę przedmiotów, które mają zostać przeniesione do najwyższej obrony magicznej ofiar.

Callera zamierza pozamieniać sakiewki trójki kupców, tak żeby każdemu trafiała się inna, niż jego własna. Obrony magiczne kupców są następujące: 4, 5 i 6. Najwyższa jest równa 6, do tego dodajemy 3 (bo w grę wchodzą trzy sakiewki) i otrzymujemy ostateczny stopień trudności testu, czyli 9.

ŻEGLARSTWO POWIETRZNE

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** tak

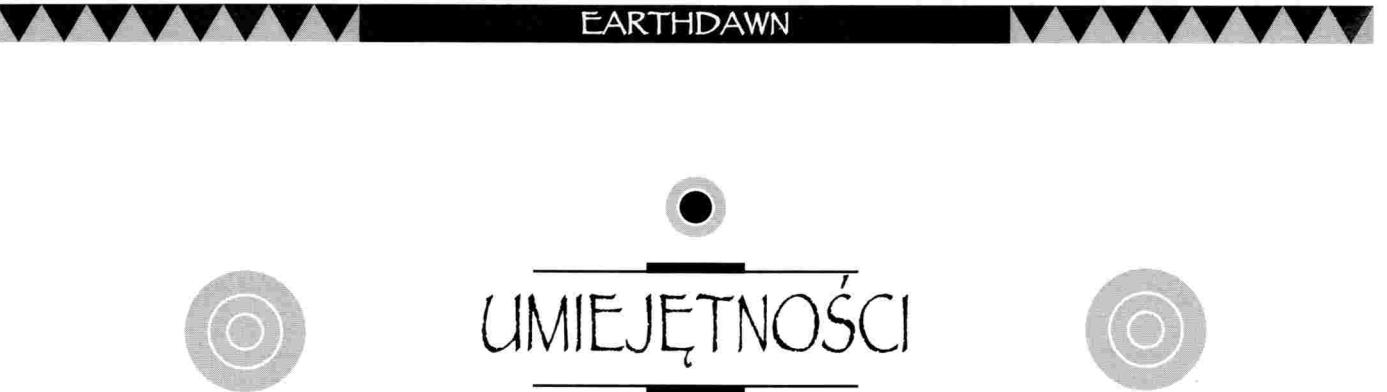
Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: Powietrzny Łupieżca

Żeglarstwo powietrzne to sztuka kierowania powietrznymi statkami, jakimi latają Powietrzni Łupieżcy. Każdy, kto ją opiera, wyznaje się na ożaglowaniu i olinowaniu, wie, jak się trzyma rumpel, umie wiosłować itp. Każda osoba, która chciałaby się przyłączyć do załogi statku, musi posiadać ten talent (przynajmniej na pierwszym poziomie), przy czym od oficerów i dowódców wymaga się znacznie wyższych kwalifikacji (bosman powinien mieć co najmniej czwarty poziom żeglarstwa powietrznego, kapitan – siódmy, nawigator – ósmy; nie każdy statek ma własnego nawigatora).

Ten talent przydaje się do wiosłowania na latających statkach: jeśli bohater chce się przysłużyć załodze i pomóc, musi uzyskać co najmniej 4 w teście żeglarstwa powietrznego. Lepszy wynik (sukces powyżej przeciętnego) oznacza, że bohater wiosluje za kilku żeglarzy (duży sukces – za dwóch, ogromny – za trzech, wyjątkowy – za czterech).

Jeśli statek ma się utrzymać w powietrzu, co najmniej czwarta część załogi musi wykonać udane testy żeglarstwa powietrznego. Gdyby udało się to połowie marynarzy, statek może swobodnie manewrować na stałej wysokości, zanurkować, bądź powoli, po linii prostej wznieść się wyżej. Jeżeli trzy czwarte żeglarzy odniesie sukces w teście, statek może przyspieszyć, manewrować podczas wznoszenia się czy wręcz wykonywać podniebne akrobacje. Jednostka z dwudziestką wioślarzy będzie potrzebowała 5 sukcesów, żeby nie spaść na ziemię; liczbę tą można zastąpić mniejszą liczbą lepszych żeglarzy (na przykład parą, z której jeden wioślarz uzyskał wyjątkowy sukces w teście żeglarstwa powietrznego – czyli zastępuje czwórkę żeglarzy).



UMIEJĘTNOŚCI

Nie wszyscy jesteśmy adeptami. Niektórzy opanowują swój fach w zwykły sposób.

Harrok, kowal

Większość mieszkańców Barsawii jest pozbawiona magicznych talentów, jakim dysponują adepti. Często jednak zwykli Dawcy Imion potrafią dorównać adeptom, posługując się zwykłymi, niemagicznymi zdolnościami, które nazywamy **umiejętnościami**.

Umiejętność zwiększa stopień jednej z cech postaci, co ułatwia jej wykonywanie rozmaitych zadań, pomaga w walce, czy wreszcie pozwala wykorzystywać wiedzę o świecie **Przebudzenia Ziemi** i w oparciu o nią podejmować najwłaściwsze decyzje. W niniejszym rozdziale znajdziecie opis trzech grup umiejętności, jakimi dysponują bohaterowie, wraz ze szczegółowym wskazówkami na temat ich funkcjonowania.

Umiejętności wykorzystuje się podobnie jak talenty, z tą wszakże różnicą, że ich opanowanie i używanie nie wymaga zazwyczaj magii, trzeba natomiast poświęcić im sporo czasu, wysiłku i pieniędzy. Nawet kiedy w grę wchodzi magia (jak na przykład w wypadku **rzucania czarów**), bohater nie musi dysponować wrodzoną mocą, co jest niezbędne dla zostania adeptem jednej z dyscyplin (patrz **Dyscypliny**, str. 62). Niektóre talenty można zastąpić odpowiednimi umiejętnościami – w tym rozdziale znajdziecie ich listę oraz wskazówki, jak stosować je w grze. Samym talentom poświęcono rozdział **Talenty** (patrz str. 92).





Muzyk Vay Ino komponuje hymn na cześć
bohaterów Pogromu.

Ze względu na to, że opanowanie umiejętności wymaga zwyczajnego, solidnego wysiłku (ciała i ducha), nauka trwa dłużej i kosztuje więcej, niż poznawanie talentów. Trzeba opłacać nauczycieli, spędzać sporo czasu na doskonaleniu samego siebie, by poznać nową umiejętność bądź osiągnąć wyższy stopień wtajemniczenia w dziedzinie, którą już się zna (patrz **Zwiększenie poziomu umiejętności** w rozdziale **Narodziny legendy**, str. 221).

UMIEJĘTNOŚCI POCZĄTKOWE

Bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** mają do dyspozycji trzy rodzaje umiejętności: wiedę, ogólne i artystyczne. Do tej ostatniej grupy zaliczają się dziedziny sztuki i rzemiosła, w jakich może się specjalizować każdy mieszkaniec Barsawii; umiejętności ogólne pozwalają postaciom podejmować określone działania; opanowane dziedziny wiedzy są natomiast odzwierciedleniem znajomości świata, w jakim przyszło żyć bohaterom. W czasach, gdy magia stała się wszechobecna, zwykle umiejętności są raczej domeną normalnych mieszkańców krainy, chociaż adepti także przystępują do gry umiejscowiąc to i owo, a z bieżącym czasem chętnie uczą się nowych rzeczy, żeby uzupełnić swoje magiczne zdolności. W większości wypadków i tak ograniczają się do poznania jednej, dwóch umiejętności z każdej dziedziny; dodatkowe informacje na temat podniesienia poziomu umiejętności znajdziecie w rozdziale **Narodziny legendy**, str. 221.

Wszyscy bohaterowie rozpoczynają rozgrywkę z jedną umiejętnością artystyczną na poziomie pierwszym oraz dwoma poziomami umiejętności związanych z wiedzą: oba poziomy można przypisać jednej dziedzinie (i opanować ją na drugim poziomie) lub liznąć wiedzy z dwóch różnych dziedzin, w każdej osiągając poziom pierwszy. Poniżej znajdziecie pewne sugestie na temat wyboru umiejętności artystycznych i dziedzin wiedzy, ale poza tym w **Przebudzeniu Ziemi** nie istnieje jedna wielka, ogólnie obowiązująca lista umiejętności. Gracze mogą wymyślić nowe specjalności dla swych postaci i uzgodnić je z Mistrzem Gry.

Na początku bohaterowie nie dysponują żadnymi umiejętnościami ogólnymi – ich zdobycie będzie okupione znacznymi nakładami finansowymi i czasowymi, o czym za chwilę.

JAK KORZYSTA SIĘ Z UMIEJĘTNOŚCI?

Prawie zawsze, gdy bohater postanowi użyć jednej ze swych umiejętności, wykonuje test, który ma określić powodzenie próby (patrz **Testy** w rozdziale **Terminologia**, str. 34); często test ów następuje testem ataku (patrz **Walka**, str. 194). Stopień, z jakim wykonuje się test, zależy od jednej z cech postaci oraz poziomu umiejętności: stopień Percepcji odnosi się do

wszystkich dziedzin wiedzy, stopień Charyzmy – do umiejętności artystycznych, natomiast w wypadku umiejętności ogólnych odpowiadającą im cechę podano w opisie. Stopnie trudności testów (czyli minimalne wyniki, jakie należy uzyskać w rzucie kostkami) podano w podrózdziele odnoszącym się do wiedzy i umiejętności artystycznych oraz w opisach umiejętności ogólnych.

TEST UMIEJĘTNOŚCI

Wykonując test umiejętności gracz rzuca kostkami akcji odpowiadającymi jej stopniowi (patrz **Tabela stopni/kostek akcji** na karcie postaci), starając się pokonać określony stopień trudności. Test uważa się za udany, gdy wynik rzutu będzie równy stopniowi trudności testu lub od niego wyższy; jeśli okaże się o wiele wyższy, bohater ma szansę uzyskać sukces lepszy od przeciętnego, co spowoduje bądź zmieni skutki działania umiejętności (patrz **Wyniki testów** w rozdziale **Terminologia**, str. 34). Dokładny wynik testu ma szczególne znaczenie w wypadku testów dziedzin wiedzy (zwanych też po prostu „testami wiedzy”), kiedy od stopnia sukcesu zależy zakres zdobytych informacji.

KORZYSTANIE Z TALENTÓW JAKO UMIEJĘTNOŚCI

Blisko jedną trzecią talentów, opisanych w poprzednim rozdziale, można opanować w wersji niemagicznej, jako zwyczajne umiejętności. Weźmy na przykład broń białą: niemal każdy będzie w stanie zamachnąć się i zadać cios znalezionym przypadkowo mieczem, toteż talent ten można spokojnie zastąpić odpowiednią umiejętnością, nie zaprzatając sobie głowy magicznym szkoleniem. Z drugiej strony dla takich talentów, jak *powietrzny taniec* czy *wypatrzenie wady pancerza* magia jest niezbędna, toteż nie da się ich bez niej opanować.

Nabywanie umiejętności, które odpowiadają talentom, odbywa się zgodnie z kosztem podanym dla umiejętności. Wyobraźmy sobie na przykład Fechtmistrza, który chce podnieść znajomość **riposty** (umiejętności) z poziomu trzeciego na czwarty: wymaga to czterech tygodni szkolenia, czterech miesięcy ćwiczeń i 1300 punktów legend, podczas gdy na podniesienie **riposty** (talentu) potrzebowałby tylko 500 punktów legend (patrz **Narodziny legendy**, str. 221).

Do umiejętności zastępujących talenty odnosi się dokładnie taki sam opis, jaki znajdziemy przy talentach – należy tylko zignorować rubrykę *talent dyscyplinarny*: nie istnieje coś takiego, jak „umiejętność dyscyplinarna”. Jeżeli w opisie talentu podano, że użycie go wymaga karmy, tak samo jest z odpowiadającą mu umiejętnością; kiedy korzysta z niej osoba nie będąca adeptem (czyli nie posiadająca punktów karmy),



UMIEJĘTNOŚCI ODPOWIADAJĄCE TALENTOM

Analiza śladów	Okrzyk bojowy	Unieszkodliwienie pułapki mechanicznej
Atak tarczą	Paserstwo	Unik
Atak z podjazdu	Pierwsze wrażenie	Uniknięcie pułapki
Atak z rozpędu	Pieśń uczuć	Utrzymanie równowagi
Atak z zaskoczenia	Poznanie stworzenia	Utrzymanie się w siodle
Błyskawiczne kopnięcie	Pozorna śmierć	Walka wręcz
Broń biała	Precyzyjny atak	Wdzięczny odwrót
Broń miotana	Prowokacja	Wielki skok
Broń strzelecka	Przebranie	Więź ze zwierzęciem
Cios z powietrza	Przekucie ostrza	Woltyżerka
Czytanie z ruchu warg	Przerażanie	Wspinaczka
Czytanie/pisanie	Przewidywanie ciosu	Wykrywanie broni
Czytanie/pisanie znaków magicznych	Riposta	Wykrywanie pułapek
Druga broń	Rozbrojenie	Zagadanie
Drugi atak	Rzucanie czarów	Zamrożenie trucizny
Hipnoza	Skradanie się	Zawadiacki śmiech
Kradzież kieszonkowa	Szarża	Złowieszcze mamrotanie
Manewr	Targowanie się	Zręczne dlonie
Naśladowanie głosu	Tresura	Żeglarstwo powietrzne
Obrona obrotowa	Ukrycie broni	

zamiast wydawać karmę odnosi obrażenia, spowodowane wyczerpaniem (przelicznik jest następujący: 2 obrażenia za 1 punkt karmy). Jeśli użycie talentu pociąga za sobą wyczerpanie, postać odnosi także i te obrażenia.

UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z WIEDZĄ

Bohater żyje w świecie **Przebudzenia Ziemi** od ładnych paru lat, ma więc prawo znać go znacznie lepiej, niż prowadzący gracza kiedykolwiek pozna. Tego rodzaju doświadczenia życiowe jest w grze reprezentowane przez umiejętności związane z wiedzą (dziedziny wiedzy), które są najczęściej wykorzystywanyimi umiejętnościami. Na sesjach przydają się w sytuacji, gdy znajomość realiów świata może wpływać na decyzję odnoszącą się do przeszłości. Nasz bohater dysponuje prawdopodobnie ogromną wiedzą na temat Barsawii czy Pogromu, ale my dowiemy się tego dopiero wówczas, gdy zajdzie taka potrzeba.

Umiejętności związane z wiedzą służą dwóm celom:

1. Symuluują wiedzę bohatera na temat świata. W oparciu o nią Mistrz Gry uchyla rąbka tajemnicy, gdy zajdą sprzyjające temu okoliczności.

2. Uzupełniają charakterystykę postaci, informując nas o jej zainteresowaniach.

WYBÓR DZIEDZIN WIEDZY

Jak już przed chwilą wspomniano (**Umiejętności początkowe**), bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** rozpoczynają grę z dwoma poziomami do rozdysponowania pomiędzy dziedziny wiedzy. Gracz decyduje, co chciałby, żeby jego postać wiedziała na temat swego macierzystego świata i na ile powinna specjalizować się w wybranych dziedzinach. Można bowiem

posiąć rozległą, ale płytka wiedzę, czyli znać się na wszystkim po trochu bądź też skoncentrować się tylko na pewnych wybranych zagadnieniach, stając się w nich ekspertem. Sami możemy wybrać, na ile specjalistyczną wiedzą dysponuje nasz bohater; Mistrz Gry musi później określić, czy to, co postać wie, będzie przydatne w konkretnej sytuacji.

Nie narzucamy żadnego standardu definicji umiejętności związanych z wiedzą; powtórzmy to jeszcze raz: w grze **Earthdawn** nie istnieje jedna jedyna, obowiązująca wszystkich lista dostępnych dziedzin wiedzy. Poniżej przedstawiono tylko próbke tego, w jakich dziedzinach wiedzy mogą zabłysnąć bohaterowie.

- Alchemia i znajomość eliksirów
- Botanika
- Historia Barsawii
- Historia Pogromu
- Historia Thery
- Horror
- Legendy i bohaterowie
- Organizacja wojska krasnoludzkiego
- Piekarstwo
- Polityka therańska
- Tańce dworskie
- Wiedza rasowa (specyficzne informacje o każdej z ras)
- Znajomość dzikich zwierząt
- Znajomość istot żywych
- Znajomość starożytnych broni

Nic nie stoi na przeszkodzie, by na własną rękę wymyślić nowe dziedziny wiedzy, którymi interesują się nasi bohaterowie i skonsultować się w tej sprawie z Mistrzem Gry, który – jak wszyscy dobrze wiemy – ma i w tej sprawie głos decydujący. Wystarczy po prostu określić, na czym (i w jakim zakresie) ma się znać nasza postać i odpowiednio przydzielić dwa poziomy wiedzy, którymi dysponujemy na początku.



Wyższe poziomy dziedzin wiedzy

Poziomy dziedzin wiedzy dodaje się do stopnia Percepcji, która jest podstawą do wykorzystania wszystkich umiejętności związanych z wiedzą. Dwa poziomy, które rozdzielimy na samym początku, odzwierciedlają fakt, że bohater dorastając najprawdopodobniej poznawał świat pod okiem jakiegoś nauczyciela. Chcąc poszerzyć późnieją swą wiedzę, postać musi uczyć się od nowego mistrza, z ksiąg w bibliotece bądź starożytnych zwojów.

Poziom dziedziny wiedzy w przybliżeniu odpowiada liczbie lat, jakie przeciętna osoba musiałaby poświęcić na jej opanowanie. Z poniższej tabelki można się zorientować, jaki będzie zakres wiedzy bohatera w zależności od czasu przeznaczonego na naukę. Rzeczn jasna postaci graczy nie muszą poświęcać na to aż tyle czasu; nie da się ukryć, że poszukiwacze przygód, jakimi gra się w **Przebudzeniu Ziemi** to same nietuzinkowe jednostki o nieprzeciętnych zdolnościach. Jeśli bohater zdobędzie doświadczenie (wyrażone w punktach legend) niezbędne dla podniesienia umiejętności na wyższy poziom oraz znajdzie sobie nauczyciela (lub inne źródło informacji), może lepiej opanować wybraną dziedzinę wiedzy. Jeśli chodzi o czas, to sprawia wygląda tu podobnie, jak w wypadku umiejętności ogólnych: należy przeznaczyć na naukę liczbę tygodni oraz liczbę miesięcy równą nowemu poziomowi wiedzy. Jeżeli korzysta się przy tym z usług nauczyciela, trzeba mu zapłacić 25 x nowy poziom sztuk srebra. Dalsze informacje na temat doskonalenia umiejętności znajdzicie w rozdziale **Narodziny legendy**, str. 221, a oto tabela ilustrująca czas niezbędny na opanowanie dziedzin wiedzy na kolejnych poziomach:

Poziom	Lata nauki
1	1
2	2
3	3
4	4
5	6
6	8
7	12
8	16
9	20
10	25+

WYKORZYSTYWANIE OPANOWANYCH DZIEDZIN WIEDZY

Umiejętności związane z wiedzą przydają się bohaterowi wówczas, gdy chce podjąć decyzję odnośnie dalszego postępowania. Jeżeli znana mu dziedzina wiedzy nie odpowiada dokładnie naturze napotkanego problemu, Mistrz Gry musi precyjnie określić jej związek z tematem rozważań. Wyróżniamy w tej sytuacji pięć kategorii.

Wiedza pozbawiona związku z tematem

Wiedza pozbawiona związku z tematem rozważań nie przyczyni się do odkrycia nowych faktów. Jeżeli gracz chce się dowiedzieć, jakim szczególnym rodzajem ataku dysponują żywotrupy, znajomość therajskiej kuchni niespecjalnie mu w tym pomoże. Jego postać po prostu nie wie o niczym, co odnosiłoby się do żywotrupów.

Wiedza ogólna

Wiedza ogólnej natury obejmuje szeroki zakres tematyczny, toteż trudno ją zastosować do konkretnych przypadków i oczekwać odpowiedzi na szczegółowe pytania.

Dziedzinę wiedzy uważa się za ogólną, gdy można w oparciu o nią udzielić odpowiedzi na podobne pytania, dotyczące kilku zagadnień. Gdyby na przykład bohater znał się co nieco na **historii Barsawii**, mógłby przypomnieć sobie relacje z ataków żywotrupów; również łatwo przyjdzie mu jednak odtworzenie historii oblężenia twierdz krasnoludzkich, romansów wśród therańskiej szlachty czy zniszczenia jednego z kaerów przez Horror. W historii Barsawii bez wątpienia znajdują się wzmianki o żywotrupach, ale są to tylko wzmianki, w dodatku ukryte w powodzi innych informacji. Dysponując wiedzą ogólną z jakiegoś zakresu należy uzyskać wyjątkowy sukces, by zdobyć użyteczne informacje.

Wiedza luźno związana z tematem

Bohater, który opanował dziedzinę **wiedzy luźno związaną z tematem**, jaki go interesuje, prawdopodobnie byłby w stanie udzielić odpowiedzi na interesujące go pytania, ale powiązanie faktów przychodzi mu z pewną trudnością. Jeżeli na przykład postać jest specjalistą w zakresie **taktyki**, słyszała zapewne opowieści o atakach żywotrupów, choć istoty te nie służą w wojsku; możliwe (choć mało prawdopodobne), że jeden z dowódców stosował błyskawiczny, szaleńczy atak, wzorując się na rozwścieczonych żywotrupach. W tym wypadku potrzebny będzie co najmniej duży sukces, by poznać interesujące bohatera fakty.

Wiedza ściśle związana z tematem

Do tej kategorii zaliczymy dziedziny wiedzy odnoszące się bezpośrednio (choć niezbyt szczegółowo) do sytuacji, w jakiej znalazł się bohater. Gdyby na przykład na temat żywotrupów miał się wypowiedzieć znawca istot nieumarłych, prawdopodobnie umiałby dokładnie opisać ich zachowanie i sposób ataku, gdyż te informacje mieszczą się w zakresie jego zainteresowań. Ponieważ jednak wie o ożywieńcach z pewnością więcej, niż tylko to jak atakują, może nie wpaść od razu na właściwy trop.

Weźmy inny przykład: znawca koni prawdopodobnie poradzi sobie z pytaniem na temat zebr, gdyż jego umiejętności (wiedza o koniach) przygotowały go do takiego rozmowania. W takim wypadku wiedza na temat koni jest **ściśle związana z tematem**.

Bohaterowi wystarczy w tym przypadku przecienny sukces, by dowiedzieć się wszystkiego, co jest mu potrzebne.

Wiedza specjalistyczna

Wiedza specjalistyczna to taka, która idealnie trafia w aktualne potrzeby bohatera – ale zarazem nie wykracza poza ten wąski zakres; postać, której hobby polega na poznawaniu i opisywaniu sposobów ataku u różnych istot z pewnością wiedziałaby, jak to robią żywotrupy, ale nie mogłaby w oparciu o tę wiedzę określić żadnych ich słabości. Także i w tym wypadku potrzebny jest przynajmniej przecienny sukces w temacie wiedzy, żeby się czegoś dowiedzieć; bohaterowi-specjalistie przysługuje jednak premia w wysokości +3 stopnie.

TESTY WIEDZY

Test wiedzy jest testem umiejętności, którego stopień określa się dodając do stopnia Percepcji poziom wiedzy. Stopień trudności testu zależy od rodzaju informacji, jakie chcemy zdobyć. Czemu jednak w ogóle trzeba wykonywać jakieś testy? Przecież albo bohater o czymś wie, albo nie, prawda? No, nie do końca. Umiejętność związana z wiedzą jest nie tylko miernikiem tego, co bohater wie, ale także określa jego



zdolność kojarzenia faktów. Testy dziedzin wiedzy wykonuje się z następujących przyczyn:

1. Test wiedzy ilustruje działanie pamięci w stanie znaczącego napięcia emocjonalnego. Każdy, komu zdarzyło się pójść na egzamin i zawalić pytanie, na które tak naprawdę znał odpowiedź, powinien to świetnie rozumieć. Właśnie wtedy, gdy informacje są najbardziej potrzebne, nerwy zjadają naszego bohatera, który nie jest w stanie przypomnieć sobie najważniejszych faktów. Nie zawsze da się wyciągnąć gotową odpowiedź z pamięci jak królika z cylindra.

2. Test wiedzy stanowi ilustrację zdolności analitycznego rozumowania i dedukcji oraz umiejętności łączenia faktów. Wszystkie rozumne istoty (nie wyłączając naszego bohatera) potrafią przetwarzać znane (lub domniemane) fakty i wyciągać z nich wnioski. Tymczasem w nerwowej sytuacji może się okazać, że postać nie rozumie wystarczająco szybko lub gubi jakieś kawałki logicznej układanki i ostateczna odpowiedź się jej wymyka.

3. Test wiedzy uwzględnia również czynnik olśnienia (tzw. czynnik „Aha!”), który dochodzi do głosu, kiedy bohaterowi zdarzy się chwila natchnienia lub po prostu uda mu się spojrzeć na sprawy z nowego punktu widzenia. Tego typu zjawiska rzadko występują regularnie, z dającą się przewidzieć częstotliwością.

Wykorzystując znajomość dziedziny wiedzy bohater wykonuje test wiedzy. W oparciu o poniższą tabelę można w przybliżeniu określić stopień trudności takiego testu.

TABELA TESTÓW WIEDZY

Rodzaj informacji	Stopień trudności
Ogólne	5
Szczegółowe	7
Drobizgowe, złożone	9
Trudne do wychwycenia, niejasne, niepewne	11

Zazwyczaj już przecienny sukces wystarcza, by bohater dokopał się w pamięci pożądanych informacji. Wielkość sukcesu zależy również od związku dziedziny wiedzy z pytaniem, jakie sobie stawiamy. Więcej informacji na ten temat znajdzicie wcześniej, pod hasłem **Wykorzystywanie opanowanych dziedzin wiedzy**.

Osiągnięcie znaczniejszego sukcesu, niż wymagane minimum, może prowadzić do odkrycia dodatkowych faktów. Każdy „poziom” sukcesu powyżej minimum pozwala liczyć albo na dodatkowe informacje, albo na wskazówkę, w jaki sposób

wiedza bohatera odnosi się do aktualnej sytuacji. Szczegółowe rozstrzygnięcia w tej kwestii zależą od Mistrza Gry.

OGRANICZENIA UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANYCH Z WIEDZĄ

Possiadanie pewnej wiedzy oznacza tylko znajomość faktów i nie jest bynajmniej równoważne posiadaniu umiejętności czy zdolności do podejmowania działań – specjalista w dziedzinie historii sztuki nie stanie się automatycznie znakomitym malarzem; można znać na wyrywki dane techniczne wszystkich okrętów, jakie kiedykolwiek zbudowano i nie umieć na żadnym z nich płynąć. Wiedza pomaga podjąć decyzje „co dalej?”. Nie gwarantuje jednak szansy realizacji planów.

Gracz, którego bohater skutecznie wykorzysta znajomość jednej z dziedzin wiedzy, uzyskuje od Mistrza Gry informacje, a te mogą mu się w danym momencie przydać. Jeżeli Mistrz Gry uzna, że wiedza postaci nie ma znaczenia dla rozwoju fabuły, najprawdopodobniej niewiele będzie w stanie powiedzieć. Trudno przecież oczekwać, żeby miał gotowe odpowiedzi na wszystkie możliwe pytania na temat **Przebudzenia Ziemi**.

Kricklen, Fechtmistrz, zaczyna się ni z tego, ni z owego interesować botaniką, a kwiatami w szczególności. Marcin, który prowadzi Kricklena, wybiera dla niego umiejętność związaną z wiedzą – **botanikę**. Podczas jednej z sesji Mistrz Gry opisuje

podążającym do opustoszałego zamczyska gracjom rozpierającą się przed nimi ląkę. Kricklen postanawia przyjrzeć się z bliska rosnącym tu kwiatom i Marcin, z pytaniem „Co to za kwiaty?”, wykonuje test wiedzy i uzyskuje duży sukces.

Mistrz Gry ma teraz cztery możliwości, z których wybiera najbardziej adekwatną do okoliczności:

1. Stwierdza, że informacje na ten temat nie mają znaczenia dla przebiegu akcji. Odpowiadając, jakiej udzieli Marcinowi będzie więc następująca: „Kwiatki nie mają żadnego znaczenia dla naszej opowieści. Kricklen może się im po-przyglądać, ale niczego szczególnego się nie dowie”.

2. Postanawia odłożyć decyzję na temat znaczenia tych informacji na później. Odpowiada zatem: „Owszem, Kricklenowi udaje się rozpoznać rosnące tu kwiaty. Gdyby miało się to okazać istotne dla rozwoju akcji, wie już o nich wszystko, co powinieneś”. Na tym na razie kończy, żeby ewentualnie później wrócić do sprawy.

3. Zachęca gracza, żeby zaangażował się bardziej w grę i sam spróbował udzielić odpowiedzi na pytanie, które postawił. Mówi więc: „Kricklen wie, co to za kwiaty. Przyznam szczerze, że nie zajmowałem się takimi szczegółami, ale to może się okazać interesujące. Marcinie, może w takim razie ty nam powiesz, jakie kwiatki znalazłeś twój Fechtmistrz?”. W ten sposób można namówić gracza,



żeby współczestniczył w tworzeniu nastroju kampanii. Jeśli Marcinowi propozycja się spodoba, może opisać kwiaty za pomocą słów, rysunków czy na przykład zdjęć. Gdyby uznał, że mają jakieś osobliwe właściwości – powiedzmy, że wzmacniają działanie talentów i umiejętności bazujących na Charyzmie – Mistrz Gry może się na jego propozycję zgodzić, odrzucić ją lub zmodyfikować wedle własnego pomysłu.

4. Udziela wyczerpujących informacji, jeżeli tak się zdarzyło, że jest na to przygotowany. „Na lące najwięcej jest biało-czerwonej naparstnicy, ale tu i ówdzie trafiają się kępy złotego dzigla i błękitno-żółtej gęsiówki”.

UMIEJĘTNOŚCI OGÓLNE

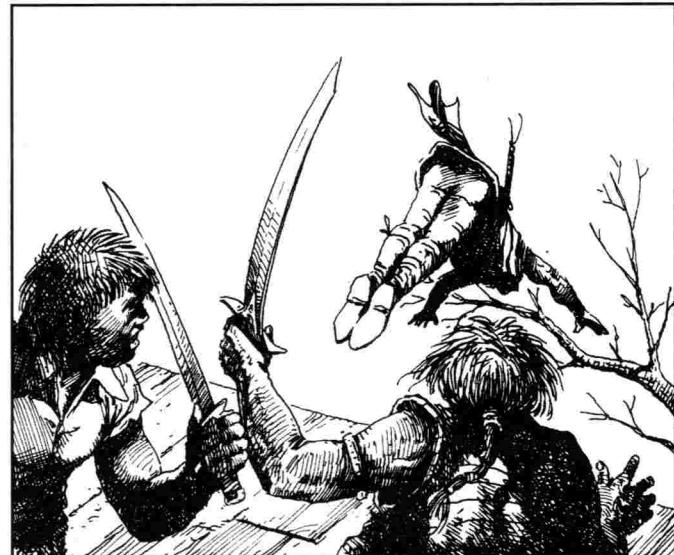
Jak już wspomniano przy okazji **Umiejętności początkowych**, umiejętności ogólne pozwalają bohaterom podejmować różnorakie działania. **Akrobatyka** mogłaby na przykład okazać się przydatna w walce, a **prowadzenie rozmowy** w sytuacji, gdy chcemy wydobyć od kogoś interesujące nas informacje. W podobnych okolicznościach bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** znajdą się zapewne niejeden raz; docenią wówczas użyteczność ogólnych umiejętności, pod warunkiem, rzecz jasna, że wcześniej przeznaczą na ich opanowanie stosowne środki i czas. A pieniędzy i czasu wymagają wszystkie opisane tu umiejętności. Jeśli w opisie nie podano inaczej, opanowanie każdej z nich przebiega w dwóch etapach: najpierw szkolenie, które trwa tyle tygodni, na jakim poziomie chcemy ją znać, a później ćwiczenia, zajmujące liczbę miesięcy równą nowemu poziomowi. Chcąc na przykład awansować z 3 na 4 poziom znajomości **aktorstwa** należy najpierw uczyć się cztery tygodnie (najlepiej pod okiem mistrza), a następnie ćwiczyć, ćwiczyć i jeszcze raz ćwiczyć – przez dalsze cztery miesiące. Tydzień szkolenia kosztuje zazwyczaj 25 x nowy poziom sztuk srebra, choć może okazać się droższy, jeżeli bohater zażyczy sobie indywidualnej opieki i specjalnego treningu. Ze względu na koszty bohaterowie często decydują się nie korzystać z umiejętności ogólnych, bądź poprzestają na nie wielkiej ich liczbie.

Na kilku najbliższych stronach znajdziecie szczegółowe opisy umiejętności ogólnych. Z rubryki **Stopień** dowiecie się, która z cech należy traktować jako bazę dla poszczególnych umiejętności: ustalając na przykład stopień **broni białej**, do jej poziomu dodaje się stopień **Zręczności**. Mając 6 stopień **Zręczności** i **broni białą** na 5 poziomie atak wykonuje się rzucając kostkami odpowiadającymi 11 stopniowi. W opisach umiejętności podano również stopień trudności testu.

AKROBATYKA

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akrobatyka przydaje się podczas wykonywania fikołków, podskoków, uników i podobnych manewrów, kiedy postać jest w ruchu. Wykorzystując tę umiejętność można w tej samej rundzie dodatkowo przemieścić się o dystans określony przez szybkość w walce. Oznacza to tyle, że w jednej rundzie można wykorzystać i znajomość **akrobatyki**, i na przykład talentu, którego użycie wymaga poświęcenia akcji. Bohatera, który wykonuje podobne gimnastyczne popisy, trudniej trafić: stopniem trudności testu **akrobatyki** (w walce) jest najwyższa obrona fizyczna przeciwników. Jeżeli test się powiedzie, obrona fizyczna postaci zwiększa się o liczbę równą poziomowi umiejętności. Nieuudany test oznacza upadek (bohaterowi najwyraźniej podwinęła się nogą, źle wylądował, uderzył o coś, potknął się itd.).



AKTORSTWO

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Aktorstwo pozwala wprowadzić obserwatorów w błąd i przekonać ich, że bohater jest w rzeczywistości inną osobą. Aktorzy udają, że przeżywają emocje, których w rzeczywistości wcale nie czują, i robią to na tyle dobrze, że publika da je się nabrac. Nie można wprawdzie dzięki **aktorstwu** zmienić własnego wyglądu (do tego potrzebne jest **przebranie**), ale z powodzeniem naśladuje się głos i sposób mówienia wybranej osoby, sposób poruszania się, specyficzne maniery, temperament itp. Stopień trudności w teście jest równy społecznej obronie ofiary, którą próbujemy oszukać; sukces oznacza, że udało się ją przekonać, iż bohater reprezentuje określony typ osoby, gdyby jednak chodziło o naśladowanie konkretnej postaci, znanej ofierze, potrzebny będzie przynajmniej wyjątkowy sukces.

Występując przed licznie zgromadzoną publicą bohater wykonuje test **aktorstwa**, przyjmując za stopień trudności średnią obronę społeczną zebranych. Wielkość sukcesu określa jak bardzo zadowoleni są widzowie z przedstawienia. **Aktorstwo** może być jedną z umiejętności artystycznych (patrz **Umiejętności artystyczne**, str. 135).

CZYTANIE/PISANIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Każdy kolejny poziom **czytania/pisania** oznacza możliwość nauczenia się nowego języka. Wymaga to czterech miesięcy nauki pod okiem nauczyciela lub przynajmniej osoby, dla której jest to język ojczysty (do tego umiejającej czytać i pisać). W chwili, gdy bohater ma „wolny” poziom **czytania/pisania**, może rozpocząć naukę. Stopnie trudności testu dla poszczególnych języków podano w znajdującej się dalej tabeli, przy czym odnoszą się one do standardowych odmian języków. Gdyby ktoś chciał nauczyć się jakiegoś specyficznego dialekту, stopień trudności wzrasta o 2.

Udany test oznacza, że bohater nauczył się pisać i czytać w wybranym języku i od tej pory nie będzie miał z nim kłopotów. Poziomu, który został raz „przypisany” do jednego języka, nie można „zwolnić” na potrzeby innego języka. Informację o znanych bohaterowi językach należy zapisać na jego karcie.



TABELA TRUDNOŚCI UCZENIA SIĘ NOWEGO JĘZYKA

Język	Stopień trudności
elficki (sperethiel)	6
krasnoludzki	5
ludzki	6
obsydiański	7
orkowy	6
t'skrangowy	7
trollowy	6
wietrzniański	7

ETYKIETA

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Znajomość **etykiety** oznacza, że bohater zawsze umie się znaleźć w towarzystwie. Jest to sprawa niezwykłej wagi, gdyż niewłaściwe zachowanie grozi różnymi nieprzyjemnościami: od pogardy możnych poczawszy, na śmierć z rąk rozwścieczonych orkowych nomadów kończąc. W społeczeństwach zamieszujących Barsawie warto mieć się na baczności i unikać wszelkich *faux pas*. W teście **etykiety** stopień trudności zależy od szans na znajomość kanonów zachowania w danej sytuacji. Bazowy stopień trudności jest równy 5, ale stosują się do niego modyfikatory, podane poniżej w **Tabeli etykiety**.

TABELA ETYKIETY

Modyfikator stopnia trudności	Sytuacja
+2	Towarzystwo przedstawicieli wyższych klas społecznych
+3	Towarzystwo przedstawicieli innej rasy i/lub kultury
+4	Środowisko całkowicie obce pod względem kulturowym

Modyfikatory te są kumulatywne. Gdyby na przykład przeciętny mieszczanin udał się na bankiet, wydawany na cześć szlachcica innej rasy przez osobę z zupełnie obcego kregu kulturowego, łączny modyfikator wyniósłby +9 (2 + 3 + 4 = 9).

Wynik testu **etykiety** wpływa na reakcję obserwatorów: przeciętny sukces pozwala sprawiać wrażenie, jakby bohater znał podstawy dobrego wychowania; duży sukces oznacza, że zebrani akceptują maniery naszej postaci; ogromny sukces – że nastawienie względem bohatera poprawia się o jeden stopień (najwyżej do „przyjaznego”; patrz **Prowadzenie gry**, str. 235).

FAŁSZERSTWO

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Fałszerze zajmują się podrabianiem dokumentów, oficjalnych pism i korespondencji; niektórzy potrafią również podać dzieła sztuki (pod warunkiem opanowania także

odpowiednich umiejętności z dziedziny **sztuka** – malarz, który zna zasady **fałszerstwa**, mógłby pokusić się o skopiowanie dzieła znanego mistrza). Wykonanie „fałszywki” zajmuje od dwóch do pięciu razy więcej czasu, niż wymagał oryginał, co sprawia, że naprędce (w parę minut) nagryzmolonemu listowi należy poświęcić czasem nawet i godzinę. Wynik testu umiejętności staje się stopniem trudności testu **Percepcji** dla osób, które chcieliby wykryć fałszerstwo.

FLIRTOWANIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Flirtowanie służy do zwrócenia na siebie uwagi i nawiązania kontaktu z osobą płci, którą nasz bohater uważa za piękną; łączy w sobie sztukę pochlebstwa, okazywania wzmożonej attencji i stosowania rozmaitych gier słownych. Główny nacisk stawia się tu na umiejętność prowadzenia romantycznej konwersacji. Stopniem trudności w teście **flirtowania** jest obrona społeczna potencjalnej ofiary. Przeciętny sukces sprawi, że uda się ją zaintrygować i naklonić do poświęcenia bohaterowi czasu i uwagi, niezbędnych dla zdobycia dodatkowych informacji na jego temat. Po dużym sukcesie ofiara nie może przestać myśleć o „podrywaczu”: nie odstępuje go nawet na krok, na dobrą sprawę ignorując inne osoby. Ogromny sukces oznacza, że bohater wywarł trwał (i dobre) wrażenie na ofierze, która oprócz opisanych już objawów zaczyna przejawiać chęć utrwalenia i pogłębienia związku. Wyjątkowy sukces to początek miłości od pierwszego wejrzenia, która potrwa przynajmniej przez tydzień: ofiara jest zdania, że oto znalazła swego wybrańca, nie sposób się od niej opędzić. Po tygodniu natężenie uczuć słabnie, ale kolejny udany test może na nowo rozpalić emocje.

HANDLOWANIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Handlowanie pozwala uzyskać lepszą cenę za sprzedawane (lub kupowane) towary. Wykonuje się test umiejętności ze stopniem trudności równym obronie społecznej potencjalnego kupca/sprzedawcy. W wypadku powodzenia cena zmienia się o 5 procent na korzyść osoby wykonującej test. Dopóki bohater odnosi same sukcesy w testach, może ich wykonać przy każdej transakcji tyle, na jakim poziomie opanował **handlowanie**. W chwili, gdy pierwszy raz mu się nie powiedzie, kończą się jego możliwości wpływania na wynik transakcji, a jego klient zmienia wynik o 5% na swoją korzyść – na tym kończy się proces ustalania ceny. Z umiejętności tej można skorzystać tylko raz dziennie w stosunku do każdej napotkanej osoby.

LECZENIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Medycy potrafią rozpoznać i leczyć choroby oraz opatrzyć obrażenia. Stopień trudności postawienia diagnozy (a co za tym idzie i testu) zależy od natury problemu, przy czym udany test oznacza, że lekarz wie z czym ma do czynienia **oraz** jak sobie z tym poradzić.

Przypadek	Stopień trudności testu
Przeziębienie	4
Poważne rany	5
Grypa	6
Trucizna (niezbyt mocna)	6
Złamanie	8
Silna trucizna	11
Czarna śmierć	15



Na postawienie diagnozy lekarz potrzebuje 30 minut. Udały test pozwala pacjentowi dodać do najbliższego testu zdrowienia tyle stopni, na jakim poziomie opiekujący się nim medyk opanował leczenie.

*Poorht, znany nam wietrznik Złodziej, odniósł ranę.
Miał szczęście, że w pobliżu znajdował się lekarz, który leczenie opanował na 3 poziomie. Udało mu się pomóc Poorhtowi i wietrznik dodaje teraz 3 stopnie do najbliższego testu zdrowienia.*

ŁOWIECTWO

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Znajomość zasad **łowiectwa** pozwala mieć nadzieję na uporowanie czegoś do jedzenia na obszarach nie zamieszkałych. Stopień trudności testu wynosi od 5 do 12, w zależności od decyzji Mistrza Gry (patrz **Prowadzenie gry**, str. 244); są nawet i takie pustkowia, gdzie nie żyją dosłownie żadne zwierzęta i gdzie nie można liczyć na jakąkolwiek zdobycz. Wynik testu określa, ile pożywienia udało się zdobyć (co poniżej podano w przeliczeniu na racje dla jednej osoby):

przeciętny sukces	1 dzień
duży sukces	2 dni
ogromny sukces	5 dni
wyjątkowy sukces	10 dni

Na wykorzystanie **łowiectwa** bohater potrzebuje 4 godzin; poza tym wolno mu wykonać najwyższej dwa testy tej umiejętności dziennie.

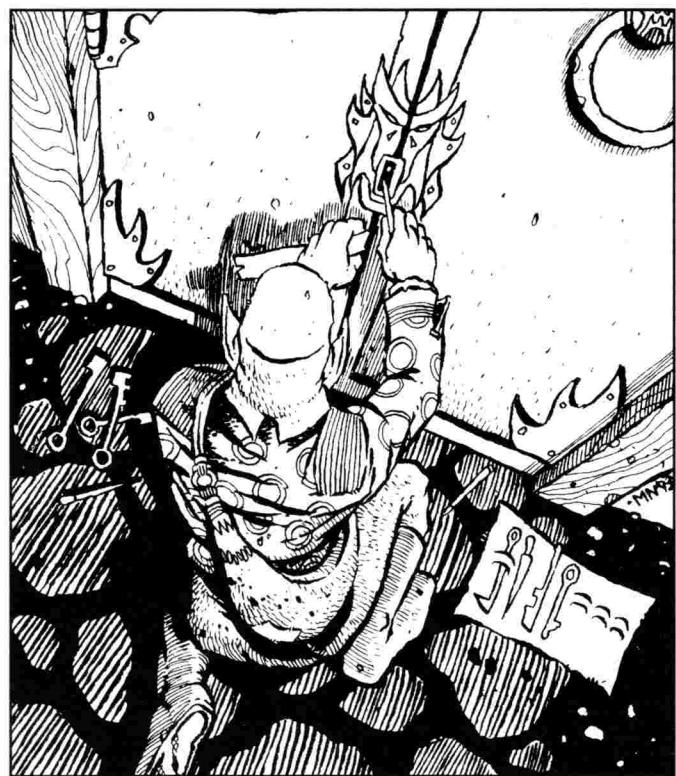
NAWIGACJA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Nawigatorzy umieją posługiwać się mapami, wykreślać kursy i z położenia gwiazd odczytywać pozycję (na lądzie i morzu). Aby wykorzystać tę umiejętność trzeba mieć możliwość obserwacji nocnego nieba oraz dostęp do kompletu tablic i map. Najpierw przez godzinę bohater ogląda niebo i wczytuje się w papiery i wykresy, po czym wykonuje test **nawigacji**; stopień trudności testu wynosi od 5 (bezchmurne, idealnie widoczne niebo) do 12 (gruba, niska pował chmur). Umiejętność **nawigacji** nie znajduje zastosowania podczas szalejącej burzy lub sztormu, gdyż nie da się wówczas poczynić odpowiednich obserwacji. Wynik testu wiąże się z precyją wskazań nawigatora: przeciętny sukces pozwoli określić położenie z dokładnością do 15 kilometrów, duży – z dokładnością do 8 kilometrów, ogólny – do 3 i wyjątkowy – z dokładnością do 1,5 kilometra.

OTWIERANIE ZAMKÓW

Stopień: poziom + stopień Zręczności



W przeciwieństwie do talentu *magiczny wytrych*, **otwieranie zamków** wymaga zastosowania normalnych, jak najbardziej materialnych wytrychów. Stopień trudności testu **otwierania** ustala Mistrz Gry; udany test oznacza, że „włamywacz” pokonał zamek.

PROWADZENIE ROZMOWY

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Sztuka konwersacji pozwala bohaterowi wywrzeć pożądane wrażenie na rozmówcach – dzięki celnym, dowcipnym uwagom, właściwemu słownictwu, modulowaniu glosu itp. Stopniem trudności testu jest tu obrona społeczna rozmówcy; jeżeli test będzie udany, nastawienie rozmówcy do naszego bohatera zmieni się na lepsze o jeden stopień (np. z „obojętnego” na „przyjazne”). Zmiana ta pozostaje w mocy dopóki trwa rozmowa oraz po jej zakończeniu przez liczbę minut równą poziomowi umiejętności. Usiłując nawiązać taką konwersację z kilkoma osobami jednocześnie wybiera się najwyższą obronę społeczną w grupie i dodaje +1 za każdego kolejnego rozmówcę.



PRZEBRANIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Umiejętność ta pozwala bohaterowi zmieniać własny wygląd (rysy twarzy, kolor i fakturę skóry, kolor włosów) w celu upodobnienia się do innej osoby. Niezbędny jest do tego specjalny zestaw, zawierający rozmaite farbki, peruki, kosmetyki itp.; często przebranie uzupełnia stosowny kostium, aczkolwiek stosując twórczo sztukę mijania się z prawdą można wywiązać się z braku odpowiedniego stroju czy jego elementów. Po dokonaniu wszystkich niezbędnych zabiegów wykonuje się test **przebrania**, w którym stopień trudności jest równy najwyższej obronie społecznej wśród obserwatorów. Powodzenie w teście oznacza, że widzów udało się nabrać; gdyby jednak bohater usiłował uchodzić za konkretną, znawaną im osobę, musiał uzyskać co najmniej ogromny sukces.

PRZEKUPSTWO

Stopień: poziom + stopień Charyzmy



Większość cywilizowanych społeczeństw potępia wprawdzie przekupstwo, co nie oznacza wcale, że brak w nich osobników, którzy aż nazbyt chętnie wyciągną rękę po drobną opłatę za to i owo. Sztuka **przekupstwa** to zdolność dyskretnego kupowania sekretów i niecodziennych przysług. Bohater dysponujący tą umiejętnością potrafi w sprytny sposób przeprowadzić całą sprawę: w tym celu wykonuje test **przekupstwa** (stopniem trudności jest obrona społeczna ofiary) – udany test oznacza, że osoba biorąca łapówkę zgodzi się na proponowane warunki. Za drobiazgi nie płaci się zbyt wiele – powiedzmy 5 sztuk srebra bądź równowartość paru godzin pracy; przy poważniejszych i trudniejszych sprawach trzeba zaoferować sumę równą dziennym zarobkom (więcej informacji na ten temat znajdziecie w rozdziale **Prowadzenie gry**, str. 239). Jeżeli bohater zdecyduje się wyłożyć większą sumę, niż przeciętna, może oczekiwać dodatkowych korzyści (decyzja w tym względzie należy do Mistrza Gry).

RYBOŁÓWSTWO

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Rybołówstwo przydaje się w sytuacjach, gdy bohater jest zmuszony sam zdobyć pożywienie, a znajduje się akurat nad brzegiem morza, rzeki czy jeziora. Stopień trudności testu (od 3 do 10) określa Mistrz Gry (patrz **Prowadzenie gry**, str. 244). Jednorazowe wykorzystanie tej umiejętności wymaga około godziny wolnego czasu, a od wyniku testu zależy liczba złowionych ryb (co poniżej podano w przeliczeniu na racje dla jednej osoby):

przeciętny sukces	1 dzień
duży sukces	2 dni
ogromny sukces	5 dni
wyjątkowy sukces	10 dni

SZTUKA

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Bohaterowie stają się adeptami **sztuki** występując na żywo bądź tworząc materialne dzieła. Występując przed publicznością wykonuje się test **sztuki**, w którym stopień trudności równy jest najwyższej obronie społecznej widzów. Od wyniku testu zależy to, jak występ został przyjęty (czy się spodoba, czy nie i jak bardzo) – im będzie wyższy, tym bardziej zadowoleni będą widzowie i tym dłużej będą pamiętać artystę.

Kiedy próbą tej umiejętności ma być stworzenie materialnego dzieła sztuki, wykonuje się test i zapisuje jego wynik. Każdy odbiorca wykonuje następnie test Percepcji, by stwierdzić, na ile udało mu się zrozumieć przekazane w dziele idee; do jego stopnia Percepcji dodaje się przy tym poziom **sztuki** twórcy (wiadomo – lepszych artystów docenia i rozumie więcej ludzi). Wbrew rozpowszechnionemu przekonaniu widz nie może wydobyć z dzieła więcej treści, niż zamierzał przekazać autor, toteż wszystkie wyniki testu Percepcji wyższe od zapisanego uprzednio wyniku testu **sztuki** traktuje się jako równe mu. Następnie przyjmuje się za stopień trudności testu Percepcji obronę społeczną widza. Wielkość sukcesu pozwoli nam stwierdzić, na ile dzieło zapadło odbiorcy w pamięć (im lepszy wynik, tym bardziej „niezapomniany” obraz, rysunek czy utwór muzyczny).

Vialaque jest theriańskim poetą, który sztukę opanował na 6 poziomie. Ostatnio napisał wiersz, który uważa za najznakomitsze dokonanie w całej swej twórczości. W teście sztuki uzyskał wynik 17.

Jakiś czas później rękopis wpada w ręce Poorhta, Złodzieja, a ten postanawia go przeczytać. Wykonując test Percepcji dodaje do stopnia cechy poziom umiejętności twórcy (równy 6) i uzyskuje stopień testu – 12 (kostki akcji – 2k10). Rzuca następnie 2k10 i uzyskuje 19. Ponieważ jednak nie może przekroczyć 17 („wartości” wiersza), uznaje się, że wynik testu Percepcji równy jest 17. Poorht ma 5 obrony społecznej, czyli uzyskuje wyjątkowy sukces i stwierdza, że poemat Vialaque’ a jest najwspanialszym utworem literackim, jaki zdarzyło mu się poznać. Zapamiętuje go i dość często (zdaniem jego towarzyszy z grupy zbyt często) recytuje na głos.

Artyści występujący na żywo mogą być muzykami (umieją wówczas grać na jednym instrumentie), śpiewakami lub gawędziarzami. Do dzieł **sztuki** zaliczymy obrazy, wiersze, rzeźby i utwory literackie prozą. Umiejętność tę można nabyć kilkakrotnie, tym samym specjalizując się w kilku dziedzinach artystycznego kunsztu; można również wykorzystywać ją jako **umiejętność artystyczną** (patrz **Umiejętności artystyczne**, str. 135).

SZTUKA PRZETRWAŃIA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Dzięki **sztuce przetrwania** bohater wie, jak w dzicy zbudować szałas, rozpalić ogień, znaleźć wodę, odróżnić rośliny jadalne od trujących itp. Cała ta wiedza i umiejętności nie pomagają specjalnie przy próbach polowania, rybołówstwa i tropienia,

gdyż służą temu inne, specjalistyczne zdolności. Stopień trudności testu ustala Mistrz Gry, uwzględniając warunki pogodowe i środowisko naturalne (patrz **Świat pełen przygód**, str. 215). Udany test pozwala znaleźć dość wody (pożywienia) na przetrwanie jednego dnia, zbudować schronienie itp.

TAKTYKA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Umięjetności taktyczne pozwalają bohaterowi zaplanować walkę i pokierować nią tak, by rozegrała się po jego myśli. Wykonując test **taktyki** za stopień trudności przyjmuje się najwyższą obronę społeczną wśród przeciwników. Jeżeli wynik testu będzie pozytywny, do stopnia ataku osób „podległych” bohaterowi dodaje się jego poziom umiejętności. Liczba „podwładnych” nie może przekraczać pięciokrotności poziomu **taktyki** (czyli postać z **taktyką** na 4 poziomie może dowodzić najwyżej dwudziestoosobowym oddziałem). Dodatkowym warunkiem skutecznego wykorzystania tej umiejętności jest lojalność podwładnych względem dowódcy.

TROPIENIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Dzięki umiejętności **tropienie** bohater może próbowaćjść śladem pozostawionym przez zwierzęta lub inne istoty. Można z niej skorzystać tylko wówczas, gdy po przejściu „zwierzyny” pozostał jakikolwiek fizyczny trop. Najczęściej stopień trudności testu równy jest stopniowi Zręczności „zwierzyny”, ale Mistrz Gry może tę wartość zmodyfikować, uwzględniając warunki pogodowe, teren i/lub spryt ściganego.

Drugie zastosowanie tej umiejętności to maskowanie własnych śladów. Bohater może poruszać się z połową maksymalnej szybkości (czyli z prędkością dopuszczalną w walce) i próbować zacierać trop za sobą. W takim wypadku wynik testu **tropienia** staje się stopniem trudności w teście **tropienia** wykonywanym przez osobę idącą śladem bohatera.

UMIEJĘTNOŚCI RZEMIEŚLNICZE

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Umięjetności **rzemieślnicze** są przydatne przy wyrobie i próbach napraw sprzętów codziennego użytku. Stopień trudności testu tej umiejętności zależy od natury wykonywanego (naprawianego) przedmiotu: dla zwykłych sprzętów wynosi 6; w wypadku mniej pospolitych, bardziej skomplikowanych może być równy 9 lub nawet więcej. Udany test oznacza, że próba skonstruowania (naprawienia) w pełni się powiodła. Porażka w teście prowadzi do uszkodzenia przedmiotu tak, że nie nadaje się już do naprawy. Naprawa bądź zmajstrowanie naprawdę najprostszych sprzętów nie wymaga wykonania testu, gdyż zakłada się, że osoba, która jest przyzwoitym rzemieślnikiem, poradzi sobie z nimi bez trudu. Umiejetności rzemieślniczego można używać jako umiejętności artystycznych (patrz **Umiejetności artystyczne**, str. 135). Płatnerze, zbrojmistrzowie, piekarze, kowale, bednarze, kamieniarze, mechanicy, krawcy i cieśle należą do najbardziej popularnych rzemieślników.

UWODZENIE

Stopień: poziom + stopień Charyzmy

Sztuka **uwodzenia** jest niezastąpiona, gdy bohater usiłuje przekonać osobę płci przeciwej do tego, że jest wymarzonym partnerem do romantycznego związku. Oprócz udanego testu, **uwodzenie** wymaga jednak przekonującego odegrania roli. Cały proces dzieli się na cztery etapy: pierwsze wrażenie, ciekawa rozmowa, zbliżenie duchowe i sugestie. Każda faza wy-



maga osobnego testu umiejętności, którego stopniem trudności jest społeczna obrona ofiary. Każdy poziom sukcesu wyższy od wymaganego (patrz opis) pozwala na następnym etapie wykonywać testy **uwodzenia** z premią +3 stopnie.

Pierwsze wrażenie zależy zwykle od jednego ukradkowego spojrzenia, nietuzinkowego stroju, dramatycznego wejścia, ciekawego tekstu... Każdy z tych elementów może okazać się decydujący. Na tym etapie wystarczy przeciętny sukces w teście.

W ciekowej rozmowie przychodzi czas na ujawnienie paru faktów na własny temat, wykazanie się dowcipem, zdolnością schlebiania i wychwytywania subtelnych sygnałów drugiej strony. Uwodzona osoba powinna poczuć, że jest dla bohatera kimś wyjątkowym (np. najpiękniejszą kobietą/najważniejszym mężczyzną na przyjęciu), a zarazem poznać się na walorach bohatera jako potencjalnego partnera. W ciekowej rozmowie potrzebny jest już duży sukces, chociaż przeciętny nie przekreśla szans na nawiązanie kontaktu, a jedynie wydłuża cały proces.

