ROZDZIAŁ IIIa:

BETA-WERSJA ROBOCZA

[przyp. Shadowrunner]

OPIS UMIEJĘTNOŚCI

„...Starsi nauczyli ich rzemiosła, przynieśli im wiedzę ich rodzajowi dotychczas zakazaną. Obdarowali mądrością swych przodków i nauczyli osiedlać się pośród wielkich połaci lądu i nad jego brzegami, gdzie ląd wpadał do morza. Pokazali im jak żyje Starszy Lud, obdarowali pięknymi malowidłami, dali im cudną muzykę i pokazali jak należy ją grać, aby wśród krótkiego żywota (wedle miary Starszych, przez całe Transsy podróżujących pośród Jasnych Gwiazd) mieli choćby niewielkie pocieszenie. By pochylili się chwilę nad pięknem i sztuką, nim pośród okrucieństwa i bezwzględności doczesnego świata przyjdzie im się ułożyć w zimne objęcia śmierci..."

fragment Kamiennych Tablic, „O Stworzeniu Rozumnych"

UWAGA: Przedstawione na poniższych stronach systemy testowania umiejętności mogą odstraszać komplikacją swojego realizmu i złożoności obliczeniowej – nie należy się jednak nimi zniechęcać, ponieważ jest to tylko jedna z trzech metod testów umiejętność – najtrudniejsza i najbardziej szczegółowa – dla najbardziej wymagających użytkowników. W rozdziale Xięgi Prowadzącego, dotyczącej **Mechaniki** przedstawione są dwie uproszczone, usystematyzowane metody obliczania umiejętności – o mniejszej szczegółowości i większej dynamice użytkowości. Są to tzw. uśredniona metoda cząstkowa i uogólniona metoda biegłościowa – i do nich odsyłamy tych, którzy nie mają aż tak daleko idących wymagań co do złożoności i szczegółowości testów. Taki a nie inny stan przedstawienia rzeczy był podyktowany tym, iż łatwiej jest w jednym rozdziale opisać umiejętności przy pomocy metody najbardziej skomplikowanej – a potem zaprezentować dwa króciutkie apendyksy dla metod uproszczonych – niż najpierw opisać wszystko metodami prostszymi po czym dołączać niewiadomo jak sporej objętości wyczerpujący apendyks dla metody najbardziej skomplikowanej...

UMIEJĘTNOŚCI

Jak wyliczać Punkty Umiejętności, dowiedzieliśmy się w poprzednim rozdziale. Tutaj poznamy w jaki sposób zdobywa się za nie poszczególne umiejętności. Poza wspomnianym wcześniej podziałem wg rodzajów, istnieje jeszcze zasadniczy podział wg kryterium możliwego do osiągnięcia w danej umiejętności poziomu zaawansowania. Maksymalnie można uzyskać 5 Poziomów Umiejętności, a na każdy z nich należy „wydać" jeden z wolnych Punktów Umiejętności. W skrócie oznacza się to PoU albo po prostu **PU** (poziom umiejętności, odzwierciedla jednocześnie ile *Punktów Umiejętności* przeznaczyliśmy na jej rozwój, więc można to oznaczyć tożsamym skrótem) Są to kolejno:

1. **Poziom Umiejętności** – zwany **Nowicjatem**, więc adepta „legitymującego" się takim stopniem nazwiemy nowicjuszem, jest to podstawowy poziom, który oznacza w ogóle fakt posiadania samej umiejętności – żadna umiejętność nie może mieć zerowego poziomu. Znaczyłoby to, że postać nie potrafi się nią posługiwać. Pierwszy poziom pozwala się więc posługiwać się umiejętnością w bardzo ograniczony sposób – jak na początkującego ucznia przystało; uzyskanie tego stopnia powoduje otrzymanie 1 PD;
2. **Poziom Umiejętności** – zwany **Specjalizacją** (specjalista), jest to już poziom rozszerzony, pozwalający w bardziej dokładny i staranny sposób posługiwać się umiejętnością; poświęciliśmy jej więcej czasu, więc lepiej nam ona wychodzi i jej użycie będzie dawało lepsze rezultaty niż w przypadku nowicjusza ale do perfekcji jeszcze nam daleko; uzyskanie tego stopnia powoduje otrzymanie 5 PD;
3. **Poziom Umiejętności** – zwany **Zawodowstwem** (zawodowiec), nazwa bierze się stąd, że jest to najwyższy stopień jaki mogą osiągnąć umiejętności związane z wykonywaniem zawodu, niejako ostatni stopień kariery rzemieślniczej, pozwalający biegle władać tak rozwiniętą umiejętnością, a więc i dawać zadowalające rezultaty, wysoko ponad przeciętność; uzyskanie tego stopnia powoduje otrzymanie 10 PD;
4. **Poziom Umiejętności** – zwany **Mistrzostwem** (mistrz), jest to już jeden z unikalnych i elitarnych stopni, dostępny tylko nielicznym i oznacza bardzo wysoki stopień zaawansowania umiejętności. Mało który z normalnych „rzemieślników" będzie potrafił dorównać mistrzowi w efektach pracy (używania umiejętności); uzyskanie tego stopnia powoduje otrzymanie 25 PD;
5. **Poziom Umiejętności** – zwany **Profesjonalizmem** (profesjonalista, zwany czasem arcymistrzem), nazwa bierze się z faktu, iż jest to najwyższy stopień jaki w ogóle może osiągnąć jakaś umiejętność – a i to nie każda, tylko ta, która wiąże się z wykonywaniem konkretnej profesji. Najwyższy stopień elitaryzmu pozwala bowiem posługiwać się umiejętnością w sposób niedościgniony – i niewielu jest arcymistrzów chodzących po Orchii; uzyskanie tego stopnia powoduje otrzymanie 100 PD.

Uwaga: Nie można od razu osiągnąć najwyższego stopnia zaawansowania, nawet jeśli dysponuje się odpowiednią liczbą PU. Należy przejść po kolei wszystkie szczeble „awansu".

UMIEJĘTNOŚCI ZAWODOWE

Jak więc chyba już dało się to zauważyć, nie każdą umiejętność można rozwijać do woli, nawet jeśli mamy wystarczającą, wolną ilość PU. Jeśli jakaś umiejętność nie jest związana z wykonywaniem profesji, to można ją rozwinąć tylko do 3 PU. Niektóre profesje dają możliwość obrania sobie „zawodu" – wtedy można wybrać nową umiejętność z listy zawodów i rozwinąć ją do 5 PU – lub ew. rozwijać powyżej trzeciego poziomu którąś z umiejętności już posiadanych. Jedne profesje dają ściśle określone zawody do wyboru, są jednak takie, które tego nie precyzują. Z tego względu poniżej opiszemy wszystkie umiejętności zawodowe jakby mogły awansować do maksymalnego poziomu – choć w rzeczywistości może się zdarzyć, że nigdy nie spotkamy arcymistrza w którymś z zawodów. Nie wszystkie bowiem umiejętności zawodowe dają jakieś konkretne efekty mogące się przełożyć na liczby. Niektóre wiążą się z posiadaniem jakiegoś zakresu wiedzy. Jak wiele dziedzin i szczegółów tej wiedzy będzie się znało – to już należy ustalić z MG, w oparciu o przedstawioną wcześniej gradację poziomów umiejętności.

Na samym początku inscenizacji można wybrać swoje startowe umiejętności zawodowe. Należy podczas wyboru kierować się dwoma podstawowymi kryteriami.

Po pierwsze czy zawód jest możliwy do wykonywania klasie społecznej, do której bohater należy. Są bowiem zawody elitarne, związane z dużymi zyskami, które zwykle piastują przedstawiciele elity społecznej. W szczególnych przypadkach MG może zezwolić na przekraczanie barier urodzenia – w końcu poszukiwacze przygód należą do osób łamiących wiele utartych zachowań. Może się tak zdarzyć, że plebejusz pobierał praktyki jubilerskie u bogatego rzemieślnika a jakiś buntowniczy książę dla kaprysu przebrał się w łachmany i żebrał po ulicach swego miasta. Po prostu później może się zdarzyć, że nie znajdziemy chętnego rzemieślnika, który by się zgodził nas podszkolić.

Bowiem gdy BG będzie miał wolne PU, które chciałby poświęcić na rozwój już posiadanych umiejętności – to nie może powiedzieć ot tak sobie, że po prostu je rozwija. Do tego należy znaleźć osobę parającą się tym samym zawodem – w dodatku posiadającą stopień umiejętności równy lub wyższy od tego, który chcemy przez naukę osiągnąć. A nie wszędzie będziemy mieli możliwość takiego znaleźć. Jest to też ważne na samym początku – w momencie startu. Miejsce urodzenia bowiem też może zdefiniować, czy będziemy mieli dostęp do pewnych zawodów. Nie liczmy na naukę żeglugi, jeśli całą młodość i dzieciństwo spędziliśmy w górach.

Zasady nabywania poziomów są takie jak w przypadku pozostałych – za każdy poziom umiejętności musimy wydać 1 PU, raz wyuczonego poziomu nie można się „pozbyć" (np. gdyby ktoś stwierdził, że popełnił w młodości błąd i niepotrzebnie się czegoś wyuczył, chcąc teraz to zmienić na naukę czegoś innego – takiej opcji nie ma!) dlatego należy się dobrze zastanowić na co wydajemy PU i czego się uczymy. Oczywiście możemy osiągnąć poprzez naukę u „rzemieślnika" tylko poziom Zawodowca. Jeśli nasza profesja daje nam szansę dalszego rozwoju wybranego zawodu – to następne awanse są możliwe już tylko podczas szkoleń na wyższe POZ. Wyuczenie się 1 Poziomu Umiejętności zawodowej trwa 1 rok, przy czym w tym samym czasie nie możemy się uczyć niczego innego. MG może ten czas skrócić o połowę, jeśli uzna że zawód jest łatwy a BG posiada np. wysoką INT i nauka „pójdzie mu jak z płatka". I odwrotnie – w przypadku nie spełniania pewnych kryteriów manualno-umysłowych (kalectwo lub jakaś ułomność) może zamiast tego czas nauki określić rzutem 1k3 lub 1k5 (w latach).

Lista Zawodów (Umiejętności Zawodowych)

Akademika – z pozoru zawód elitarny, lecz wszędzie tam gdzie upowszechniły się Akademie i Uniwersytety, żaków można spotkać nawet wywodzących się z niższych sfer – o ile go stać (odpowiedni roczny dochód, wedle uznania MG). Co do kobiet – to wszystko zależy od społeczeństwa i w którym się wychowały (na Orkusie panny są przyjmowane, jednak koedukacji nie ma). W zależności od liczby PU, które przeznaczy się na naukę daje to możliwość pojmowania podstawowych nauk ścisłych: logiki matematycznej, przyrodoznawstwa, geografii, astronomii, matematycznej ekonomi). Każdy PU daje też +5 MD i +5 INT.

Aktorstwo – zawód powszechnie dostępny, ale bardzo rzadki. Pozwala sugestywnie odgrywać role, nawet poza sceną. O kunszcie wykonania tej umiejętności decyduje ilość PU nań przeznaczonych (może na przykład odpowiednio utrudnić wykrycie kłamstwa aktora). Przede wszystkim podczas określania reakcji MG może wykonać tyle dodatkowych rzutów ile BG ma PU i wybrać najkorzystniejszy z nich. Każdy PU daje też +5 PR. Należy przy tym pamiętać, że istoty o odmiennych uwarunkowaniach kulturalnych mogą np. źle odebrać intencje aktora i może się to dlań źle skończyć.

Akrobatyka – jest to „elitarny" zawód klas niższych, w którym specjalizują się twórcy widowisk ulicznych, zawodowi performerzy (np. od pantomimy), artyści cyrkowi itp. W podstawowym zakresie [1 PU] daje umiejętność wyczyniania różnych, widowiskowych numerów opartych na zręczności i koncentracji jak żonglowanie nożami, chodzenie na szczudłach lub po zawieszonej na wysokości, naprężonej linie itp. (dzięki temu o 15%/PU zmniejszane są ujemne modyfikatory ZR jakie w takich okolicznościach otrzymywaliby normalni bohaterowie); później [2 PU] takie wymyślne sztuczki (jak salta, przewroty) pozwalają dekoncentrować adwersarzy (którzy nie wykonają udanego testu MD), tak by zapomnieli o ostatniej akcji, którą mieli wykonać względem akrobaty; zawodowe [3 PU] wykonywanie pokazów akrobatycznych może przynosić jakieś różne, dodatkowe korzyści (zwiększona szansa na rozpoznanie, możliwość wykonania dodatkowego testu na reakcję itp.); elastyczność stawów i kości nabyta przez lata praktyki [4 PU] zmniejsza zaś o 10%/PU ryzyko złamań, zwichnięć itp.; prawdziwi profesjonaliści potrafią zaś opanować „kocią sztukę spadania na 4 łapy", co znaczy, że nie odnoszą 90% Obraż od upadków z wysokości – jeśli powiedzie się im test ZR (-10/1m spadania). W dodatku każdy PU daje do wyboru jedną z premii +5 ZR/SZ/SF/ŻYW/PR.

Architektura – elitarny zawód architekta jest przeznaczony klas wyższych i średnich. Daje możliwość fachowego wykonywania planów budowli (szansa powodzenia równa 1/2 INT + 1/[10-PU] MD) oraz

doglądania ich wznoszenia (udany test MD, można powtórzyć w przypadku niepowodzenia tyle razy ile PU się ma). Dodatkowe PU mogą dawać możliwość wykorzystania umiejętności np. przy ocenie trwałości konstrukcji (podczas oblężenia itp.), poszukiwaniu ukrytych przejść, sporządzaniu mapek penetrowanych budynków, wyceny budowli itd.

Bibliotekarstwo – zawód bibliotekarza jest raczej umiejętnością klas wyższych. Wiąże się ze sporym oczytaniem (zależnym od PU) a znajomość systematyki słowa pisanego pozwala wyszukiwać informacje w księgach [5+PU] razy szybciej, niż normalnie. Każdy PU daje +5 MD, pozwala ponadto uzyskiwać odpowiednią wielokrotność premii wynikających z przeczytania specjalistycznych ksiąg [BG z 3 PU, zamiast 1pkt INT po przeczytaniu fachowego poradnika otrzymuje 1x3 czyli 3 pkt INT).

Bosmański Patent – zawód żeglarski, pospolity społecznie – lecz by go nabyć należy posiadać wcześniej min. 2 PU *Marynarki*. Daje praktyczną wiedzę (jak: metody schodzenia i omijania mielizn, prowizoryczne naprawy statków itp. – rozległość wiedzy zależy od PU) oraz umiejętności z zakresu żeglarstwa. Przede wszystkim pozwala dowodzić załogami statków i zmuszać je do posłuszeństwa oraz dyscypliny (test CH, jeśli nieudany można powtórzyć tyle razy ile PU się ma). Na każdy PU potrafi o 2 godz. przewidzieć zmianę pogody (test 1/2 INT, można powtórzyć w przypadku porażki – jw.).

Ciesielka – specjalistyczny zawód klasy średniej (niższe stopnie są popularne również u klas niższych). Pozwala obrabiać z wielkim kunsztem drewno, tak by wytwarzać z niego przedmioty użytkowe (test akt ZR) a nawet luksusowe i o specjalnym przeznaczeniu (test 1/2 akt ZR + 1/[6-PU] MD). Z początku będą to [1 PU] przedmioty małe i proste (zastawa, niewielkie meble, koła itp.), [2 PU] potem średnie (jak beczki, stały, komody itp.) w końcu [3 PU] większe i bardziej skomplikowane (drogie, luksusowe meble, elementy elewacji, itd.). Najzdolniejsi stolarze mogą wykorzystywać swe umiejętności do wykonywania [4 PU] przedmiotów specjalnych (elementy uzbrojenia lub drewniana broń, instrumenty muzyczne, części statków i pojazdów, itd.) a nawet [5 PU] o wysokiej precyzji i komplikacji (drewniane automaty lub części mechanizmów, niektóre machiny oblężnicze i ich części).

Cyrulika – zawód klas średnich i wyższych. Daje specjalistyczną wiedzę chemiczną i fizyko-empiryczną. [1 PU] Pozwala znać niektóre doświadczalne właściwości różnych substancji materialnych (ale tylko tych niemagicznych) w trudniejszych przypadkach może być wymagany test MD. [2 PU] Pozawala też przy odpowiednich środkach i narzędziach dokonywać przemian fizyko-chemicznych różnych substancji niemagicznych, tworząc proste, chemiczne mikstury (kwasy, ługi, roztwory, zawiesiny itp.). Wymaga to udanego testu 1/2 akt. ZR + 1/[10-PU] MD; [3 PU] Zawodowi cyrulicy potrafią prowadzić w laboratoryjnych warunkach badania fizyko-chemiczne nad substancjami niemagicznymi, co (oprócz możliwości wyprodukowania jakiejś nowej substancji) daje zdolność zwiększania skuteczności innych mikstur niemagicznych (trucizn, wywarów, leków itp. – patrz opisy *Mikstur*). Mistrzowie [4 PU] znają też częściowo niektóre informacje z pokrewny dziedzin opartych na fizyko-chemii (jak *Mineralogia*, *Rusznikarstwo* czy *Metalurgia* itp.), zaś profesjonaliści [5 PU] potrafią prowadzić naukowe badania nad substancjami syntetycznymi i półmagicznymi (np. protaktynem, który w naturze występuje pod postacią minerału o właściwościach magio-chłonnych), wymaga to zazwyczaj testu 1/5 INT + 1/5 MD.

Drwalstwo – zawód klas niższych, pozwalający odpowiednio fachowo i szybko ścinać drzewa (ew. karczować dzicz) oraz odpowiednio konserwować drewno przed transportem, spławem, przechowywaniem. Męczy się przy tym [1+PU] razy wolniej niż normalnie (dotyczy to także walki z wiele większymi przeciwnikami). Każdy dodatkowy PU daje 5 do SF, oraz +10 do Bgł w siekierach.

Fryzjerstwo – pospolity zawód, choć ceniony i pożądany w rejonach cywilizowanych. Daje umiejętność poprawnego strzyżenia, golenia oraz układania włosów i ozdobnego malowania twarzy. Potrafi tak wykonać fryzurę i makijaż (test 1/2 INT + 1/[5-PU] akt. ZR) by przez pewien czas – do momentu w którym z jakiś powodów zostaną zniszczone, zmierzwione – zwiększały PR (+10/PU w przypadku mężczyzn, +25/PU w przypadku kobiet).

Felczerka – rzadki zawód, dający praktyczne umiejętności lekarskie. Przede wszystkim daje możliwość [1 PU] rozpoznawania i [2PU] odpowiedniego leczenia pospolitych chorób (udany test 1/10 INT + 1/2 MD). Potem [3 PU] także zdolność przeprowadzania zabiegów ortopedycznych (nastawianie połamanych kości lub odpowiednie ich łamanie, by je właściwie nastawić, jeśli źle się zrosły; wyjmowanie odprysków i grotów pocisków itp.). Sprawdza się to

testem 1/2 akt. ZR + 1/10 MD. Prawdziwi fachowcy-cyrulicy potrafią przeprowadzać [4 PU] mniej lub [5 PU] bardziej skomplikowane zabiegi chirurgiczne (test akt ZR + 1/10 INT + 1/10 MD). Dotyczy to także pozyskiwania komponentów magicznych – jednak w przypadku niepowodzenia substancja traci swoje magiczne właściwości, poza tym zawsze potrafią pozyskać tylko połowę tego co profesjonalni czarodzieje; Każdy PU zwiększa też MD i ZR o +5 pkt, oraz daje znajomość 1k5 ziół leczniczych. Rozległość wiedzy medycznej tej umiejętności zależy od różnych czynników – głównie wysokości PU i rozwoju doświadczenia. Na początku zwykle każdy PU pozwala w miarę dokładnie poznać informacje na temat jednego, wybranego gatunku, rasy itp.

Garbarstwo – zawód pospolity, którego przedstawiciel przy pomocy odpowiednich substancji (ziołowych lub chemicznych) potrafi wyprawiać i impregnować (zabezpieczać przed gniciem i nasiąkaniem wodą) skóry [1 PU] zwierząt, [2 PU] niektórych potworów (jak wargi czy praniedzwiedzie), [3 PU] bestii zwierzopodobnych (hydry, prakobry), [4 PU] istot magicznych (ew. demonicznych) lub [5 PU] specjalnych (smoki, wielkie jaszczury). Zachowane WYP zależą od rodzaju wyprawiania. Pojedyncze zachowują zwykle 1/4 oryginalnej wielkości, „grube" 1/3, zaś „futra" 1/2. OGR są zwykle analogiczne do tych typów podanych w Tabeli Zbroi. Powodzenie takiej „operacji" uzależnione jest od testu 1/4 MD + akt ZR. Nieudany test może spowodować obniżenie cech obronnych i wartości skóry. Jeśli skóra będzie doskonale wyprawiona to może zachować np. część specjalnych zdolności – jak zwiększenie Odp. na ogień, zimno czy kwas.

Garncarstwo – zawód pospolity, posiadające go postać potrafi wyrabiać i wypalać naczynia i inne przedmioty z gliny (test akt. ZR). Od [1 PU] zupełnie prostych poprzez [2 PU] uchodzące za przedmioty zbytku, a nawet [3 PU] części wyposażenia alchemicznego. Bardzo wysokie umiejętności pozwalają się specjalizować w [4 PU] wytopie szkła i [5 PU] wydmuchiwaniu z niego różnych przedmiotów. Każdy PU daje też +5 ZR.

Gończy – umiejętność zawodowa klas niższych. Przystosowany do długodystansowych biegów bohater męczy się [1+PU] razy wolniej niż normalnie. Ta wartość jest podwajana, jeśli nie jest niczym obciążony. Każdy PU daje +5 SZ.

Górnictwo – wysoce wyspecjalizowany zawód, choć jego dostępność zależy od kultury i rasy w której BG się urodził. Pozawala [1 PU] kopać podziemnie tunele i [2 PU] odpowiednio je zabezpieczać podczas wydobywaniu kruszcu. Może także [3 PU] określać stopień bezpieczeństwa w innych, podziemnych pomieszczeniach, [4 PU] prowadzić podziemne prace rozpoznawczo-ratunkowe (np. gdy coś albo kogoś trzeba odkopać), a nawet [5 PU] wyczuwać z wyprzedzeniem nadchodzące wstrząsy ziemi (test MD). Każdy kolejny PU zwiększa o 5 SF i +10 do Bgł w oskardach.

Grabarz – zawód klas niższych. Praktyka w nim pozwala odprawianie uroczystości pogrzebowej wg obowiązujących kanonów religii bohatera. Kolejne poziomy pozwalają poznawać obrzędy pogrzebowe kolejnych religii (+5 WI za każdy następny PU). Umiejętność ta pozwala także analizować strukturę grobowców , rozpisywać ich plany (test 1/2 INT, można powtórzyć w przypadku porażki tyle razy ile PU się posiada).

Historioznawstwo – jest zawód przeznaczony dla elit społecznych, przedstawiciele niższych stanów spotykani są w nim rzadko. Podstawowy poziom pozwala znać się na historii ogólnej (a więc wszystkiego po trochu, także z zakresu kultury ras, praw, rozwoju krain i polityki). Każdy kolejny PU oznacza już obranie jakiejś konkretnej specjalizacji. BG musie więc wybrać jaką dziedzinę historii chce poznać – może dotyczyć nie tylko okresu czasowego, ale też jakiegoś państwa, społeczności, rasy itd. W spornych sytuacjach o tym, czy bohater zna jakieś informacje, kojarzy fakty, przyczyny ze skutkami itp. MG może zarządzić test MD. Każdy PU daje +5 MD lub INT;

Hodowca – zawód zarówno klas niższych jak i wyższych, zależy od rodzaju prowadzonej hodowli. Należy to na początku określić np. hodowla bydła, pszczelarstwo czy stadnina koni, itd. Wymaga min. 1 PU *Pasterka*. Każdy PU pozwala umiejętnie opiekować się 1 gatunkiem zwierząt (test MD), utrzymując dwukrotnie większe stado niż pastuch. a znając się na rozmnażaniu podopiecznych również zwiększać pogłowie (ew. test INT). Wysokie PU [4 i 5] dają możliwość hodowania stworzeń rzadkich – nawet uznawanych za potwory lub bestie (decyzja MG). Testy tej umiejętności można powtarzać w przypadku niepowodzenia tyle razy ile posiada się PU.

Językoznawstwo – zawód klas średnich. Daje gruntowną wiedzę z zakresu teorii języka. Dzięki temu znikają wszelkie problemy komunikacyjne istniejące przy porozumiewaniu się pokrewnymi językami – ponieważ tłumacz-językoznawca potrafi odpowiednio logicznie formułować swe wypowiedzi, by były zrozumiałe nawet dla osób posługujących się innymi dialektami, narzeczami czy gwarą tej samej mowy. Każdy PU daje wiedzę dotyczącą jednego ze znanych języków. Poza tym Językoznawca „za darmo" może nauczyć się pisania/czytania – w tylu znanych językach ile PU posiada. Oprócz tego każdy kolejny PU daje mu 5% szansy na zrozumienie pojedynczych wypowiedzi/ fraz w językach których nie zna – ale które mają jakieś wspólne standardy logiczno-gramatyczno-składniowe ze znanymi mu mowami (decyzja MG, trwa to zwykle 1k5 rund i MG może zarządzić ew. test 1/[10-PU] INT).

Jeździectwo – jest to zawód popularny, bez ograniczeń klasowych. Każdy PU pozwala doskonale opanować jazdę wierzchem na jednym rodzaju wierzchowców (niekoniecznie koni). Każdy PU daje ponadto premię +5 do OB i TR w czasie walki z pieszymi, a rzuty obronne w przypadku wysadzenia z siodła można powtarzać tyle razy ile ma się PU. Uznaje się, że w siodle potrafi się utrzymać każdy – jednak tylko jeździec potrafi z siodła walczyć i wykonywać inne, skomplikowane czynności.

Jubilerka – zawód wybitnie klas wyższych. Pozwala na [1 PU] dokładną wycenę i rozpoznanie materiału biżuterii i klejnotów (test 1/2 MD + 1/[10-PU] INT), [2 PU] ciąć i szlifować drogocenne kamienie (test akt ZR) oraz [3 PU] samemu wykonywać misterną biżuterię. Posiadanie jeszcze wyższego kunsztu zawodowego [4, 5 PU] pozwala uzyskiwać znacznie lepsze ceny za sprzedawaną lub kupowaną biżuterię (MG może przyznać w takim wypadku umiejętność *Targowania*, jeśli jubiler nie posiada jej w inny sposób), nawet 50% premię.

Kanonierka – jest to bardzo rzadka, wręcz unikalna umiejętność, związana z pojawieniem się nie dalej niż 100 lat temu pierwszych armat. Wtedy też zaczęto fachowo szkolić żołnierzy do obsługi starszych typów artylerii „niepalnej". Znajomość odpowiedniej artylerii pozwala używać do niej swej Bgł bazowej profesji (nawet jeśli nie posiada się wyuczonej Bgł), oraz daje dodatkową premię do Bgł w tym typie artylerii w wysokości +10pkt. [1 PU] pozwala obsługiwać artylerię parobalistyczną, [2 PU] neurobalistyczną, [3 PU] ogniową, [4 PU] rakietową, [5 PU] magiczną.

Kartografia – zawód klas wyższych. Fachowa umiejętność sporządzania (test 1/2 MD + 1/[10-PU] akt. ZR) i odczytywania (test MD) specjalistycznych map (lub profili, półprofili terenu). Sporządzanie szkiców do mapy trwać może 1-100 godzin [dzielone przez PU], w zależności od skali mapy i rozległości mapowanego terenu. Od wysokości PU MG może uzależnić maksymalną dokładność możliwą do odwzorowania na mapie, aby była ona czytelna a jednocześnie precyzyjna.

Katostwo – zawód klas średnich (czasem niższych), mało popularny – ze względu na specyfikę niedostępny

dla postaci o dobrym charakterze. Potrafi przeprowadzać „badania III stopnia". Wymaga to testu 1/2 INT, nieudany powoduje kalectwo lub śmierć ofiary. Ta zaś musi testować Obr na szok (nr 4) podzieloną przez PU kata – inaczej zaczyna „sypać". Każdy kolejny PU daje +5 do Bgł w mieczach lub toporach (do wyboru), a ponadto zwiększa o 1 pkt szansę na Trafienie Krytyczne. W przypadku *Trafienia Selektywnego* w nieruchomą postać ujemne modyf. są wpierw dzielone przez PU.

Kolekcjonerstwo – zawód klas wyższych (właściwie elitarny). Bohater wykonujący go para się zbieraniem, wymianą i ew. handlem dziełami sztuki. Daje mu to umiejętność [1 PU] rozeznania w historii sztuki i [2 PU] wyceny wartości (test 1/2 MD + 1/[10-PU] INT), [3 PU] konserwacji (test jw.), [4 PU] rozpoznawania falsyfikatów (test jw.), a nawet [5 PU] sporządzania kopii (test 1/5 INT + akt. ZR), które będą trudne do rozpoznania. Zainteresowania BG nie muszą dotyczyć koniecznie dzieł sztuki, ale trudno żeby zbierał np. znaczki.

Kolektura – kariera w służbie celnej zarezerwowana jest od WKŚ wzwyż (preferowane charaktery praworządne). Poborca taki potrafi skutecznie egzekwować podatki lub długi (np. przez zastraszenie: udany test 1/2 MD, nieudana obrona ofiary na sugestię Odp. nr 2 podzielona przez PU). Orientuje się w rodzimym prawie podatkowym (i częściowo w prawie cywilno-karnym). Każdy kolejny PU poszerza zakres tej wiedzy, zwiększa o 10 pkt szansę targowania, daje 5 + 1k10 do CH. Należy przy tym pamiętać, że stany niższe niezbyt przepadają za takimi zdziercami.

Kowalstwo – umiejętność zwykle klas niższych (ale nie zawsze). Pozwala wytapiać metal (oraz rozpoznawać gatunki) z odpowiedniej rudy. Metal (lub jego stopy) zaś może przerobić na [1 PU] proste przedmioty lub [2 PU] narzędzia. Czasem potrafi też [3 PU] naprawiać metalowe części, wykuwać [4 PU] części uzbrojenia, lub [5 PU] reperować połowę ich uszkodzeń. Wszystko sprawdza się testem akt. ZR. Każdy dodatkowy PU daje 5 do SF i +10 do biegłości w młotach.

Kralwierznictwo – zawód bardzo pospolity. Mając odpowiednie materiały i narzędzia postać potrafi [1 PU] wyrabiać ubrania i buty, [2 PU] reperować je a nawet [3 PU] barwić i odpowiednio impregnować. Wysokie umiejętności pozwalają tak szyć, by [4 PU] ubrania były dwukrotnie bardziej odporne na fizyczne uszkodzenia a nawet [5 PU] potrafi tak dobierać kroje i materiały by skuteczniej zabezpieczały użytkownika przed wpływem klimatu (chroniły od deszczu i wiatru lub mrozu lub upału). Wszystko sprawdza się testem akt. ZR (można go tyle razy powtórzyć w przypadku niepowodzenia, ile się ma PU).

Kulinaria – zawód rzadko wykonywany przez klasy wyższe. Daje znajomość rzemiosła kucharskiego a więc [1 PU] przygotowywania smacznych i sycących posiłków (także wypieków i słodyczy), [2 PU] przyrządzania lub wytwarzania napojów (w tym pospolitych alkoholi) oraz [3 PU] zna się na prawidłowym przechowywaniu żywności i zapasów (także robienia tzw. żelazny racji żywnościowych). Mistrzowie kucharscy potrafią [4 PU] wytwarzać jedzenie „skomplikowane", które wymaga wielokrotnych obróbek a nawet [5 PU] uzdatniać do spożycia rzeczy, których normalnie jeść się nie da (czyli tzw. trzecie życie kurczaka albo wędlina-reaktywacja). Każdy kolejny PU daje ponadto wiedzę o 1k5 ziołach.

Ludwisarstwo – jest to zawód klas średnich. Ta umiejętność daje gruntowną wiedzę z zakresu metalurgii, czyli wykonywania odlewów (zwykle ze stopów metali) na dużą skalę przy użyciu forem (test 1/4 akt ZR + 1/[10-PU] MD), co także daje możliwość rozpoznawania materiałów użytych do produkcji wszelkich metalowych przedmiotów czy konstrukcji (test na 1/2 MD). W zależności od stopnia zaawansowania pozwala na odlewanie przedmiotów [1 PU] średnich (jak części mechanizmów, kule, małe dzwony itp.), [2 PU] dużych (duże dzwony, działa itd.) lub [3 PU] wielkich (np. części budowli). Mistrzowskie opanowanie tej umiejętności skutkuje podwojoną [4 PU] lub potrojoną [5 PU] WT odlewanych przedmiotów.

Łowiectwo – zawód praktykowany przez klasy niższe (z konieczności, dla zdobycia pożywienia) jak i wyższe (polowania dla przyjemności). Rzadko spotykany wśród mieszkańców miast. Daje umiejętności odnajdywania i podchodzenia (na bezpieczną odległość rażenia z dystansu, tak by ofiara nie zwęszyła łowczego) zwierzyny łownej. Trwać to może 1k10 godzin i wymaga udanego testu 1/2 ZR + 1/[10-PU] INT. Każdy kolejny PU pozwala zdobyć premię +5 do Bgł w jakiejś broni dystansowej (łuki, kusze, sieci itp.) lub rzucanej (oszczep, włócznia itp.).
Uwaga: szczególną odmianą tej umiejętności jest *Rybołówstwo*, więc na samym początku należy sprecyzować czy jest się myśliwym morskim czy lądowym – bo są to 2 odrębne zawody (oczywiście można je nabyć obydwa, osobno każdy). Na wodzie test będzie oznaczał udany połów (nawet w niesprzyjających warunkach nie ma ujemnych mod. ale nie chroni to samego rybaka przed np. sztormem).

Malarstwo – zawód przeznaczony nie dla konkretnej klasy, ale dla osób wykazujących się wrażliwością i talentem artystycznym (rozstrzyga o tym MG). Daje umiejętności wykonywania wszelakich [1 PU] rysunków, szkiców oraz [2 PU] obrazów, malunków, fresków. Wymaga to udanego testu 1/2 akt ZR + 1/[6-PU] INT. Zdolni malarze [3 PU] potrafią ponadto restaurować takie dzieła sztuki (wymagany test jw.). Wielcy mistrzowie malarstwa [4 PU] znają się na historii sztuki, potrafią [5 PU] ponadto dokładnie wyceniać obrazy i rozpoznawać falsyfikaty (bez żadnych testów). Każdy kolejny PU daje +3 do ZR i +2 do INT.

Marynarka – wyspecjalizowane rzemiosło żeglarskie. Zwykle zaczyna się karierę [1 PU] od zwykłego flisaka śródlądowego lub portowego przeładunku na małych łodziach – co daje tylko możliwość obsługi łodzi wiosłowych. Potem [2 PU] można zapoznać się z obsługą okrętów żaglowych a nawet [3 PU] o innych, specjalnych napędach. Taki marynarz umie wszystko co potrzebuje do obsługi takiego statku (stawianie żagli, wiązanie lin, wiosłowanie itp.) – wymaga się jednak od niego min. 1 PU *Pływactwo*. Zawodowi żeglarze [4 i 5 PU] potrafią tak dobrze wykonywać swoje rzemiosło jakby pracowali za półtora chłopa, co znaczy że załoga takich potrafi obsługiwać jednostki [4 PU] śródziemnolądowe i okołobrzeżne oraz [5 PU] dalekomorskie tylko przy 2/3 stanu wymaganej liczebności (bez utraty mobilności i skuteczności statku). Oczywiście MG może nieco zredukować tą premię w przypadku najbardziej skomplikowany jednostek. Każdy kolejny PU daje +5 do Bgł w jakiejś popularnej, żeglarskiej broni (jak harpun, szabla, lekki miecz itd.).

Minerologia – zawód wysoce wyspecjalizowany, dla klas średnich lub wyższych (choć niektóre rasy nie mają ograniczeń rasowych w szkoleniu). Daje specjalistyczną

wiedzę i umiejętności geologiczne. Pozawala [1 PU] identyfikować substancje mineralne (test 1[6-PU] MD), i [2 PU] określać ich właściwości, w tym wartość (test 1/2 MD + 1/[10-PU] INT). Znawcy potrafią [3 PU] określić najprostszą (najszybszą, najbezpieczniejszą, itd.), metodę wydobywania substancji. Potrafią [4 PU] także dokładnie określić koszt/opłacalność wydobycia, ew. dokonać restrukturyzacji już rozpoczętego. Fachowcy [5 PU] są w stanie prowadzić badania geologiczne (zwykle dość długotrwałe), mające na celu stwierdzenie występowania na danym obszarze cennych kopalin (jeśli są to udany test 1/10 MD + 1/5 INT pozwala je odnaleźć).

Młynarstwo – zawód klas niższych. Pozwala (przy odpowiednich warunkach, sprzęcie – no i oczywiście surowcach) przerabiać [1 PU] substancje roślinne na mączki (spożywcze jak i przemysłowe). Potem także [2 PU] wytwarzać produkty i półprodukty z roślin oleistych a także [3 PU] tak przechowywać substancje (zarówno ingrediencje jak i produkty) lub je konserwować, by psuły się [PU] razy wolniej niż normalnie. Wysoce rozwinięta umiejętność (4 i 5 PU) pozwala – wg uznania MG – np. rozpoznawać skażoną, zepsutą żywność, zwiększać okres przechowywania wyrobów a nawet preparować roślinne narkotyki (jak olejek z haszi'szu). Każdy kolejny PU daje także 5 do SF.

Nawigacja – specjalistyczny zawód żeglarski, rzadki choć zwykle bez ograniczeń rasowych. Wielostopniowy charakter awansu oznacza, że zwykle zaczyna się [1 PU] jako zwykły pilot lokalnych akwenów (test MD daje orientować się w nich „jak we własnej kieszeni" co pozwala bezpiecznie przeprowadzać statki). Potem zwykle – pływając na większych jednostkach poza domem [2 PU] można się nauczyć rozpoznawać niebezpieczeństwa na nieznanych terytoriach (udany test 1/2 INT + 1/[10-PU] SZ) tj. rafy, mielizny, morskie bestie itp. Zawodowi nawigatorzy potrafią już prowadzić dalekomorskie jednostki na podstawie gwiazd (przy użyciu takich instrumentów jak astrolabium czy sekstans), charakterystycznych warunków atmosferycznych, prądów morskich itp. Wymagany test INT. Profesjonalni nawigatorzy [4 PU] potrafią też czytać mapy morskie, a nawet samemu sporządzać proste szkice takich (test. 1/4 MD + 1/5 INT, taki udany szkic zawodowy kartograf potrafi bez dodatkowych testów przekształcić w profesjonalną mapę), zaś najbardziej doświadczeni z nich [5 PU] bez problemu są w stanie przewidzieć zmianę pogody w ciągu następnych 12 godzin. Każdy dodatkowy PU poszerza też znajomość „akwenów jak kieszeni" o jeden obszar – zwykle ten najczęściej odwiedzany w czasie przygód (np. wokół pirackiej kryjówki). Każdy nawigator potrafi pływać.
Uwaga: specjalną odmianą tego zawodu jest *Przewodnik* – tylko odnosi się do lądu (i daje analogiczne, tylko lądowe umiejętności np. unikanie lawin, wykrywanie urwisk). Są to dwa osobne zawody, więc należy sprecyzować na początku, którym się zajmie BG. Można nabywać obydwa – tylko każdy osobno.

Pasterstwo – zawód wybitnie klas niższych, choć w czasach starożytnych zajmowali się nim nawet członkowie elit, co w niektórych plemionach kultywowane jest do dziś. Daje [1 PU] umiejętność doglądania i opieki nad zwierzętami hodowlanymi [na raz stado do 50 sztuk/PU]. Potrafi też [2 PU] powstrzymywać je przed rozproszeniem w czasie zagrożenia (test 1/2 MD). Ponadto potrafi [3 PU] obłaskawiać roślinożerców, a nawet [4 PU] mięsożerców – tak by stopniowo zmieniały swe nastawienie na bardziej przychylne (nie mogą być jednak wobec niego wrogie). Wymaga to udanego testu 1[10-PU] CH + 1/10 INT + 1/10 MD, przy czym nieudany test wyklucza dalsze pozyskiwanie. Prawdziwi [5 PU] treserzy potrafią tak je wyszkolić (każde zwierze szkoli się osobno – trwać to może 10k10 dni) by zmieniło nastawieni także do innych istot, a nawet wyuczyło się pewnych zachowań lub sztuczek (wymagany udany test INT zwierzęcia).

Pisarstwo – zawód klas średnich i wyższych. Trzeba umieć pisać choćby w ojczystym języku. Uczy [1 PU] umiejętności jasnego i składnego przelewania myśli na papier (test MD) czyli tzw. prozaika. Pozwala [2 PU] także dwukrotnie szybciej pisać/przepisywać niż normalnie. Ponadto osoby utalentowane [3 PU] potrafią formułować już bardziej zaawansowane konstrukcje literackie, pisanie rymami itp. czyli tzw. liryka i dramatopisarstwo. Uczeni w piśmie [4 PU] znają także historię literatury, co pozwala im wyciągać pewne wnioski z poznawanych historii, legend, opowieści (test 1/2 MD + 1/5 INT) – pozwalające np. wyciągać sens z pozornej grafomanii, rozpoznawać szyfry (ale nie rozgryzać je), tzw. „czytać między wierszami". Prawdziwi [5 PU] profesjonaliści potrafią ponadto zajmować się odczytywaniem podniszczonego, nieczytelnego, niekompletnego (itp.) pisma (udany test INT zmniejszonej proporcjonalnie o % braków / uszkodzeń).

Płatnerstwo – zawód klas średnich (czasem praktykowany przez inne klasy). [1 PU] Pozwala reperować uszkodzone zbroje, hełmy, tarcze itp. – co trwa 1 godzinę na każdy punkt uszkodzeń (całkowity czas jest dzielony przez wysokość PU). Wymaga udanego testu 1/2 akt ZR + 1/[10-PU] INT + 1/[10-PU] MD. Pozwala to naprawić 1/5 uszkodzeń na każdy PU. W zależności też od PU można wytwarzać własne uzbrojenie ochronne o różnym skomplikowaniu (test jw.). Oczywiście trzeba dysponować odpowiednimi narzędziami i surowcami.

Pływactwo – zawód zwykle klas niższych. Pozwala fachowo [1 PU] nauczyć się pływania (test SF wykonuje się z mod. -10 na każde 100m [+50m/PU]), by móc się podjąć pracy ratownika [2 PU] (można pływać nawet przy znacznym obciążeniu). Potem [3 PU] można się podejmować nauczania pływania innych osób (udany test CH nauczyciela i ZR u ucznia, trwa 1k10 dni). W miarę praktyki [4 PU] zwiększa się też wytrzymałość – i dwukrotnie wolniej męczy się podczas pływania oraz [5 PU] potrafi dwukrotnie dłużej wytrzymać pod wodą (ujemny modyfikator przeciw szokowi, z rundy na rundę nurkowania wynosi tylko -5). Dodatkowo każdy kolejny PU daje +3 do SF i +2 do Odp. Nr 4.

Powożenie – zawód klas niższych, średnich i tylko czasem wykonywany przez klasy wyższe. Pozwala kierować i manewrować każdym rodzajem wozu zaprzężonego w istoty pociągowe, a w przypadku bardzo wysokich umiejętności [od 3 PU] także różnymi innymi, nietypowymi rodzajami pojazdów – gdyby BG kiedykolwiek przyszło spotkać się z wozami samojezdnymi. W ekstremalnych sytuacjach (np. próba tratowania) MG może zarządzić test akt ZR + 1/[10-PU] MD by sprawdzić, czy powożącemu sytuacja nie wymknęła się z pod kontroli (np. spadnie z rydwanu, albo konie pojadą w inną stronę). Woźnica potrafi znacznie skuteczniej wykorzystywać naturalną OB wozu – zwiększa się ona o 25% na każdy PU. Każdy kolejny PU daje premie +10 TR, pozwala też instruować woźnicy innych współpasażerów jak walczyć z wozu lub na wozie (1 osoba/PU – ponieważ woźnica musi czuwać nad nimi w czasie jazdy) by mogli wykorzystać połowę tej premii.

Prostytucja – sprzedawać własne ciało za pieniądze może każdy, z różnym skutkiem. Ale tylko zawodowa kurtyzana/żigolak potrafi do perfekcji opanować *ars amandi* – Sztukę Miłości. Każdy PU daje znajomość rytuałów godowych i miłosnych jednej, wybranej rasy – co pozwala w pełni usatysfakcjonować „klientów". Wymaga to testu 1/[7-PU] PR + 1/[10-PU] akt. ZR + 1/10 CH, prawidłowe użycie tej umiejętności (czyli doprowadzenie partnera do rozkoszy) może spowodować jakieś dodatkowe, pozytywne skutki (np. dodatkowy test na reakcję, przychylenie się do prośby, zachcianki itp.). W przypadku obcowania płciowego z rasami, względem których nie ma się zawodowej specjalizacji – efekty działania są tylko połowiczne. Dodatkowo każdy PU daje +5 PR.

Religioznawstwo – zawód klas wyższych (czasem średnich). Każdy PU pozwala poznać zwyczaje religijne (terminy i rodzaj odprawianych obrzędów, wymagane ofiary, doktryny, dogmaty itp.) jednego kręgu religijnego (na początku poznaje się zwykle własny krąg). W szczególnych przypadkach o przypomnieniu tych wiadomości może decydować test MD. Przy odpowiednio wysokim PU postać może posiadać też pewne wiadomości o prastarych religiach i zapomnianych bogach (decyzja MG, ew. test 1/2 MD). Każdy dodatkowy PU daje 5 do WI.

Rolnictwo – zawód klas niższych. [1 PU] Daje gruntowną wiedzę i umiejętności pozwalające na zakładanie pól uprawnych i uprawę roli (także sady), tak by przynosiły optymalne plony. [2 PU] potrafi identyfikować gatunki i rozpoznawać właściwości roślin uprawnych a potem także [3 PU] niektórych dzikich odmian flory. Wymagany jest test 1/2 MD. Odpowiednio wysokie umiejętności [4 PU] pozwalają też uprawiać rzadkie, nawet egzotyczne rośliny, tzw. ogrodowe (a więc zakładać i utrzymywać ogrody). Profesjonaliści [5 PU] potrafią tak opiekować się zbiorami by zbierać maksymalne plony (jednocześnie nie nadwerężając gleby) lub zmniejszyć straty spowodowane klęskami. Każdy kolejny PU pozwala na znajomość dodatkowych 1k3 ziół.

Rusznikarstwo – bardzo rzadki zawód związany z rozprzestrzenianiem się broni opartej na substancjach palnych i eksplozywnych. Daje specjalistyczną wiedzę o pirotechnice co pozwala wytwarzać i naprawiać różne rodzaje uzbrojenia samopałowego: [1 PU] broń krótką, [2 PU] broń długą, [3 PU] broń ciężką, lub [4 PU] niektóre materiały wybuchowe (albo łatwopalne). Wymaga to udanego testu 1/5 akt ZR + 1/10 INT + 1/[10-PU] MD. W przypadku niepowodzenia wytwarzania środków ogniowych może to oznaczać całkowitą bezużyteczność źle wymieszanych składników (jeśli rzut był bardzo wysoki – to nawet może się skończyć eksplozją/samozapłonem). Prawdziwi [5 PU] profesjonaliści potrafią wykonywać plany i nadzorować wytwarzanie artylerii ogniowej i rakietowej. Każdy kolejny PU daje +5 do Bgł w jednym z typów broni palnej.

Rzeźbiarstwo – podobnie jak malarstwo – nie jest to zawód ograniczony pochodzeniem, tylko posiadanym

talentem (np. wysoka ZR, INT, a nawet... WI, nie-chaotyczny char). Pozwala wykonywać wszelkiego rodzaju rzeźby (statuetki, posągi, płaskorzeźby) – wymaga udanego testu akt ZR + 1/[10-PU] INT. Daje też możliwość [2 PU] odpowiedniego odnawiania/naprawy takich dzieł sztuki (test 1/2 akt ZR + 1/[6-PU] INT). Doskonali rzeźbiarze [3 PU] – orientując się jako tako w historii sztuki potrafią je też dokładnie wyceniać. Ci najbardziej utalentowani [4 PU] potrafią sporządzać plany i nadzorować wykonywanie rzeźb monumentalnych (np. rzeźbionych w zboczach gór, samotnych skałach itp.), a nawet [5 PU] tak „operować" rzeźbiony materiał by wszelkie jego dzieła były czterokrotnie bardziej wytrzymały na uszkodzenia (a tym samym np. przetrwały wiele wieków, nawet na otwartym powietrzu).

Usługiwanie – zawód wybitnie klas niższych. Zwykle zaczyna się go [1 PU] od zwykłego ciecia (pilnujący obejścia), by potem [2 PU] zostać odźwiernym (osobą witająca gości i zajmującą się ich przyodziewkiem, bagażami), [3 PU] domowym posługaczem (pokojówką albo lokajem), [4 PU] klucznikiem (osoby zarządzające niższą służbą i zajmujące się nadzorowaniem codziennych czynności) by w końcu stać się nadzorcą (logistykiem zajmującym się zaopatrzeniem posiadłości w niezbędne towary oraz dbającym o oprawę wszelkich uroczystości). Daje to wiele praktycznych umiejętności, typu zwiększona odporność na znużenie (BG cierpi mniej z powodu braku snu, odpoczynku), znajomość lokalnych zwyczajów, etykiety dworskiej itp. Przede wszystkim jednak uczy usłużnego, posłusznego zachowania – daje to +10 CH/PU względem każdej osoby, do której BG się tak odnosi.

Oporządzanie – postać potrafi się opiekować wierzchowcami (w zależności od wysokości PU MG może zezwolić nawet na znajomość pegazów czy gryfonów). Daje mu to też zdolność ich obłaskawiania (stopniowego zmieniania nastawienia względem jego osoby lub jego sojuszników). Wymaga to udanego testu 1/[6-PU] CH + 1/[10-PU] INT + 1/[10-PU] MD. W warunkach bojowych, lub innych ekstremalnych sytuacjach (np. podczas ucieczki, ew. wyścigów) potrafi pokierować tak wierzchowcem, by ten poruszał się (np. galopem) wielokrotnie dłużej, pomimo wyczerpania. Wierzchowiec będzie więc poruszał się tyle razy dłużej (niżby to wynikało z jego WT) ile PU będzie miał oporządzający. W przypadku przekroczenia tego limitu, zwierz musi wykonywać co rundę (z kumulatywnym mod. -10) test przeciwko Odp nr 4 lub zdycha z wycieńczenia.

Szarlataneria – jest to umiejętność wszelkiej maści starowin-aborcjonistek, fałszywych wróżek, różdżkarzy szukających cieków wodnych czy złota. Daje ona pewne podstawowe informacje o magii i zdolnościach z nimi związanych. Dzięki czemu raz w tygodniu/każdy PU może on wykorzystać jaką specjalistyczną umiejętność kast magicznych (lub profesji z nimi związanych), typu *Profetystyka* czy *Żywiołomancja* itp (oczywiście poza zdolnościami bardzo potężnymi jak rzucanie czarów czy Przemiany). Warunkiem jest obserwowanie kiedykolwiek profesjonalisty przy pracy (ew. poinstruowanie przez znajomego czarodzieja czy kleryka) daną umiejętnością. Tak naprawdę jednak szarlatan nie ma bladego pojęcia o fachowej wiedzy z tego zakresu, wszystko robi na „wyczucie". Wykonuje on test analogiczny jak dla danej umiejętności, ale tak naprawdę zadziała ona tylko w przypadku wyniku „zawsze udanego". Jeśli szarlatan w czasie „misterium" wykona pomyślny test 1/[7-PU] CH + 1/[10-PU] INT, to jest w stanie odstawić taki „cyrk", że jego ew. klient będzie przekonany, że umiejętność zadziałała naprawdę (o ile szarlatanowi udał się test danej umiejętności) – co może dać mu pewne, częściowe korzyści, modyfikatory, efekty – jakby poprawnie wykorzystał ją profesjonalista. Każdy PU daje też +5 UM.

Szkutnictwo – specjalistyczny zawód żeglarski, dostępny raczej klasom wyższym. Daje wiedzę i umiejętności z zakresu budowy okrętów, co czyni go niezbędnym przy wykonywaniu poważniejszych napraw statków dalekomorskich. Na początku daje zdolność [1 PU] tworzenia lub modyfikowania planów jednostek pływających (test 1/2 INT + 1/[10-PU] MD) oraz [2 PU] pozwala nadzorować ich budowę (test MD). Zawodowy szkutnik [3 PU] potrafi ocenić trwałość i stan gotowej jednostki, w przybliżeniu także jej zdolności bojowe. Znajomość tajników [4 PU] budowy takich okrętów może być wykorzystana też w innych przypadkach (np. wyszukiwaniu schowków czy rozmieszczania ładunku a nawet kierowania statkiem). Profesjonalni [5 PU] szkutnicy potrafią tak projektować i kierować budową

jednostek, że mają zwiększone osiągi (do 10%, wg uznania MG).

Szulerka – zawód bardzo popularny we wszystkich klasach społecznych, choć niezbyt często spotykany. Postać się nim parające jest zawodowym graczem. Zna większość rodzajów gier hazardowych (ew. test MD w przypadku gier unikalnych). Potrafi w grać w znane gry i trudno ją oszukać. Umiejętność wykrycia blefu lub oszustwa wynosi 1/2 INT + [1/10 SZ za każdy PU]. Od 2 PU szuler samemu potrafi już oszukiwać, każdy dodatkowy PU daje mu +5% szans na zwycięstwo w grze hazardowej. MG powinien określić rodzaj premii w zależności od gry (wybranie karty przy pokerze, albo zmiana wyniku podczas gry w kości) – przy czym w każdej rundzie gry uczestnik musi najpierw zadeklarować czy przed podejmowaną akcją jego BG oszukuje czy nie. Zawsze istnieje też ryzyko zauważenia tego przez innych hazardzistów, szczególnie jeśli któryś z nich sam jest szulerem.

Ślusarstwo – jest to zawód zwykle klas średnich. Pozwala wykonywać i rozmontowywać (na podstawie własnoręcznie sporządzonych planów lub cudzych instrukcji) zamki, mechanizmy zapadkowe, proste urządzenia o charakterze pułapek (np. wnyki) oraz niektóre nieskomplikowane automaty (np. zabawki, popularne wśród klas wyższych). Wymaga to udanego test 1/[6-PU] akt. ZR + 1/[10-PU] SZ + 1/[10-PU] INT + 1[10-PU] MD. Tym jednak z czego najbardziej słyną ślusarze jest [od 3 PU] umiejętność dorabiania odpowiednich kluczy, wytrychów itp. do otwierania różnych zamków i innych urządzeń (wymaga w/w testu, trwa to od 1k10 godzin do 1k5 dni). Przy 4 PU mechanizmy konstruowane przez ślusarza są dwukrotnie trudniejsze do otworzenia/rozbrojenia bez przeznaczonych doń kluczy. Przy 5 PU nawet mając dobry klucz należy wykonać test akt. ZR – jeśli będzie nieudany oznacza to, że delikwent nie potrafi się obchodzić ze specjalnym, wrażliwym na dotyk mechanizmem i klucz zostaje zablokowany/złamany w zamku.

Taniec – zawód rzadki, ale bardzo popularny wśród elit. Daje dogłębną znajomość lokalnych tańców (ew. test MD, jeśli dotyczy rzadkiego tańca) i umiejętność ich artystycznego wykonywania (test akt. ZR). Każdy kolejny PU to znajomość tańców następnego kręgu kulturowego, społeczności, rasy itp. (należy sprecyzować czego chce się uczyć) oraz daje 5+1k5 do ZR. Nieudane testy umiejętności można powtarzać tyle razy ile się PU posiada. Poza tym, w czasie tańca można wywrzeć wrażenie na innych inteligentnych istotach – co pozwala wykonać dodatkową liczbę rzutów (równą PU) na reakcję i wybrać najkorzystniejszy wynik.

Traumaturgia Pospolita, Instrumentalna – rzadka umiejętność, choć ceniona i praktykowana pośród wszystkich klas. Daje umiejętności i wiedzę związaną z muzycznym wyczuciem. W tym przypadku jest to gra na instrumentach. Każdy PU pozwala nauczyć się gry na jednym instrumencie. Do grania wymagany jest test 1/2 akt. ZR i 1/[10-PU] MD. Bardzo niski wynik testu może spowodować oczarowanie słuchaczy (na stałe zmienią nastawienie do muzyka, jeśli nie powiedzie się im test na Odp nr 2 podzieloną przez PU). Zawodowi muzycy [od 3 PU] potrafią samodzielnie komponować melodie (test MD). Uczenie się melodii najpopularniejszych pieśni przebiega podobnie jak w przypadku Pospolitej Traumaturgi Wokalnej.

Traumaturgia Pospolita, Wokalna – rzadka umiejętność, choć ceniona i praktykowana pośród wszystkich klas. Daje umiejętności i wiedzę związaną z muzycznym wyczuciem. W tym przypadku jest to śpiewanie. Śpiewanie wymaga testu 1/2 CH i 1/[10-PU] MD. Wykonanie każdej pieśni może zmienić CH śpiewaka w oczach słuchaczy: o +/-5 pkt/PU (zależy od wyniku testu). Na początku poznaje się zwykle 1k5 pieśni. Wraz ze wzrostem PU poznaje się kolejne pieśni – zwykle lokalnych lub spotykanych kręgów kulturowych, społecznych czy rasowych (decyzja MG). Do pisania pieśni potrzeba być poetą (pisarzem 3 poziomu), inaczej słowa do melodii będą raczej prymitywne i niesładne a rymy „goblinowe". Opisy pospolitych pieśni znajdują się przy opisie profesji barda.

Tkactwo – zawód klas średnich, czasem spotykany wśród innych klas. Pozwala (przy pomocy odpowiednich narzędzi i surowców) [1 PU] wytwarzać nici, przędzę, liny oraz [2 PU] przerabiać je na tkaniny (i inne rękodzieła np. sieci). Wymaga udanego testu akt ZR. Daje zdolność [3 PU] dokładnej wyceny wszelkich wyrobów tkackich (test MD). Mistrzowie tkaccy [4 PU] potrafią także wytwarzać towary luksusowe (makaty, gobeliny, arrasy itp.), a nawet [5 PU] tak prząść nici i tkać wyroby, by końcowe wytwory miały dwukrotnie większą wytrzymałość na uszkodzenia.

Tragarka – zawód klas niższych. Postać jest trenowana w dźwiganiu i przenoszeniu ciężarów. Pozwala to jej męczyć tyle razy wolniej ile ma PU. Poza tym każdy PU pozwala jej udźwignąć (unieść nad ziemię i przenieść na karku) 50% więcej wagi niż to wynika z jej współczynników (oczywiście wykluczony jest bieg w takiej sytuacji). Każdy kolejny PU daje także +5 do SF.

Wolnomularstwo – umiejętność klas niższych, ale wśród niektórych (szczególnie egalitarnych i kolektywnych) społeczeństw wykonywany nawet przez elity. Daje specjalistyczne umiejętności z zakresu [1 PU] kamieniarstwa (obróbka surowców skalnych, ozdabianie, konserwacja itd.) i [2 PU] wznoszenia/remontu budowli (od najprostszych murków i posadzek aż po skomplikowane sklepienia potężnych wież czy piramid). Wymagane testy akt ZR. Potrafi też ocenić [3 PU] technikę i styl wznoszonej budowli, ich jakość i wytrzymałość (co pozwoli określić sposób ich zniszczenia lub naprawienia). Wymagany test 1/[6-PU] MD. Mistrzowie murarscy potrafią [4 PU] nawet dwukrotnie zwiększyć WT wznoszonych konstrukcji, oraz [5 PU] zmniejszyć marnotrawienie budulca, co pozwala nawet o 20% zmniejszyć koszt budowli. Każdy kolejny PU daje +10 do SF.

Zbrojmistrzostwo – zawód zwykle bardzo rzadki wśród klas niższych. Daje możliwość naprawy (o ile to fizycznie wykonalne) broni (trwa to 1 godzinę na 1 pkt uszk., przy czym końcowy czas jest dzielony przez PU; wymaga udanego testu 1/2 akt ZR + 1/[10-PU] INT + 1/[10-PU] MD. Mając odpowiednie warunki i materiały może także samemu wytwarzać uzbrojenie ofensywne: broń naturalną [1 PU] (kostury, kosy, proce, łuki itd) [2 PU] prostą (lekkie miecze, sztylety, noże itd), długą [3 PU] (szable, cięższe miecze, topory, włócznie itd.) a [4 PU] nawet ciężką lub skomplikowaną (kusze, halabardy, berdysze, partyzany itd.). Profesjonalni [5 PU] zbrojmistrzowie, oprócz projektowania i nadzoru konstrukcji niektórych machin oblężniczych (głównie artylerii nieogniowej) potrafią wytwarzać oręż o wysokiej jakości (patrz parametry losowanych skarbów).

Zielarstwo – rzadka umiejętność, choć praktykowana bez ograniczeń klasowych. Każdy z PU pozwala poznać dokładnie wszystkie wiadomości o jednym z 5 rodzajów ziół (leczniczych, ordynacyjnych, trujących, narkotycznych i ekstraordynacyjnych). Oznacza to, że po udanym teście MD można sobie przypomnieć wszelkie jego właściwości i odnaleźć je na obszarze poszukiwań (o ile oczywiście może tam występować). Przy odpowiednim sprzęcie zielarz potrafi sporządzać wywary z ziół (test 1/[10-PU] MD). Zawodowi zielarze [od 3 PU] potrafią poza tym hodować pewne ilości znanych ziół w „doniczkowych" warunkach.

Złotnictwo – zawód klas wyższych (czasem średnich). Pozwala na [1 PU] dokładną wycenę i rozpoznanie drogocennych metali i przedmiotów z nich wykonywanych (test 1/2 MD + 1/[10-PU] INT), [2 PU] a także przerabiać kruszce na przedmioty zbytku (test akt ZR) oraz [3 PU] wypełniać ubytki, dokonywać naprawy takich przedmiotów (o ile ma to sens – czasem prościej będzie po prostu przetopić). Mistrzowie [4 PU] rzemiosła potrafią produkować doskonałe falsyfikaty (ze stopów imitujących kruszce), także je rozpoznawać. Wyroby [5 PU] profesjonalnych złotników są trzykrotnie odporniejsze na uszkodzenia, ponadto sami rzemieślnicy potrafią umiejętnie targować się o cenę złotniczych wyrobów (mogą ją zmodyfikować o 25% w dół lub w górę).

Żebranie – zawód marginesu społecznego. Jest to sztuka na pozór bardzo trudna. Żebrak potrafi bardzo sprawnie wyłudzać jałmużnę (do początkowej sumy należy zawsze dodać 10% jej wartości za każdy kolejny PU), oraz tak prawić pochlebstwa i komplementy, by jego niski stan nie powodował negatywnych reakcji (nie bierze się pod uwagę jego negatywnej CH za klasę społeczną). Oznacza to, że w sytuacjach czasem nawet z żebraniem niezwiązanych (o ile żebrak użyje swych umiejętności, ew. test 1/[6-PU] CH) – podczas określania reakcji – MG rzuca tyle dodatkowych razy ile PU ma żebrak i wybiera najkorzystniejszy rezultat.

Żołnierka – zawód różnych grup społecznych, w zależności od rasy i państwa. Oznacza zwykle, że bohater przeszedł ochotnicze lub przymusowe przeszkolenie w jakiejś formacji wojskowej (należy wybrać w jakiej – zwykle jednej na PU, choć nie zawsze możliwe jest lawirowanie np. między piechotą a kawalerią – o szczegółach decyduje tu MG – może np. wymagać posiadania odpowiedniego PU innych umiejętności: np. *Jeździectwa*). Każdy PU pozwala wybrać jedną z poniższych premii (wybór może się powtórzyć, jeśli jest to spójne z logiką danego oddziału):

- + 10 TR w wybranym modelu broni;

- + 5 do Bgł w jednej z broni wiodących;
- + 5 WYP podczas noszenia jednego, wybranego modelu zbroi;
- podczas używania można zignorować połowę wagi, jednego wybranego przedmiotu (zbroi, tarczy lub broni);
- + 5 OB podczas używania wybranego modelu tarczy;

Uwaga: wyrażenie „każdy kolejny, każdy dodatkowy" oznacza, że pierwszego PU nie bierzemy pod uwagę.

Jeśli chodzi o wysokie stopnie PU (tj. 4 i 5) przy zawodach takich jak murarze czy marynarze (albo wykonywaniu pewnych czynności przez innych np. budowanie katapulty przez zbrojmistrzów i stolarzy) to do wykorzystania związanych z nimi premii nie cała „załoga" musi mieć te stopnie. Działa to na takiej zasadzie by: na każdego mistrza (4 PU) przypadało nie więcej niż 20 pośledniejszych robotników (inaczej nie będzie w stanie skutecznie ich instruować), a na każdego arcymistrza (5 PU) nie może przypadać mniej niż 6 mistrzów wśród reszty załogi.

UMIEJĘTNOŚCI JĘZYKOWE

Są prawie równie ważne, a może nawet ważniejsze od innych – one bowiem odpowiadają za możliwość komunikowania się z istotami innego rodzaju, niż nasz bohater. Każdy zna jakiś język „od dziecka" ponieważ posługiwanie się mową w towarzystwie noworodka samo z siebie powoduje, że nabywa on umiejętność posługiwania się jakimś konkretnym językiem. Każdy więc posiada umiejętność językową właściwą swojej rasie (lub plemieniu – jeśli zostało to wyszczególnione przy nazwie języka). Mieszańce (półelfy, półorki, chochliki itp.) będą znać mowę obojga rodziców. Każda cywilizowana istota zna także Mowę Wspólną. Ale dotyczy to tylko osób z miast, większych osad i wsi położnych przy głównych szlakach handlowych. Jeśli

więc BG pochodzi z jakiejś zapadniętej dziury na końcu świata, gdzie mieszkali tylko ludzie – niech nie liczy na znajomość tego uniwersalnego języka. Klasy wyższe dodatkowo umieją pisać i czytać w znanych od urodzenia językach. Za te wszystkie umiejętności (niejako) „wrodzone" nie trzeba wydawać żadnych PU.

Nabywanie pozostałych umiejętności językowych przebiega inaczej niż innych umiejętności. Nie stosuje się tu z oczywistych względów 5-stopniowej gradacji. Każdy język ma z góry określoną liczbę PU, które należy przeznaczyć na jego naukę by w pełni nim władać. Jeżeli kogoś „nie stać" (lub nie chce) na przeznaczenie pełnej liczby PU, może wydać tylko ich część. W tylu częściach będzie miał opanowany język, ile PU nań przeznaczy. Jeśli więc ktoś będzie się chciał wyuczyć języka za 1 PU (normalnie kosztującego poświęcenie aż 3 PU) to znać będzie w nim tylko podstawowe zwroty, a już żadnych terminów fachowych i poprawnej składni, nie mówiąc już o przeprowadzeniu w nim dysputy filozoficznej. Nauka pisania/czytania kosztuje osobno 1 PU dla każdego języka.

Każdego języka należy się uczyć tyle lat, ile wynosi jego poziom trudności (w PU). Ponieważ jednak nauka języków jest bardziej intuicyjna – można w tym czasie np. uczyć się rzemiosła albo władania bronią. Poza tym czas nauki można skrócić o połowę, jeśli uczy się (bez przerwy) go od i w towarzystwie istot, dla których jest on językiem rodzimym.

Wspólna Mowa [1 PU] – bardzo stary, choć ciągle popularny i niesamowicie żywotny język, będący mieszaniną kilkunastu dialektów rasowych. Mimo iż na każdym Archipelagu występuje w postaci odmiennej gwary, każda z nich powstawała w podobny sposób. Można się więc między nimi bez problemu komunikować. Używany jest tylko na terenach rozwiniętych cywilizacyjnie, gdzie występuje różnorodność kulturowo-rasowa. Nie istnieje żaden system znaków odpowiadający tej mowie – więc by zapisać w niej jakąś wiadomość należy skorzystać z symboli jakiegoś innego języka.

Orkuski [1 PU] – oficjalny, urzędowy język Imperium Katanów. Pierwotnie była to mowa samych tylko uruków, jednak wraz z rozwojem państwa, stawał się on coraz bardziej popularny wśród podległych im orków i półorków (oraz niektórych innych ras) tak, że obecnie nie spotka się cywilizowanego orka, który by nie znał tego języka. Występuje on wszędzie tam, dokąd sięga władza Katanów, ponieważ w urzędach i armii nie posługuje się innym językiem. W ograniczony sposób można się nim porozumieć z istotami używającymi orkorinu.

Orkorin [1 PU] – jest to prastary dialekt wywodzący się z Czasu Czerni. Był używany przez zamieszkujące bagna i moczary orki. W miarę upływu czasu był wypierany na rzecz dialektu uruków. W obecnych czasach jest rzadko spotykany (jeśli chodzi o Macierz). Posługują się nim dzikie i barbarzyńskie orki, które nie przyjęły dobrodziejstw cywilizacji oferowanych przez Imperium, lub też nigdy o Imperium nie słyszały. Posługują się nim plemiona tych orkoidalnych ras, które zostały przez dzikie orki podbite. Można się nim w ograniczony

sposób porozumieć z istotami mówiącymi gordamassem lub orkuskim.

Gordamass [1 PU] – prymitywne, szczekliwo-syczące narzecze prawdopodobnie mające korzenie w orkorinie. Wyewoluował pod wpływem jednego z dialektów silcemaarskich lub zhulharińskich. Używają go zdziczałe rasy orkoidalne (gobliny, hobgobliny, orkony, ogryliony, szklary itp.). Można się nim w ograniczonym stopniu porozumieć z istotami władającymi orkorinem. W bardzo ograniczonym stopniu możliwa jest komunikacja z silcemaarem i zhulharinem.

Silcemaar [2 PU] – starożytny język używany jako oficjalny na ziemiach rządzonych w Czasie Czerni przez Straszliwego Księcia Ciemności. Na pozór bardzo prymitywne, ale w rzeczywistości jest bardzo skomplikowany. Był językiem ówczesnych elit i prawdopodobnie nie pochodzi z Orchii. Dziś już zapomniany, choć w starożytności spisano w nim ogromną liczbę nekromanckich i demonologicznych traktatów. Dzisiaj można go czasem spotkać w użyciu przez niektóre rasy potworów. Wciąż używają go gnole. W bardzo ograniczony sposób pozawala na komunikację z gordamasem.

Humandar [1 PU] – jeden z czterech ludzkich dialektów, w bardzo ograniczony sposób umożliwiający na komunikację z pozostałymi. Jest nazywany Mową Ludzi Stepu. Można go usłyszeć wszędzie, gdzie spotyka się ludzi o śniadej cerze – głównie na Macierzy (Katanat, Osmund, Tabadan, królestwa piratów) i Almohadji (wszyscy almohadowie posługują się jego pierwotną wersją). Posiada wspólny alfabet z nethumanem.

Vesanhum [1 PU] – jeden z czterech ludzkich dialektów, w bardzo ograniczony sposób umożliwiający na komunikację z pozostałymi. Zwie się go Mową Żeglarzy, Ludzi Zachodu. Jest to jeden z najstarszych ludzkich dialektów – używany jeszcze w Czasach Wędrówki. Dzisiaj posługują się nim ludzie o „czerwonawych" odcieniach skóry – autochtoni zamieszkujący Albionat oraz napływowe plemiona Dalekiego Wschodu. Alfabet w pewnym stopniu przypomina ehumesar.

Nethuman [1 PU] – jeden z czterech ludzkich dialektów, w bardzo ograniczony sposób umożliwiający na komunikację z pozostałymi. Dzika mowa Ludzi Północy – plemion warjagajskich zamieszkujących wszystkie trzy północne archipelagi (oraz enklawy lub przyczółki na archipelagach środkowych). Nowoczesną wersją tego języka mówią sclavianie – lud zamieszkujący największy subkontynent Albionatu. Posiada wspólny alfabet z humandarem.

Ehumesar [1 PU] – jeden z czterech ludzkich dialektów, w bardzo ograniczony sposób umożliwiający na komunikację z pozostałymi. Praludzka Mowa – najstarszy język ludzi, którego nauczyli ich jedni ze Starszych. Posługiwano się nim jeszcze na Erborei. Niewiele ludów dawnego Górolądu go używa.. Na pewno mówią nim ogre i czarnoskóre plemiona południa, zaś prymitywnym, barbarzyńskim narzeczem posługują się tryglodyci (o ile ich wrzaskliwy bełkot w ogóle można sklasyfikować jako mowę). Alfabet ehumesaru dał początek alfabetowi vesanhumu, przez co jest doń bardzo podobny.

Ardlan [3 PU] – Jedyna-Wyniosła Mowa Pieśni, język wszystkich plemion elfów – mówią nim nawet Elfy Ciemne. Drugi najstarszy język Ochrii, powstały samodzielnie w starożytności. Zanim bowiem elfy nauczyły się mówić, już potrafiły śpiewać, zaś charakterystyczne, melodyjne brzmienie ich języka można poznać i dziś. Na podstawie jego alfabetu stworzono wiele hermetycznych języków magii – wiele z nich już dawno padło w niepamięć, ale wąską część pozostałych wciąż się używa w czarodziejskim i kapłańskim rzemiośle.

Gotamga [3 PU] – jest to tajemniczy język używany przez wszystkie plemiona krasnoludów (poza Ciemnymi), powstały pod koniec Czasów Czerni (jego nazwę stworzono na cześć Gotam-Gora). Tajemniczy dlatego, że na co dzień krasnoludy albo używają języków innych ras, albo Wspólnej Mowy. Mowę ojczystą rezerwują tylko do najwyższych celów – misteriów religijnych oraz nauczania sztuki inżynierskiej i rzemieślniczej. Krasnoludzki alfabet został zapożyczony od elfów, dlatego wykazuje z nim spore podobieństwa. Alfabet ten jest najbardziej zadziwiającym z dzieł Synów Kamienia. Gdy bowiem pisze go sztukmistrz biegły w magii, potrafi dosłownie tchnąć ducha w misterne znaki i symbole. Kiedy zaś ktoś, kto choć kiedykolwiek miał coś z magią do czynienia, dotknie owych znaków – wtedy w jego umysł wlewają się wartkim potokiem słowa znakami zapisane. Oczywiście by je zrozumieć trzeba pierw znać gotamge (lecz mówi się, że krasnoludy potrafią swym alfabetem zapisać każdą mowę, którą uznają za cywilizowaną).

Hobbicki [1 PU] – zwany też Małą Mową, gdyż posługują się nim wszystkie niziołki. Jest to mowa różniąca się od innych przede wszystkim faktem, że razem z alfabetem (niezmienionym w formie po dziś dzień) została przekazana w im darze przez ich stworzycielkę, Sharami. Choć więc formalnie nie oddają czci owej bogini, to kultywują pamięć o niej za każdym razem, gdy otwierają usta lub przelewają swe myśli na papier.

Klasycystyczny [2 PU] – oryginalne brzmienie jak i pisownia tego języka są zbyt skomplikowane by je tu przedstawić. Przyjęło się go nazywać po prostu klasycystycznym. Zwie się tak dla odmiany od narzecza klasycznego (także zbyt skomplikowane w mowie i piśmie by go inaczej tu określić). Nazewnictwo związane jest z podziałem społeczeństwa gnomów (bo jest to ich rodzimy język) na kultywujących tradycję przodków (klasyków) czyli gnomów pospolitych i tych co przodków tradycję udoskonalają (klasycystów) czyli pichtów. Oba narzecza są częścią tej samej mowy, zróżnicowania wynikają po prostu z ekscentryzmu gnomów i serdecznej niechęci jakie oba plemiona do siebie żywią.

Megas [1 PU] – odwieczna mowa olbrzymów. Trochę prymitywna w wymowie i dosyć „chamska" w dialekcie i narzeczach – a trzeba wiedzieć, że prawie każde większe plemię „Dużych" posługuje się właściwą sobie tylko gwarą. Mimo to nie ma problemów w komunikacji między nimi. Nieco bardziej zaawansowany i „ucywilizowany" megasem posługują się Malauki. Tylko one bowiem opanowały (i niejako same stworzyły) alfabet dla swojego języka. Jest on unikalny i jedyny w swoim rodzaju, choć w jego stylistyce widać wpływy prawie wszystkich systemów pism ras inteligentnych, które Czteroręcy kiedyś spotkali.

Lovitahr [1 PU] – antyczny język nieznanego pochodzenia. Na stałe jako swój przyjęły go rasy gigantów, najbardziej zaawansowaną formą dialektu (od którego nazwę wzięła całość języka) jest forma, którą posługują się Śnieżni Giganci. Najbardziej rozpowszechniony jest ten język na terenach przez nich opanowanych i podbitych. Tak dalece, że używają go nawet tamtejsze olbrzymy.

Mowa Starej Rasy [2 PU] – język zwany potocznie Staroreptylińskim, dawny oficjalny, urzędowy dialekt upadłego Jaszczurzego Imperium. Jest oficjalną mową także wszystkich reptylionów, którzy żyją w dzisiejszych czasach. Charakterystyczny jest jego spółgłoskowy alfabet, w którym spisywano najstarsze arkana mistycyzmu (w tym także demonologii).

Lizardreptah [2 PU] – Noworeptylioński, zwany czasem Nowomową. Jest to język współczesny, powstały już po utworzeniu Jaszczurzego Imperium. Jego historia wiąże się z emigracją pozostałych rozumnych jaszczurów z Macierzy na zachód i wschód. Używają go po dziś dzień lizardowie, zaladyni i zaurusi. Mowa ta korzysta z tego samego, spółgłoskowego alfabetu co Staroreptylioński.

Taihalan [3 PU] – język jednej z Ras Kolonizatorów (Ras Starszych które przybyły na młodą wówczas Ochrię), Książecych Jednorożców. Na stałe obrały sobie tą mowę za ojczystą wszyscy szevalowie. Nie istnieje żaden system znaków, który odpowiadałby za alfabet tej mowy. Tradycyjnie więc przyjęło się, że jeśli zachodzi taka potrzeba to nie kala się słów taihalanu innymi symbolami niż pisma magicznego (mayarinu) lub runicznymi ideogramami (Runy Wyniosłe i Runy Śmierci, oczywiście używane bez swego magicznego kontekstu).

Mayarin [3 PU] – hermetyczny (dostępny tylko dla kast magicznych), sztuczny (stworzony całkowicie od początku, na potrzeby naukowe, w oparciu o ściśle określoną logiczną teorię języka) język zwany Mową Magów, albo też po prostu Ortodoksyjnym. Charakterystyczny dla niego jest fakt stworzenia go głównie na potrzeby formuł magicznych – dopiero w miarę upływu czasu przekształcił się w pełnowartościową mowę. Alfabet tego języka, zwany potocznie Pismem Magicznym powstał z połączenia starego alfabetu elfów i ideogramów runicznych.

Dawna Mowa [4 PU] – wśród istot rozumnych jest to mowa wyklęta i zakazana, posługują się nią bowiem istoty Zła i Śmierci. Jest w zasadzie jedynym językiem jakim można porozumieć się z inteligentnymi martwiakami oraz wszelkimi stworzeniami z Otchłani jak demony czy półdemony. Nie jest znany żaden spójny system pisma odpowiadający Dawnej Mowie. Zwykle zapisuje się ten język tzw. „odmieńcem". Przy pomocy spółgłoskowego alfabetu Starej Rasy zapisuje się brzmienie słów – ale od końca (w odwrotnej kolejności). Żeby więc coś takiego odczytać, należy nie dość, że wiedzieć czego się szuka, to znać pismo staroreptylińskie i w dodatku wykazać się sporą inteligencją i spostrzegawczością.

Zulharin [4 PU] – Dialekt Ognia, „szeleszczący" język pochodzący ze Sfery Egzystencji Żywiołu Ognia. Oficjalnie został przyjęty przez wszelkie stworzenia stamtąd pochodzące (lub z ową Sferą związane). Jest swoistego rodzaju „urzędowym" językiem Piekieł. Istnieje pewien, owiany złą sławą, alfabet dla tej mowy, zwany Wirującym Stygmatem. Powiadają, że ktokolwiek go ujrzy – popada w obłęd i niemoc umysłową. Dlatego też nie należy liczyć, że któremuś rozumnemu udało się go nauczyć (chyba że zwariował już wcześniej). Pewne cechy zulharinu przejął gordamas, więc w podstawowym zakresie można się między nimi komunikować, ale z trudnością.

Sensar [4 PU] – Praludzka Mowa, język Rasy Kolonizatorów: chimerów. Język praktycznie istniejący od początku świata, w czasach gdy Bezmiary Wszechświata były jeszcze młode, jego echo rozbrzmiewało pośród światła Młodych Gwiazd, aż po Krańce Kosmosu. Każde obce (niepochodzące z Orchii) dzieło filozoficzne, magiczne lub mistyczne prawie na pewno będzie napisane w tym języku. Alfabet sensaru był podstawą do stworzenia pisma ehumesaru, więc wykazuje mnóstwo zadziwiających z nim podobieństw – mimo skrajnie odmiennej stylistyki.

Qunsar [3 PU] – Mowa Wielkich Smoków. Majestatyczny język najpotężniejszych spośród rozumnych gadów. Używana przez wszystkie Większe Smoki, tak na terenach smoczych dominiów jak i wszędzie tam, dokąd udało się im zawędrować. Charakterystyczne dla tego języka jest niepowtarzalne pismo hieroglificzne. Język ten sam w sobie ma cechy mistyczne, Większe Smoki nie używają poza nim żadnych innych języków w praktycznym życiu. Posługują się nim nawet dla potrzeb magii.

Maliksar [3 PU] – Mowa Małych Smoków. Dosyć zawiły, choć mający niewiele wspólnego z qunsarem, język Smoków Mniejszych. Posługują się nim wszystkie małe (jak na ich rozmiary), rozumne, latające gady – choć każdy gatunek z charakterystyczną sobie gwarą. Język ten jest językiem nowym, powstałym bez związku ze swoim „większym bratem", z dala od wpływów Smoczych Imperiów. Jedynym co przejął od qunsaru jest identyczne pismo hieroglifowe.

Sha'aa [3 PU] – ta popularnie nazywa się język Straszliwego Wroga, pająkoludzkich Sharanów, Aranów

i Karanów. Z pewnych względów trudno go nazwać językiem, gdyż stworzenia te porozumiewają się przy pomocy dźwięków wydobywanych przez pocieranie o siebie szczękoczułek i odnóży. Żeby więc ktoś obcy w ogóle mógł marzyć o porozumiewaniu się tym językiem, potrzebne mu będą specjalnie do tego celu skonstruowane metalowe przedmioty, przypominające wibrafony (pocierając je o siebie wydobywają dźwięki naśladujące sha'aa). Podobno pająkoludzie posiadają swój własne, misterne pismo klinowe (boski dar od Kelsh-Karana) ale zna go tylko elita, więc są marne szanse by ktoś z zewnątrz mógł się go nauczyć.

Ghaali [3 PU] – wyraz w tym języku oznacza „Wiedzący" i tak zwykle określane są istoty wodne posługujące się nim. Większość bowiem stworów z głębin wszechoceanu w ogóle nie ma języka i posługuje się dziwacznymi „gulgotami" albo wrzaskliwym skrzekiem. Ghaali w wymowie także przypomina żabi skrzek – jest jednak bardziej dźwięczny, niejako głębszy w barwie. Pierwotnie był to język nieśmiertelnych jaszczurów z Erborei – gamegonów (i jest nim do dziś), od nich zaś przejęli ten język trytoni, rozpowszechniając go wśród podmorskich istot inteligentnych. Gamegoni nie mieli własnego alfabetu, ale po kilku wiekach stworzyli go trytoni. Wydawałoby się to dziwne, biorąc pod uwagę wybitnie wodne środowisko ich bytowania, gdzie żadne pismo by nie przetrwało. Rozwiązali jednak i tą niedogodność. Alfabet ghaalijski składa się bowiem z głębokich „kropek" rytych w skale lub na kamiennych tabliczkach. Genialne w swej prostocie, nieprawdaż? :-)

Mowa Gestów [1 PU] – jest to dosyć hermetyczny system porozumiewania się (zwany czasem językiem migowym), używany i dostępny głównie dla przedstawicieli kasty złodziejskiej (i niektórych przedstawicieli kasty społecznej lub wojskowej – za zgodą MG). Polega ona na przekazywaniu liter, słów i wyrażeń za pomocą odpowiedniego ułożenia dłoni (ew. względem ciała) do wiadomości „rozmówcy" (który siłą rzeczy także musi znać ten język, choć czasem MG może pozwolić wykonać test 1/10 INT by symbolikę gestów zrozumiał jakiś laik). Istnieje także unikalny alfabet dla tego języka – będący zestawem rysunków piktogramowych (reprezentujących obiekty) i uniwersalnych symboli logicznych (dla określenia innych zjawisk i czynności). Sens takiego zapisu mogą zrozumieć nie tylko osoby znające to pismo (po udanym teście 1/10 INT) – ale tylko znawcy potrafią tak pisać by laicy mieli szansę zrozumienia tych zapisków.

Uwaga: Jeśli w opisie języka napisano, że ma jakiś związek z innym (lub alfabetem innego) to znaczy że znając go można rozpoznać/odczytać w pewnym stopniu ten drugi – jednak nie można go zrozumieć (a co najwyżej skojarzyć pewne zwroty lub charakterystyczne słowa – po udanym teście 1/10 INT). Oczywiście po wyuczeniu się tego drugiego – problemy znikają. Wtenczas – w przypadku pokrewieństwa alfabetów – gdy nie znamy pisma drugiego języka, możemy użyć tego nam znanego. Prawidłowe odczytanie takiego zapisu przez osobę dysponującą umiejętnością czytania i pisania w tym drugim alfabecie będzie wymagało od niej testu 1/2 INT. Dopiero wtedy skojarzy, że to pokrewny alfabet i spróbuje właściwie odczytać informacje. Oczywiście z powodu różnic w piśmie wiadomość może być wciąż być niezrozumiała lub niekompletna.

UMIEJĘTNOŚCI WALKI

Umiejętności w posługiwania się bronią, tarczą lub artylerią nazywamy **Biegłościami [Bgł]**. Określać one będą jak celnie zadajemy ciosy bronią, i jak wiele ran możemy nią wyrządzić ofierze. Na jej podstawie bowiem są określane współczynniki wykorzystywane w czasie walki, a mianowicie **Trafienie** w przeciwnika **[TR]** oraz **Skuteczność** zadawanych obrażeń **[SKUT]** – opisy zasad związanych z walką znajdują się w rozdziale **Mechanika Inscenizacji**. Każda Biegłość pozwala „biegle" posługiwać się jedną grupą broni. Podziały grup uzbrojenia opisane są w rozdziale z **Uzbrojeniem**.

To czy możemy się szkolić w jakiejś Biegłości ściśle opisuje nasza profesja. Jeśli profesja nie zakazuje szkolenia w jakiejś specjalnej grupie broni ale jednocześnie nie pisze by możliwy był awans w niej – wtedy uznaje się, że można osiągnąć tylko 1 PU w takiej Bgł. Każda rasa ma też pewne premie do Bgł. – dlatego przy wyborze umiejętności walki kierujmy się nie tylko zaleceniami profesji oraz ilością zadawanych ran ale także ową rasową premią.

Aby wyszkolić się w jakieś Biegłości musimy:

- Posiadać choć 1 egzemplarz broni z grupy, którą chcemy władać – może to być sporym utrudnieniem, np. dla postaci początkujących, których może być nie stać na zakup droższych sztuk – MG może wtedy pominąć tą zasadę lub „dać w spadku" BG jedną taką unikalną broń. Nie powinien tego robić zbyt często – by gracze nie szli na łatwiznę.
- Znaleźć nauczyciela z PU równym lub wyższym od tego, który chcemy się wyuczyć oraz odpowiednio go opłacić. Jeśli BG nie uda się spotkać odpowiedniej osoby w czasie scenariusza, szansę znalezienia nauczyciela możemy określić w procentach i po prostu wykonać test 1k100. Wynosić ona będzie 1% na każde 10 spotkanych osób pomniejszoną za każdy

stopień PU –10%; to ile osób może BG spotkać w czasie przeznaczonym na poszukiwania ustala już szacunkowo MG.

- Potem zaś należy poświęcić wymaganą liczbę czasu na naukę – przy czym nie można robić nic innego. Każdego dnia poświęca się aż 10 godzin na wyczerpujące ćwiczenia, więc pozostały czas wolny najlepiej przeznaczyć na odpoczynek, by nie przeciążać organizmu. W przeciwnym wypadku MG może nam obniżyć rezultaty nauki.

Oto jak przebiega awansowanie w Biegłościach:

1. **Nowicjusz** – na tym poziomie umiejętności w ogóle nauczymy się podstaw posługiwania się grupą broni, tak by nie zrobić sobie nią krzywdy i skutecznie razić przeciwnika. Kosztować nas to będzie 1k10 szt. zł i poświęcenie 10 dni. Potem sprawdzamy efekty naszej nauki, które będą rzutować na dalszą naszą karierę w posługiwaniu się tą Bgł. Jej wysokość określimy rzutem 1k50. Wynik sumujemy teraz z premiami wynikającymi z Profesji (tzw. Bgł Początkowa) oraz z rasy (jeśli jakieś są). Tak wygląda nasza Bgł początkowa na pierwszym Poziomie Umiejętności.
2. **Specjalista** – to już kolejny stopień zaawansowania, który (podobnie jak następne) zwiększy już posiadaną wartość Bgł. Kosztuje 15 szt. zł i trwa 20 dni. Po tym okresie BG otrzymuje +5 pkt. w szkolonej Bgł, jeśli zaś szkolenie dotyczyło broni Jednoręcznych Lekkich, otrzymuje dodatkowy atak na rundę.
3. **Zawodowiec** – kosztuje 120 szt. zł i trwa 40 dni (cały miesiąc). BG otrzymuje kolejne +10 pkt do BG, a w przypadku broni Jednoręcznych Lekkich lub Jednoręcznych dodatkowy atak na rundę. Nie kumulują się ataki z poprzednich stopni zaawansowania – chodzi tu o to, że BG po kolei zdobywa dodatkowy atak dla coraz cięższych modeli uzbrojenia. Dlatego też zamiast dodatkowego (drugiego już) ataku w broniach JL, postać zyskuje -1 sg opóźnienia tamże;
4. **Mistrz** – kosztuje 600 szt. zł i trwa 180 dni. BG otrzymuje kolejne +15 do Bgł, dodatkowy atak dla broni Półtoraręcznych, kolejny już -1sg opóźnienia (kumulowane z poprzednimi) dla broni JL i J.
5. **Profesjonalista** – kosztuje 2500 szt. zł i trwa 400 dni (cały rok). BG zyskuje kolejne +20 do Bgł, dodatkowy atak dla broni Dwuręcznych, kolejny już -1sg opóźnienia (kumulowane z poprzednimi) dla broni JL, J, PT.

Uwaga: Jeśli w opisie którejś profesji zaznaczono „nie ma obowiązku posiadania biegłości" w jakiejś broni – to nie znaczy, że mieć jej nie może albo nie musi. W momencie gdy używa takiej broni – to nawet jeśli nie posiada Bgł, to przysługuje mu bazowa wartość Bgł jego profesji (bez dorzutu 1k50), oraz normalnie, premie rasowe.

Oprócz Biegłości istnieją jeszcze trzy inne typy umiejętności w posługiwaniu się uzbrojeniem:

Oburęczność – jest to umiejętność walki dwoma broniami naraz, pozwala ona też bez żadnych problemów posługiwać się bronią w drugiej ręce jeśli manualnie „silniejsza" ręką BG jest bezwładna. By nauczyć się tej umiejętności należy posiadać choć 1 PU w jakiejś Biegłości. Każdy Poziom tej umiejętności kosztuje 125 szt. zł i jego nauka trwa 40 dni; Szansa na znalezienie odpowiedniego nauczyciela wynosi 1% na [każde spotkane 10^n osób; gdzie „n" jest potęgą odpowiadającą PU, który chcemy osiągnąć]. **Stopień Mistrza i Arcymistrza mogą osiągnąć tylko osoby, które mają tą możliwość profesjonalną** (np. łowca)

1. **Nowicjusz** – względem konkretnych modeli broni z jednej, wybranej grupy broni umiejętność tam ma następujące zastosowanie:
   - JL – można walczyć bronią w obu rękach naraz, wykorzystując normalną liczbę ataków dla każdej broni (o ile pozwala na to SZ);
   - J – można walczyć każdą ręką; drugiej broni w wolnej ręce można używać tylko, jeśli jest ona JL; można nią wykonać tylko 1 atak na rundę;
   - PT – można walczyć jedną, sprawniejszą ręką. W drugiej można trzymać tylko tarczę (ale nie można nią aktywnie walczyć);
2. **Specjalista** – umożliwia użycie umiejętności względem kolejnej grupy broni (jeśli mamy w niej Biegłość, musi to być jednak pokrewna grupa broni np. jeśli pierwsze były *Topory*, teraz mogą być *Topory Obusieczne*); Poza tym pozwala używać normalnej liczby ataków broni JL jeśli w głównej ręce trzymamy broń J;
3. **Zawodowiec** – umożliwia użycie umiejętności względem kolejnej grupy pokrewnej broni (j.w.); Poza tym pozwala używać dwóch broni J na raz, z tym, że ze słabszej ręki można wyprowadzić tylko jeden atak na rundę;
4. **Mistrz** – umożliwia użycie umiejętności względem kolejnej grupy broni w której mamy Biegłość, przy czym może to być już lżejszy gatunek o mniejszym pokrewieństwie (dla *Mieczy* będą to *Sztylety* a dla *Szabli* będą *Noże*, itp.); w dodatku możemy używać broni PT w drugiej walcząc bronią JL (lub walczyć tarczą aktywnie – tzn. używając umiejętności Tarczownictwa) ale wykonując tylko 1 atak na rundę;

5. **Profesjonalista** – Można walczyć dwoma broniami J wykorzystując normalną liczbę ataków każdej z nich; można używać broni PT jednocześnie z aktywną walką tarczą lub bronią JL, wykorzystując normalną liczbę ataków.

Jeśli nie starczyło nam „miejsca" w jednej Oburęczności na wyszkolenie się we wszystkich grupach broni, których chcieliśmy – to niestety kolejne szkolenie należy powtórzyć od początku. Dlatego też dobrze zaplanujmy sobie wybór tej umiejętności, jak i jej rozwój. Można używać na raz 2 grup broni z osobnych Oburęczności, jednak zawsze wtedy tą z wyżej rozwiniętej musimy trzymać w ręce silniejszej a w słabszej tą z mniej rozwiniętej Oburęczności (odpowiednio odnosząc do tego zasady ich używania).

Tarczownictwo – jest to bardzo elitarne szkolenie, pozwalające w maksymalny sposób wykorzystać wszystkie profity płynące z używania tarcz. Tarczą bowiem może się bronić każdy – wystarczy, że weźmie ją do ręki i odpowiednio będzie się nią zasłaniał w trakcie walki. Jednak tylko prawdziwy tarczownik potrafi z wielką wprawą wykorzystać jej obronę, przez co staje się groźnym i trudnym do pokonania przeciwnikiem w walce. Szansa na znalezienie odpowiedniego nauczyciela wynosi wynosi 1% na [każde spotkane 20^n osób; gdzie „n" jest potęgą odpowiadającą PU, który chcemy osiągnąć]. Nauka każdego PU kosztuje 100 szt. zł i trwa 25 dni. **Stopień Mistrza i Arcymistrza mogą osiągnąć tylko osoby, które mają tą możliwość profesjonalną** (np. gwardzista)

1. **Nowicjusz** – BG nabywa Biegłość w walce wszystkimi rodzajami tarcz (oblicza się ją jak biegłość w broni), zyskując w ten sposób możliwość zadawania obrażeń: kłutych (jeśli tarcza posiada osadzony kolec), tnących (jeśli ma odpowiednio ostre krawędzie) lub obuchowych (całą powierzchnią tarczy). Ilość obrażeń jest podana w odpowiedniej tabelce w dziale **Uzbrojenie**. Opóźnienie jest równe 1 sg + 1 sg na każde OGR (Tarcza z OGR 1/2;1/3 ma 1 + 2 + 3 = 6 sg opóźnienia). Walka tarczą nie obejmuje rzucania nią. Można przeprowadzić 1 atak na rundę, kosztem podwojenia op broni.
2. **Specjalista** – BG zyskuje +5 do Biegłości w tarczach. Potrafi się także bardziej skutecznie nimi zasłaniać (OB tarczy zostaje podwojona) – kosztem podwojenia op. Broni.
3. **Zawodowiec** – BG zyskuje +10 do Biegłości w tarczach. Potrafi także skutecznie zmniejszyć ich OGR podczas użycia, o jeden stopień (z 1/3 na 1/2 itd.)
4. **Mistrz** - BG zyskuje +15 do Biegłości w tarczach. Można wykorzystać w/w Biegłość do przeprowadzenia ataku obalającego (zamiast raniącego) przeciwnika na ziemię. Po pomyślnym trafieniu, ofiara, która nie wykona udanego rzutu na akt ZR, przewraca się (w przypadku tarcz o małej wadze można przeciwnika jedynie wytrącić z równowagi – czego konsekwencje ustala MG). Można przeprowadzić 1 taki atak na rundę, kosztem podwójnego op broni. Można go łączyć z poprzednim, ale wtedy atakuje się raz na 2 rundy.
5. **Profesjonalista** – BG zyskuje +20 do Bgł w tarczach; Może łączyć atak raniący z obalającym jako 1 atak na rundę zaś żadna z powyższych zdolności nie zwiększa opóźnienia broni.

Ordunek Artyleryjski – bardzo rzadkie szkolenie wojskowe. Dostępne tylko na terenach bardziej cywilizowanych, gdzie do powszechnego użycia weszła artyleria – zarówno kinetyczna jak i ogniowa. Uczy ono bowiem odpowiedniego obchodzenia się z każdym typem artylerii (oraz niektórymi machinami oblężniczymi jak np. tarany, także te okrętowe), tak by zoptymalizować jej skuteczność, a jednocześnie zachowywać jak największe zasady bezpieczeństwa podczas obchodzenia się z tak niebezpiecznymi urządzeniami. Do wyuczenia się tego szkolenia potrzeba mieć choćby 1 PU w którejś z poniższych umiejętności: *Akademya*, *Kanonierka*, *Ludwisarstwo*, *Rusznikarstwo*, lub *Zbrojmistrzostwo*. Szansa na znalezienie odpowiedniego nauczyciela wynosi 1% na [każde spotkane 100^n osób; gdzie „n" jest potęgą odpowiadającą PU, który chcemy osiągnąć]. Nauka każdego PU kosztuje 250 szt. zł i trwa 30 dni. **Stopień Mistrza i Arcymistrza mogą osiągnąć tylko członkowie kasty żołnierskiej.** Podobnie jak wystarczy jeden biegły artylerzysta czy kanonier w załodze obsługującej broń, by instruował innych tak samo już jeden ordynans-artylerzysta w obsłudze wystarczy do wykorzystywania premii ze szkolenia.

1. **Nowicjusz** – daje to gruntowną wiedzę o fizycznych zasadach działania większości artylerii i uczy zachowywania ostrożności. Pozwala to uniknąć połowy obrażeń spowodowanych niespodziewaną awarią artylerii – np. rozerwaniem działa, zerwaniem cięciwy balisty. Działa to także w przypadku wszelkich ataków obszarowych spowodowanych atakami artylerii (np. jeśli broń artyleryjska wyleci w powietrze z powodu trafienia obcym pociskiem lub bohater dostanie się w pole ostrzału wroga). MG może zarządzić test refleksu tylko w wyjątkowo ekstremalnych sytuacjach, gdyż powyższa umiejętność jest niejako odruchowa – współgra z naturalnymi odruchami obronnymi organizmu;
2. **Specjalista** – uczy się podstaw operowania artylerią w każdych warunkach, więc nie tylko będzie potrafił umiejętnie ochronić broń przed wpływem warunków atmosferycznych ale prze wszystkim zmodyfikować wpływ losowych warunków zewnętrznych na użycie. Dlatego też Obr. z losowego dorzutu są podwajane (w przypadku dodatnich) lub obniżane o połowę (w przypadku ujemnych). Skuteczność niszcząca (przeciw „martwej naturze" czyli murom, pojazdom, statkom itp.) używanej broni wzrasta dziesięciokrotnie (do 1/10 zadawanych Obr.);
3. **Zawodowiec** – Skuteczność przeciwko martwej naturze wzrasta stukrotnie (jest teraz równa Obr.), zaś – ze względu na precyzję użytkowania sprzętu – szansa na Trafienie Pechowe jest zmniejszana o jeden punkt;
4. **Mistrz** – Szansa na Trafienie Krytyczne wzrasta o połowę, zaś na Pechowe zmniejsza się o kolejny punkt; Bazowe Obrażenia broni są zwiększane o 50%.

5. **Profesjonalista** – Szansa na Trafienie Krytyczne jest podwajana (zamiast wzrostu o połowę), zaś na Pechowe zmniejsza się o kolejny punkt; Bazowe Obrażenia broni są zwiększane o kolejne 50%.

UMIEJĘTNOŚCI OGÓLNE

Do umiejętności ogólnych zaliczamy przede wszystkim te umiejętności, których w żaden sposób nie można określić jako ściśle związane z zawodem, znajomością języków, specjalizacjami w posługiwaniu się uzbrojeniem czy wykonywaniem profesji. Oczywiście część z nich ma lub miała jakiś wpływ odnośnie powyższych – albo były ich pierwowzorem albo powstały jako ich prostsza wersja – dostępna dla ogółu. Są to więc umiejętności, których może wyuczyć się każdy, obojętnie od rasy, profesji, klasy społecznej. Mało tego – niektóre z nich są na tyle intuicyjne, że pojawiają się wraz z rozwojem parametrów podstawowych lub w związku z wyuczeniem się jakiejś innej, bardziej wyspecjalizowanej umiejętności. Oczywiście narzuca to pewne ograniczenia w ich rozwijaniu. Przede wszystkim przyjmuje się zasadę, że można je rozwinąć tylko do 3 PU. W wyjątkowych okolicznościach MG może pozwolić rozwinąć jakieś umiejętności główne – tylko do 4 PU, bo wśród ogólnych umiejętności tylko jedna może osiągnąć poziom arcymistrzostwa (chyba, że MG zadecyduje inaczej). Powyższa zasada odnosi się głównie tylko do zdolności ściśle intuicyjnych a więc tych związanych ze współczynnikami podstawowymi (podobnie jw. o odstępstwach od reguły może zadecydować tylko MG).

Na naukę 1 poziomu umiejętności ogólnej (o ile nie wiąże się ona automatycznie z nauką innej umiejętności lub wzrostem współczynników) należy przeznaczyć tylko 1k10 dni – i można w tym samym czasie robić coś innego (oczywiście w czasie wolnym od np. nauki biegłości w broni). Nauczycielem może być każdy kto taką umiejętnością dysponuje (w stopniu równym lub wyższym od tego, który chcemy osiągnąć), a w niektórych przypadkach nawet ktoś kto posiada podobną do oczekiwanej przez nas – tylko ma ją „odprofesyjnie". Ponieważ są to bardzo pospolite umiejętności – już tylko od MG zależy ustalenie czy w ostatnim czasie BG spotkał odpowiedniego nauczyciela, czy musi szukać dalej.

Nauczyć wyższego stopnia (od 2 PU) możemy się ponadto sami – poprzez samodzielny trening, co trwa zwykle 4 miesiące na 1 PU.

Za szczególny przypadek uchodzą wszystkie zdolności rasowe, wrodzone umiejętności specjalne potworów itp. Większość z nich jest opisana przy każdym profilu potwora w bestiariuszu (lub dziale opisującym rasy – w przypadku wrodzonych zdolności ras inteligentnych), bowiem wiele z nich, choć podobnych do siebie – zwykle różni się w jakiś sposób – charakterystyczny dla danego gatunku. Te, które są bardzo popularne i powtarzają się u wielu – zostały opisane na końcu tego działu. W umiejętnościach wrodzonych najciekawsze jest to – że, zgodnie ze swoją nazwą – już samo urodzenie się istoty się danego gatunku obdarza je 1 PU wszystkich tego typu umiejętności. Mogą one być oczywiście rozwijane – jednak zwykle rzadko osiągają pułap wyższy niż 3 PU. W dodatku nie można ich rozwijać przy pomocy czyjegoś szkolenia. Ich poziom wzrasta tylko w przypadku szczególnego, samodzielnego treningu – który właściwie jest związany z rozwojem samej istoty. W momencie bowiem, kiedy decydujemy się przeznaczyć wolny PU na rozwój naszej wrodzonej zdolności – musi minąć pół roku normalnego cyklu życiowego, zanim osiągnie ona wyższy poziom. Normalny cykl życiowy oznacza, że nie może ona być w tym czasie w stanie jakiegoś letargicznego, nienaturalnego snu, ubezwłasnowolnienia, opętania itp. – musi po prostu wykonywać swe normalne, życiowe funkcje, spać, jeść, zdobywać nowe doświadczenia – po prostu żyć. Jeśli chodzi o wyjątki o tej reguły – to podlegają jej wszystkie stworzenia, które opanowały w sposób naturalny lub profesjonalny wpadanie w długotrwały letarg, trans itp. Np. niedźwiedzie zapadające w sen zimowy czy elficki mag potrafiący poddawać się medytacji. Takie istoty, nawet jeśli zostaną nie z własnej woli wyłączone z normalnej egzystencji życiowej (uśpione, wpędzone w trans, ale nie opętane czy wtrącone w szaleństwo itp.) potrafią wykorzystać ten czas, wydawałoby się, stracony – na rozwój osobisty. Rozwój zdolności wrodzonych odbywa się w sposób, niejako, instynktowny – dlatego w tym samym czasie można przyuczać się także innych rzeczy, a terminy różnych, rozwijanych zdolności wrodzonych mogą się dowolnie zazębiać.

UWAGA: jeśli przy opisie zdolności wrodzonej w nawiasie kwadratowym jest podana liczba poprzedzona symbolem „>>", oznacza to, że dla danej rasy, gatunku potworów itd. jest to zazwyczaj maksymalny PU, który mogą osiągnąć jej przedstawiciele.

Agonia – nazwa umiejętności jest dosyć mylna, nie służy bowiem ona wpadaniu w agonię ani wywoływaniu jej u innych tylko powstrzymywaniu własnego stanu agonalnego. Ponieważ wszystkie istoty inteligentne, będąc stworzeniami kruchymi, podatnymi na rany i choroby instynktownie „trzymają się życia pazurami", każdy przedstawiciel tego rodzaju automatycznie nabywa 1 PU. Potem trzeba ją rozwijać samodzielnie.

- Dzięki tej umiejętności w stanie agonalnym BG traci tylko 10 pkt. ŻYW (dzielone przez PU) na rundę;
- Jeśli obrażenia nie przekroczyły na minusie 10%/PU ŻYW bazowej to postać wciąż jest w stanie wykonywać nie wymagające wysiłku czynności – wezwać towarzyszy na pomoc, wypić leczniczy eliksir, opatrzyć rany – jeśli pod ręką ma akurat opatrunek itp. Gdy ta wartość zostanie przekroczona – bohater traci przytomność i nie może dalej działać;
- Śmierć całkowita BG następuje w momencie gdy w skutek odniesionych ran i krwawienia ŻYW spada 100% na minusie (obrażenia przekroczą dwukrotnie ŻYW). Dzięki tej umiejętności można jednak odwlec ten moment maksymalnie tyle rund ile się ma PU – przy czym w każdej należy wykonać udany test na Odp. Nr 4.

Atak Selektywny – ciosy w słabe miejsca i kończyny przeciwników może wykonywać każdy (patrz opis mechaniki **Walki**) ale tylko osoby odpowiednio w tym przeszkolone potrafią to robić celnie i skutecznie. Każdy PU pozwala bowiem o 20% zmniejszyć negatywne

modyfikatory TR i op. takiego ataku. W dodatku można wykonać w rundzie tyle dodatkowych ataków w kończyny ile ma się PU. Powyżej 3 PU mogą rozwijać tą umiejętność tylko przedstawiciele kasty żołnierskiej.

Dystansowanie – ta umiejętność odpowiada za skuteczne utrzymywanie przeciwnika na odległość. Nabycie 1 PU następuje automatycznie przy posiadaniu jakiejkolwiek Bgł w broniach ręcznych (takich o zaś min. 1 – jeśli w grupie broni, na którą ma BG biegłość jest tylko jedna, dwie spełniające powyższy warunek – to się nie liczy; muszą być przynajmniej trzy). Dalej należy rozwijać tą umiejętność już osobno.

- Można jej użyć jednocześnie tylko przeciw jednemu wrogowi/PU który dysponuje bronią z zasięgiem mniejszym o min. 1 pole.
- Osoba używająca tej zdolności atakuje (bez ranienia – tylko „na pokaz") poza kolejnością walki i w przypadku powodzenia ataku skutecznie utrzymuje przeciwnika na odległość. Jeśli test TR się nie powiedzie – można go powtórzyć tyle razy ile ma się PU – jednak kosztem dodatkowych ataków (trzeba więc najpierw je posiadać).
- Przeciwnik który mimo to chce zaatakować utrzymującego go na odległość bohatera. Uda mu się to jeśli wykona pozytywnie test akt SZ (podzieloną przez PU). W przeciwnym wypadku nadzieje się na wystawioną broń, otrzymując maksymalne obrażenia. Jeśli Utrzymujący zechce samemu zranić przeciwnika – to też robi to automatycznie (wróg nie może uniknąć obrażeń, ale można to zrobić tylko zanim wróg samemu podejmie się ataku). Obrażenia wylicza się normalnie – i jeśli przeciwnik został zraniony to utrzymywanie na odległość dobiega końca. Bronią kłutą można zranić tylko 1 przeciwnika na raz, zaś atak obuchowy dosięgnie tylko połowę dystansowanych przeciwników (atakiem siecznym można zaś zranić wszystkich przeciwników, których utrzymywało się na odległość).
- Jeśli kilka stojących obok siebie osób wykorzystuje tą umiejętność przeciw jednemu przeciwnikowi, to udany test choć jednej z nich uniemożliwia przeciwnikowi podejście do wszystkich.

Inercja Fizyczna – co prawda normalny mięśniak będzie potrafił – prężąc swe muskuły do oporu – pokonać większość fizycznych przeszkód, ale tylko ten kto wie jak umiejętnie swoją siłę wykorzystać zrobi to sprawnie i szybko. Ta umiejętność jest intuicyjnie związana z SF i każde pełne 125pkt. pozwala automatycznie nabyć jej 1 PU. Dzięki niej można bowiem robić wszelkie czynności wymagające ekstremalnego wykorzystania swojej siły, np. wyważać drzwi, rozginać kraty, rozrywać więzy itp. Szansa powodzenia jest równa 15%/PU +/-1% na każde 5 pkt. SF różnicy między wytrzymałością/siła obiektu na który wpływa się siła. Poza tym pozwala o 20%/PU zmniejszyć obrażenia, które można otrzymać np. próbując wywarzyć drzwi barkiem itp. Test można powtarzać bez problemu tyle razy ile ma się PU. Potem każdy nieudany wynik może oznaczać np. zwichnięcie nadgarstka, barku albo naciągnięcie ścięgna itp.

Intuicja – jest to umiejętność instynktownie związana z rozwojem INT, dlatego też każde pełne 100 pkt pozwala automatycznie nabyć 1 PU. Intuicja zaś odpowiada za odpowiednie „wytrenowanie" naszej podświadomości i innych zdolności abstrakcyjnego myślenia, które możemy aktywować w ekstremalnych sytuacjach (tzw. intrawizja – nie mylić z infrawizją). Oznacza to, że po udanym teście 1/[10-PU] INT – gdy wyczerpią się nam pomysły na rozwiązanie zaistniałej sytuacji, MG powinien udzielić nam wskazówek do jego rozwiązania (w zależności od dokładności wskazówek MG może potem odpowiednio zmniejszyć PD, jeśli jakieś było związane z samodzielnym rozwikłaniem tego problemu). BG mogą też wykorzystywać tą umiejętność w innych sytuacjach – gdy rozwiązanie jakiegoś problemu jest uzasadnione od udanego testu umiejętności, która jest im niedostępna a związana może być z wykonywaniem skomplikowanych akrobacji intelektualnych (wtedy PD nie są obniżane). Intuicję można wykorzystywać tylko raz dziennie/PU. Intrawizja może być też wykorzystywana w innych specyficznych przypadkach, np. do wyczuwania obecności istot i obiektów niewidzialnych, niematerialnych – i innych sytuacji, które wymykają się ocenie klasycznymi zmysłami (dokładna interpretacja zależy od MG i uczestników, na ile chcą się oni trzymać literackiego pierwowzoru literackiego intuicjonizmu). Zamiast powyższych efektów bohater może po prostu wykorzystać jednorazowo intrawizję, aby o wartość ZW zwiększyć najbliższy test związany choć minimalnie z aktywnością umysłową.

Garda – Można jej użyć w walce dla jednego ataku/PU w rundzie, wykonując ostrożne ciosy, będące w stanie w razie czego skuteczniej wykorzystać aktywną obronę broni. Oczywiście zmniejsza się wtedy skuteczność trafienia. Nasza OB zwiększa się o 10 pkt + 5 pkt/PU, ale automatycznie tracimy tyle samo TR. Posiadanie co najmniej 3 biegłości w różnorodnych grupach broni oznacza otrzymanie darmowego 1 PU (ale tylko raz, o dalszy rozwój należy zadbać samodzielnie)

Lustrowanie – jest to umiejętność dla spostrzegawczych, wymaga min. 75 pkt. SZ – no i oczywiście dobrych (sprawnych) oczu. Pozwala bowiem [1 PU] na rozpoznawanie słów (a nawet pojedynczych zgłosek) z ruchu ust obserwowanej osoby, co wymaga udanego testu 1/[10-PU] INT + 1/4 baz. SZ. Oczywiście należy całkowicie znać mowę obserwowanej osoby (jeśli nie, to można tylko odczytać niekompletny „zapis fonetyczny"), ale każdy kolejny PU daje 5% szans na zrozumienie (np. z wyrazu twarzy, napięcia mięśni, itp.) choć częściowego sensu wypowiedzi osoby, której mowę zna się częściowo lub jest podobna do któregoś ze znanych obserwatorowi języków. Powyżej 4 PU MG może pozwolić nawet na próbę rozpoznania sensu mowy, której się nie zna.

Młynek – jest to dosyć prosta umiejętność walki, którą wykorzystują zwykle osoby o uzbrojeniu nie mogącym sforsować potężnego opancerzenia przeciwnika. Wtedy zwykle pozostaje liczyć na jeden, celny cios w newralgiczne miejsce wroga, które „rozłoży go na łopatki". Jeżeli posiada się jakąkolwiek Biegłość w

jakiejkolwiek broni, to automatycznie zyskuje się 1 PU. Potem należy rozwijać ją osobno. Na każdy PU zwiększa ona o 50% (połowę podstawowej wartości) szansę na trafienie krytyczne (zarówno pechowe jak i nadefektywne). Zwiększa także dwukrotnie op. broni – przy czym negatywny mod. Opóźnienia może być podzielony przez PU, zawsze jednak musi być min. 1 sg dodatkowego op.

Mowa Ciała – dzięki tej zdolności bohater uzyskuje podstawowe informacje na temat psychologii organizmów żywych, które pozwalają mu pozyskiwać pewne informacje ze sposobu w jaki się poruszają, wykonują gesty, tworzą mimikę itp. - a nawet wykorzystywać swą wiedzę celem lepszego panowania nad własnym językiem ciała, który jest w stanie bezwiednie wpływac na poczynania lub obserwacje osób postronnych Istnieje 5 rodzajów wykorzystywania tej umiejętności - za każdy PU bohater dokonuje wyboru jednego z ich (jeden efekt można wybrać wielokrotnie - tak by kumulował swe działanie - o ile pozwoli na to MG i jest w logicznie umotywowane etosem). Każdorazowe użycie tej umiejętności wymaga testu 1/[6-PU] INT + 1/[7-PU] baz. SZ + 1/[10-PU] MD.

- ***Agresywne*** – podczas walki, dzięki obserwacji gestów i ruchów przeciwnika jest się w stanie lepiej przewidywać jego reakcje – co pozwala o 5 bohaterowi zwiększyć TR/OB (w zależności od tego czy jesteśmy w ofensywie czy defensywie) względem takiej istoty;
- ***Rozpoznawcze*** – obserwując jakąś istotę (najlepiej by nie zdawała sobie z tego sprawy) - dzięki temu że wysyła ona mnóstwo sygnałów o których nie zdaje sobie sprawy, bohater jest wstanie pozyskać o niej pewne informacje, które pomogą mu w przypadku bezpośredniej konfrontacji z nią (nie koniecznie bojowej – może to być test reakcji, posłuszeństwa, zaskoczenia itp.), które zaowocują dla niego modyfikatorem +5 do bezpośrednich testów współczynników podstawowych względem owej istoty;
- ***Interpersonalne*** – prowadząc z kimś rozmowę lub inne czynności oparte na działaniach między osobowych (uwodzenie, zastraszanie, hipnotyzowanie itp.) można skuteczniej przewidywać intencje adwersarza, dzięki czemu można zyskać +5 do testów umiejętności, opartych (w całości lub częściowo – decyduje MG) o współczynniki psychiczne (ze szczególnym uwzględnieniem CH, PR czy INT);
- ***Nadnaturalne*** – dotyczy to przede wszystkim rozpoznawania gestykulacji i mimiki w przypadku konfrontacji z istotami posługującymi czarami (ale może też chodzić np. o rzucaną niemagicznie klątwę lub Przemianę) – dzięki czemu będą w stanie mniej więcej rozpoznać (albo domyślić się) z owych ruchów rodzaj rzucanego czaru - można się będzie nań lepiej przygotować. Pozwala to zwiększyć Odp. na przewidywany efekt oddziaływania o 5 pkt;
- ***Podświadomościowe*** – dzięki temu bohater może obrócić wiedzę o mowie własnego ciała przeciwko swoim adwersarzom – niwelując większość podświadomych informacji wysyłanych przez siebie - tak że może to spowodować u nich poważne trudności w przypadku niektórych testów swych współczynników (np. PR, CH) lub umiejętności ocierających się o wiedzę psychologiczną (np. Przejrzenie Intencji, Przejrzenie Osobowości, Indagacja, Wyzwanie itp.), a w efekcie -5 pkt. do odpowiednich testów.

UWAGA: poza czysto mechanicznym aspektem umiejętność ta może dawać różnego rodzaju korzyści czysto fabularne - np. przy agresywnym użyciu możemy domyślić się czy wróg atakuje nas z własnej woli czy nie i jaki jest jego stosunek do nas, rozpoznaczo jesteśmy się w stanie domyślić do jakiej grupy społecznej, klasowej, kastowej możne należeć, interpersonalnie może zwiększyć szanse na domyślenie się co osoba inna chce nam przekazać Mową Gestów - jeśli sami jej nie mamy, podświadomościowo zaś możemy też ograniczyć ilość informacji które inni poznają przy spotkani nas albo zmniejszyć własną rozpoznawalność w tłumie, przekazać do podświadomości innym jakieś informacje o naszym usposobieniu itp. (o szczegółach decyduje MG). Należy też zwracać uwagę na to jakiego rodzaju jest osobnik na którym wykorzystujemy Język Ciała - testy bez żadnych ujemnych modyfikatorów przeprowadza się tylko wobec członków własnej rasy. Im bardziej obcy jest dany gatunek - np. mieszaniec -> obca rasa -> potwory -> zwirzęta -> istoty nadnaturalne - tym MG ma prawo zastosować większe modyfikatory ujemne (patrz Warunki przeprowadzania testów)

Nadprzeciętna Moc – jest to umiejętność ogólna dostępna wszystkim osobom, które znają się na czarach i władaniu strumieniami Potencjału Magicznego. Pozwala ona rozwinąć ukryte pokłady talentu bohatera – poprzez odpowiednie treningi psychofizyczne i dyscyplinę intelektualną – tak by zwiększyła się jego zdolność do koreakcji z energią magiczną. Dzięki temu za każdy PU można przy wyliczaniu osobistego PM dodać nadliczbową „dziesiątkę" z jednego ze współczynników psychicznych (czyli 1/10 jej wartości; można to robić wielokrotnie z tym samym współczynnikiem). Czarodzieje zwykle czynią tak względem UM, w ostateczności tylko posiłkując się innymi charakterystykami, zaś klerycy – względem WI. Możliwe jest aby tą umiejętność posiedli bohaterowie z kast niemagicznych, potrafiący rzucać czary metodami adaptacyjnymi, ale jest mało prawdopodobne, by rozwinęli ją powyżej 1 PU (za to ich nie obowiązują restrykcje dotyczące UM/WI). Każdy kolejny PU pozwala także o 1 pkt. zmniejszyć obrażenia, które otrzymuje się za pobieranie energii magicznej z własnych sił witalnych. Dodatkowo – kiedy ktoś chce wyssać (lub skraść) z bohatera PM, to przysługuje mu test 1/2 akt. UM lub ŻYW (do wyboru; można go powtarzać – w przypadku niepowodzenia tyle razy ile ma się PU) – dzięki któremu może on dać temu odpór.

Ogłuszanie – jeśli posiada się jakąkolwiek Bgł w którejś z broni obuchowych (takich jak maczugi, młoty, topory) to automatycznie zyskuje się 1 PU. Potem należy rozwijać tą umiejętność osobno. Pozwala ona ogłuszyć przeciwnika, pozbawiając przytomności ale nie wyrządzając krzywdy. Trzeba wpierw uderzyć wroga od tyłu w głowę (wymagany test TR, przy czym negatywny modyfikator można podzielić przez PU). Jeśli nie uda mu się obrona przed szokiem (Odp nr 4 podzielona przez PU) to traci przytomność, zaś cios zadaje tylko 1/10 normalnych obrażeń obuchowych.

Parada – umiejętnością tą dysponuje każdy, kto posiadł biegłość w dowolnej broni szermierczej takiej jak szabla, miecz, rapier czy nawet włócznia itp. Daje to 1 PU, ale dalej umiejętność należy już rozwijać samodzielnie. Polega ona na tym, iż zamiast wykonać jeden ze swoich ataków, można odbić (sparować) któryś z ciosów wroga (o ile ma broń podobnych rozmiarów – każdy następny PU pozwala zniwelować 1 punkt zasięgu różnicy) – po udanym teście 1/4 BGŁ. W jednej rundzie nie można parować więcej ataków niż ma się PU. Po każdym udanym parowaniu broń przyjmuje na siebie pełne uszkodzenia siły ciosu wroga.

Precyzja – jest to umiejętność instynktownie związana z SZ, więc każde pełne 100 pkt automatycznie daje 1 PU. Umiejętność ta można wykorzystać za każdym razem, gdy mamy podstawy przypuszczać, że nasz atak z dystansu nie wyrządzi wrogowi większych ran. Podczas użycia taki strzał/rzut w słabiej opancerzone miejsce ma podwojone opóźnienie. Jeśli przeciwnik zostanie trafiony, musi wykonać test akt SZ podzielonej przez PU. Jeśli mu się nie uda to jego WYP są obniżane o 10%/PU.

Prestiż – jest to umiejętność instynktownie związana z CH, więc każde pełne 175 pkt automatycznie daje 1 PU. Jest to umiejętność wykorzystywana by sprytnymi sugestiami (ew. zastraszeniem), sztuczkami logicznymi i odpowiednią retoryką skłonić inne istoty do bezzwłocznego i całkowitego zrealizowania zamiaru, rozkazu, polecenia itp. bohatera. Musi on pomyślnie wykonać test 1/[10-PU] CH, zaś osoba której wydaje się polecenie musi testować Odp nr 2 [podzieloną przez PU]. Jeśli jej się nie uda – musi rozkaz zrealizować. Jeśli polecenie zagraża bezpośrednio jej życiu/zdrowiu to przysługuje jej dodatkowy rzut obronny. Osoby, które wykonują polecenia bohatera mogą wykorzystać 1/10 jego CH (na każdy PU), jako dodatni modyfikator podczas uzyskiwania posłuszeństwa wśród własnych podwładnych (o ile ma to na celu realizację poleceń).

Przystawienie – jeśli dysponuje się Bgł w jakiejkolwiek broni kłującej to automatycznie zyskuje się 1 PU (potem należy tą umiejętność rozwijać osobno). Polega ona na takim wyprowadzeniu ciosu (należy to zadeklarować przed atakiem) by zamiast zadawać obrażenia, tylko przystawić szpic (można wykorzystywać tylko ataki kłute broni) broni do ciała przeciwnika i wymusić na nim poddanie. Szansa na TR obniżana jest przy takim ataku o [25 dzielone przez PU] pkt. Udany test oznacza, że bohater może wykorzystać nie więcej niż 1/10 skuteczności ataku – a może w ogóle odstąpić od zadawania ran. Do końca rundy może jednak w każdej chwili użyć pełnej mocy raniącej „dopychając" broń. Jeśli przeciwnik w ogóle chciałby wykonać jakąś akcję wyprzedzającą dobicie go to musi testować akt SZ (podzieloną przez PU) – ale wciąż należy pamiętać że w trakcie jej wykonywania może zostać dobity (trwa to tylko 1 sg).

Respekt – jest to umiejętność w sposób instynktowny związana z PR, więc każde pełne 160 pkt pozwala nabyć

1 PU. Pozwala z odpowiednią gracją, postawą i premedytacją wykorzystywać swój wygląd zewnętrzny, ew. przymioty płci w relacjach damsko-męskich. Udany test 1/[6-PU] PR pozwala być lepiej traktowanym nawet przez osoby o nieprzychylnym (a nawet wrogim) nastawieniu (niezależnie od testów na reakcję) lub wyższym statusie społecznym. Jeśli zaś uda się test 1/[10-PU] CH to można oczekiwać, że każda istota inteligentna (nawet wroga) będzie dbała by takiemu bohaterowi nie stała się krzywda i była traktowana z należytym szacunkiem. Użycie tej drugiej zdolności – nawet nieudane powoduje, że BG na długo pozostanie w pamięci osób ją obserwujących (co może jej się przydać w przyszłości ale i zaszkodzić). Natura tej umiejętności powoduje, że w przypadku nieudanego testu można go powtórzyć tyle razy ile ma się PU.

Roztrącenie – jest to zdolność pozwalająca na wyrwanie się z okrążenia lub utorowanie sobie drogi między przeciwnikami, tak by samemu jak najmniej przy tym ucierpieć. Normalnie osoba, która nie ma takiej umiejętności musi albo rzucić się do ucieczki albo spróbować samą siłą fizyczną wybić sobie taką drogę – gdy zaś jej się nie udaje, prawie zawsze automatycznie nadzieje się na broń przeciwników. Ta umiejętność zaś opiera się na zaskoczeniu przeciwników brawurową akcją przedzierania się (przeciwnikom musi nie powieść się test akt. SZ; zawsze wykonują test 2 osoby najbliżej stojące przy bohaterze – poza nimi muszą wykonywać testy tylu przeciwników ilu jeszcze atakuje w rundzie bohatera, przy czym liczbę tą można zmniejszyć o PU roztrącającego). Te osoby, które nie zostały zaskoczone zyskują premię do TR (o ile wykonają atak przed końcem roztrącania) 20 pkt [podzielone przez PU]. Próba roztrącenia zawsze zajmuje połowę dostępnych w rundzie sg SZ bohatera i jest udana jeśli utrzyma równowagę (powiedzie mu się test ZR). Do 5 PU tą umiejętność mogą rozwijać tylko przedstawiciele kasty żołnierskiej.

Szturma – jest to umiejętność analogiczna do *Gardy*, tylko wykorzystywana, kiedy zdecydowanym nacieraniem, chcemy zmusić przeciwnika by przeszedł do obrony. Tutaj zwiększa się TR a zmniejsza OB.

Talent Magiczny – jest to umiejętność związana instynktownie z UM, więc każde 150 pkt. daje automatycznie 1 PU. Umiejętność ta pozwala rozwijać ukryte talenty magiczne, jednak jej pełne wykorzystanie [4 i 5 PU] możliwe jest tylko przez przedstawicieli kast czarodziejskiej i kleryckiej.

1. **Nowicjusz** – po udanym teście 1/[10-PU] UM można wykrywać magię w otoczeniu przy pomocy wzroku. Po dotknięciu (i ponownym teście) można zidentyfikować jej pochodzenie i ew. siłę;
2. **Specjalista** – zasięg umiejętności wykonywanych w oparciu o moce magiczne (czary, identyfikacje, także niektóre umiejętności kast niemagicznych – jak rytuały, pasje czy traumaturgia) jest dwukrotnie większy. Ponadto naturalna szybkość regeneracji PM jest mnożona przez PU;
3. **Zawodowiec** – używanie powyższych czynności jest szybsze. Oznacza to, że ich opóźnienie jest zmniejszane o 1 sg [i o kolejne punkty na wyższych poziomach] nie może jednak wynosić mniej niż 1;
4. **Mistrz** – Antyodporność jest dwukrotnie większa niżby to wynikało z normalnych wyliczeń;
5. **Profesjonalista** – uzyskuje się zdolność pokonywania barier czasoprzestrzennych dla strumieni Potencjału Magicznego, daje to umiejętność rzucania 1 dodatkowego czaru adaptowanego w rundzie – o ile pozwala na to opóźnienie i sposób rzucania.

Unikanie – jest to umiejętność instynktownie związana ze ZR i każde pełne 75 daje 1 PU. Pozwala to uniknąć jednego ataku w rundzie/PU, o ile uda się każdorazowy test akt. 1/[6-PU] ZR. Dotyczy to tylko ataków w walce wręcz. Ataki z dystansu są możliwe do uniknięcia tylko jeśli widzimy dokładnie osobę do nas celującą – to zaś oznacza że możemy unikać strzałów jednego wroga, nie można mieć bowiem tak podzielnej uwagi by zauważyć wszystkie osoby celujące do bohatera z dystansu.

Wysadzanie Jeźdźca Z Siodła – każdy kto posiada Bgł. w jakiejkolwiek broni drzewcowej – automatycznie nabywa 1 PU. Potem jednak należy rozwijać ją osobno. Tą umiejętnością można spowodować zrzucenie jeźdźca z jego wierzchowca. Można do tego użyć dowolnej broni, która jest DW i ma odpowiednią długość (np. pika, hispardon, glewia, berdysz). Wykonuje się jak normalny atak – tylko z podwojonym opóźnieniem (ujemny modyfikator zostaje podzielony przez PU). Trafiony jeździec spada, jeśli nie uda się mu test akt ZR (podzielonej przez PU) – odnosi obrażenia od upadku z wierzchowca ale Obr. od broni nie są zwiększane o losowy dorzut (choć mogą być przezeń zmniejszone).

Zamaszysty Atak – tą umiejętność mogą się wyuczyć sobie wszystkie postacie, które chcą być skuteczne w walce z bardzo wytrzymałymi lub opancerzonymi wrogami. Przede wszystkim taki atak można wykonać raz na rundę na każdy posiadany PU. Należy mieć też odpowiednio dużo miejsca na zamach lub podbieg (w przypadku rzucania). Opóźnienie ataku jest podwajane. Przeciwnik otrzymuje zwiększone obrażenia (bazowa skuteczność broni jest zwiększana o 50% na każdy PU) jeśli nie uda mu się zamortyzować uderzenia

odpowiednim ułożeniem ciała (wymagany test akt. ZR dzielonej przez PU).

Zmyłka – umiejętność bardzo przydatna w wielu sytuacjach, gdy trzeba fachowo odwrócić czyjąś uwagę albo kogoś kompletnie zdezorientować. Polega to zwykle na wykonaniu jakiegoś triku, niespodziewanego ruchu, dziwnego krzyku itp., ew. odpowiednim sypnięciem piachem w twarza. Trwa to 1k6 sg i może być wykonane na początku rundy poza kolejnością. Może być skierowane do 1 osoby na PU i jeśli nie odeprą rzutu przeciwko sugestii (Odp nr 2 podzieloną przez PU) to są traktowane jakby były zaskoczone.

Znachorstwo – jest to umiejętność instynktownie związana z MD i każde pełne 75 pkt tego współczynnika pozwala automatycznie nabyć jej 1 PU. Umiejętność ta daje podstawową wiedzę z zakresu udzielania pierwszej pomocy w nagłych wypadkach i asysty medycznej – tj. opatrywanie ran, usztywnianie złamanych kończyn, nastawianie zwichniętych stawów, wyciąganie strzał,

odbieranie porodów, opieka nad rannymi itp. Wymaga to udanego testu 1/3 akt ZR + 1/4 MD + 1/[6-PU] INT. Nieudany test można powtarzać bez uszczerbku na zdrowiu tyle razy ile się posiada PU. Poza tym każdy PU daje wiedzę na temat pewnych gatunków ziół (miejsce występowania, efekty itp.). Zależy to od kasty: na 1 PU kasta żołnierska i złodziejska zna ich 1k5, społeczna i rycerska 1k3, a klerycka i czarodziejska 1k6.

Zdolności Wrodzone

Bazowa Bariera Odpornościowa – ta wrodzona zdolność występuje rzadko, zwykle u niektórych stworzeń o specyficznej fizjonomii i fizjologii. Dzięki odpowiedniemu połączeniu zewnętrznej budowy ciała (np. odpowiednio grubej lub niewrażliwej skórze) z konstrukcją organizmu (nadzwyczajna wydolność odpowiednich organów lub jakaś nadnaturalna moc) uzyskuje ona sporą odporność na wszystkie czynniki związane z 10 Opornościami. Działa to na podobnej zasadzie jak WYP, powoduje redukcję obrażeń od tych czynników o 10 pkt./PU.

Doskonały Smak – narządy smaku (a więc kubełki smakowe, i ew. inne sensory istoty) są nadzwyczaj dobrze rozwinięte, gdyż ten zmysł jest jednym z jego głównych, nie raz ratując mu życie – daje wachlarz wielu innych, wymyślnych zdolności przystosowawczych. Pozawala mu bowiem bezbłędnie zidentyfikować po smaku każdą substancję, z którą miał już do czynienia (w spornych przypadkach po udanym teście MD – który można powtarzać tyle razy, ile ma się PU). W dodatku wyczulony smak pozwala uzyskać pewne premie do wykrywania trucizny, ew. nieświeżego lub niejadalnego pożywienia (po udanym teście 1/[6-PU] baz. SZ – co w przypadku krytycznego powodzenia oznaczać może nawet automatyczne wykrycie).

Doskonały Słuch – umiejętność ta występuje zwykle u stworzeń żyjących dziko. Dzięki doskonale rozwiniętym narządom zmysłu słuchu jego zasięg jest zwiększany pięciokrotnie na każdy PU. W zależności od wysokości PU MG może też odpowiednio zmniejszyć szansę na zaskoczenie z ukrycia takiej istoty. Pomimo, iż słuch jest tak rozwinięty – niektóre, niekorzystne okoliczności mogą w pewnym zakresie ograniczać tą zdolność (np. hałas). O szczegółach decyduje MG, mając na względzie nie tylko wysokość PU ale i np. doświadczenie stworzenia, czy posiadanie przezeń innych zdolności zmysłowych (ew. pozazmysłowych).

Doskonały Węch – istota dysponująca taką zdolnością ma bardzo zaawansowany zmysł węchu. Jest on tak silny, że stworzenie potrafi dokładnie wykrywać źródła zapachu (i ew. bezbłędnie je identyfikować, jeśli już wcześniej miał z nimi do czynienia – po udanym teście 1/[6-PU] MD) na odległość równą 30%/PU SZ (liczonej w metrach). W zależności od wysokości PU MG może zezwolić posiadaczowi takiej umiejętności na uzyskiwanie pewnych dodatkowych informacji o źródle zapachu (np. jeśli cel intensywnie się poci – to można wykryć jego emocje typu strach lub gniew), w ekstremalnych/niejednoznacznych MG może zarządzić dodatkowy test INT.

Doskonały Wzrok – jest to zdolność, która jest związana ze specjalną budową narządów wzroku danej istoty. Jeśli skoncentruje się ona przez co najmniej 1 rundę, to jest w stanie o 100%/PU zwiększyć zasięg własnego wzroku. Niekorzystne warunki są w stanie oczywiście ograniczyć tą umiejętność, ale już nie w tak znacznym stopniu, jak normalnie (o szczegółach decyduje MG, mając na uwadze wysokość PU). W dodatku korzystne warunki (np. dobry punkt obserwacyjny przy doskonałej pogodzie) potrafią wydatnie zwiększyć efekty zdolności – w tym także zniwelować negatywne skutki ataków (tylko TR) na odległe dystansy.

Gruboskórność – ta wrodzona zdolność nie oznacza, że jej posiadacz jest bezczelnym gburem (choć tak też może

się zdarzyć), po prostu ma tak wytrzymałe tkanki wierzchnie, że wszelka broń, której aktualna WT jest mniejsza niż 5 pkt./PU, w ogóle nie zadaje jej żadnych ran. W dodatku MG powinien wykonać test na wytrzymałość takiego przedmiotu, gdyż uderzenie nią w bohatera może skończyć się jej zniszczeniem (stępieniem, pęknięciem, złamaniem, itp.) – w przypadku niepowodzenia testu.

Infrawizja – jest to naturalna umiejętność niektórych istot do odpowiedniej akomodacji soczewki i źrenicy oka, tak by wyłapywać najdrobniejsze dawki światła (połączona zwykle z częściową zdolnością do wyłapywania źródeł ciepła z otoczenia), co pozwala zazwyczaj widzieć im w każdego rodzaju ciemnościach na odległość 10%/PU SZ liczonej w metrach. Zdolność może nie zadziałać przy ciemnościach absolutnych/magicznych (decyduje wysokość PU, szczegóły ustala MG)

Latanie – przy pomocy odpowiednich kończyn ciała (np. pierzastych skrzydeł lub błon międzykończynowych) lub innych „rzeczy" niektóre istoty są w stanie wykorzystać prawa aerodynamiki by pokonać grawitację, wzbić się w powietrze i kontynuować lot w przestworzach (czy to wykorzystując prądy powietrzne czy też siłę własnych mięśni). Wznoszenie (zmiana wysokości) trwa zwykle [6-PU] metrów/rundę, zaś prędkość lotu przeciętnego stworzenia wynosi 20%/PU SZ (liczone w metrach na rundę). Oczywiście uszkodzenie (lub utrata) właściwych kończyn może w poważny sposób ograniczyć tą zdolność, lub nawet uniemożliwić wzbicie się w przestworza. W dodatku należy pamiętać, że wiele istot cięższych od powietrza (np. ptaki) do lotu nie używają wyłącznie kończyn, ale także specjalne narządy wewnętrzne (np. połączone z układem oddechowym worki powietrzne) – dlatego pewne obrażenia wewnętrzne mogą odnieść skutek analogiczny do niedowładu kończyn. Wszystkie ograniczenia oczywiście mogą być zmniejszone w zależności od wysokości PU (decyzja MG). Jeśli nie zaznaczono inaczej – to lot zwykle jest równie wyczerpujący co normalne przemieszczanie się.

Naturalna Wieloręczność – jest to wrodzona umiejętność równorzędnej walki wszystkimi, posiadanymi kończynami manipulacyjnymi. Przy [1 PU] pozwala bez ograniczeń wyprowadzać ataki tzw. „bronią naturalną" (czyli np. pięściami ew. pazurami) przy pomocy wszystkich kończyn (o ile SZ pozwala). Później [2 PU] umożliwia normalne trzymanie jednej broni w każdej z rąk, obojętnie od tego, która jest dominującą. Od [3 PU] pozwala także atakować broniami w dowolnej kombinacji kończyn (np. posiadając 4 ręce można walczyć 2 broniami J i jedną DW, lub dwoma DW albo 4-rema J itd.). Przy [4 PU] koordynacja wzrokowo ruchowa jest już tak wyćwiczona, że do poprzednich kombinacji można także bez ograniczeń włączać tarcze (np. dwie tarcze i dwie bronie J). Jednak dopiero [5 PU] pozwala włączać do tych kombinacji bronie o skomplikowanej konstrukcji, zaawansowane technicznie (np. kusze, łańcuchomiecze) – co wcześniej w ogóle wiązało się ze sporymi ograniczeniami (decyzja MG).

Nadzwyczajna Odporność Na... (jakiś czynnik) – przy opisie tej zdolności wrodzonej u danej istoty powinna być zwykle wymieniona nazwa, jakiego konkretnego czynnika ona dotyczy (np. ognia i lawy, kwasu czy może konkretnego gatunku trującego gazu). Dzięki tej zdolności wszystkie negatywne efekty wymienionego czynnika są zawsze redukowane o 20%/PU.

Obalanie – stworzenie dysponujące taką umiejętnością potrafi powalić ofiarę na ziemię, o ile posiada jakąś wolną przestrzeń na wykonanie rozbiegu – wynoszącą co najmniej 10m.W zależności od wysokości PU MG może ten dystans skrócić stosownie do okoliczności (np. w przypadku wykonywania krótkiego podbiegu ze szczytu wzniesienia w dół, albo skacząc na ofiarę z wysokości). Ofiara może spróbować zejść za drogi nacierającemu przeciwnikami – o ile wykona udany test akt. ZR (podzielonej dodatkowo przez PU).

Odporność Na Rany Kłute – na Orchii żyją stworzenia, które ze względu na swoją specyficzną budowę ciała lub inne cechy fizjonomiczne, fizjologiczne itd. są mniej wrażliwe na broń zadającą obrażenia typu kłutego. Skuteczność raniąca takich broni jest względem tej istoty redukowana, przez co zadają one o 20%/PU mniej obrażeń. MG może jednak zmodyfikować tą wartość (na niekorzyść stworzenia) w specyficznych okolicznościach np. gdy doszło do TR Krytycznego, albo użyto broni o bardzo dużych rozmiarach (np. zaostrzony pal itp.).

Odporność Na Rany Obuchowe – analogicznie jak wrodzona zdolność *Odporność Na Rany Kłute*, tylko względem ran obuchowych.

Odporność Na Rany Tnące – analogicznie jak wrodzona zdolność *Odporność Na Rany Kłute*, tylko względem ran tnących.

Pochwycenie – zdolność ta pozwala chwytać swe ofiary tak, by je obezwładnić, a tym samym uniemożliwić dalszą aktywność. Wystarczy by co najmniej dwoma kończynami manipulacyjnymi (ew. inną, chwytną częścią ciała) trafić cel – obrażenia zadawane takimi atakami są minimalne (lub nie ma ich wcale) – a trafiona istota nie może kontynuować dalszej walki, rzucania czarów itp.. Jedyne co może zrobić, to podjąć próbę uwolnienia się z uchwytu pojedynczej kończyny. Ma prawo wykonać jedną taką próbę w rundzie (przy czym MG może zmniejszyć częstotliwość podejmowania tych prób jeśli atakujący ma odpowiednio wysoki PU i trafił cel więcej niż dwoma kończynami – szczegóły pozostawiamy do decyzji prowadzącego), która powiedzie się po udanym teście akt. ZR (ew. umiejętności odpowiadającej się za pozbywanie się więzów, jeśli takową posiada) – przy czym i tak jest to jeszcze dzielone przez PU.

Podwyższony Próg Odporności Na...(jakiś czynnik) – dzięki tej zdolności istota jest w jakimś stopniu uodporniona na jakiś, konkretny czynnik. Może to być zarówno kompleks czynników dotyczący jednej (lub kilku) odporności – choć najczęściej dotyczy tylko jednego, składowego czynnika pojedynczej Odp. (np. na niską temperaturę). Powoduje to, iż za każdym razem, gdy dochodzi do testu obronnego, przeciwko wymienionemu czynnikowi, to bohater posiada dodatkowy modyfikator w wysokości 10+1k5 pkt./PU. W dodatku, dzięki każdym 2, następnym PU można powtórzyć jeden taki test obronny, jeśli poprzedni był nieudany.

Przetrącenie – istota dysponująca tą umiejętnością jest w stanie wykonać straszliwy (dwukrotnie wolniejszy) cios na odlew ramieniem i pięścią (trafiając nawet maksymalnie 1 przeciwnika/PU – jeśli są odpowiednio ustawieni, jeden obok drugiego). Obrażenia są zwiększane o 40%/PU, w dodatku odnosi ryzyko złamania analogiczne jak przy upadku z 1m/PU. Przy odpowiednio wysokim PU (decyzja MG) osobnik może wykorzystać tą umiejętność także do ataku bronią obuchową (lecz tylko z połowiczną skutecznością).

Regeneracja – istota dysponująca taką zdolnością ma specjalnie zbudowany organizm, który potrafi w niesamowicie szybkim tempie uleczyć odniesione rany. W każdej rundzie stworzenie takie zabliźnić rany o maksymalnej wartości obrażeń równych 5%/PU bazowej ŻYW. Jeśli utraci kończyny (ew. jakieś większe kawałki ciała) to przy udanym teście baz. 1/4 ŻYW (powtarzanym co rundę) jest ona w stanie przypełznąć do ciała ameboidalnym ruchem i zrosnąć się z nim na powrót we właściwym miejscu.
UWAGA: aby zabić taką istotę, należy najczęściej pozbawić ją organu, który w jej przypadku ma kluczowe, dla regenerowania organizmu, znaczenie. Odpowiednie informacje na ten temat są zwykle podawane przy opisie istoty. W dodatku czasami zdarza się, że pewnego rodzaju rany nie podlegają regeneracji – i to także jest odnotowane w opisie.

Rozszarpywanie – jest to wymagający dwukrotnie większej ilości ataków cios, który przeprowadzany jest przez odpowiednie, gwałtowne ruchy głową (jeśli przeprowadza się go kłami, zębami itp.) lub kończynami (jeśli są zakończone pazurami, kleszczami itp.). Obrażenia takiego ataku są zwiększane o 50%/PU – przy czym dotyczy to jedynie losowego dorzutu, którego ujemne wartości w tym przypadku nie są brane pod uwagę. Nawet jeśli cel nie odniesie obrażeń, to zbroja i tak odnosi uszkodzenia i to zwiększone o 300%/PU.

Słaba Regeneracja – zdolność odpowiada za wyjątkowo aktywne siły witalne takiego stworzenia. Dzięki temu można uleczyć w każdej rundzie 3 pkt./PU Obrażeń. Zdolność ta przestaje działać w momencie utraty przytomności, paraliżu fizycznego lub jeśli istota odniosła bardzo ciężkie rany (np. wpędzające ją w agonię, wywołujące rozległe poparzenia, odrąbujące kończynę itp.).

Specjalna Odporność Na Obrażenia – dzięki tej zdolności dane stworzenie jest w stanie ignorować obrażenia, o ile nie są one zadawane odpowiedniego rodzaju bronią: [1 PU] każda zwykła broń, nie będąca magiczną, poświęconą ew. srebrną (też mitrylową) zadaje tylko połowiczne obrażenia; [2 PU] istota odnosi

rany tylko od broni poświęconej, magicznej, srebrnej; [3 PU] broń nie będąca magiczną w ogóle nie zadaje ran; [4 PU] istotę można zranić tylko bronią silnie magiczną (umagicznioną na stałe i posiadającą jakiekolwiek cechy magiczne) lub srebrną magiczną; [5 PU] taką istotę można zranić tylko bronią ekstremalnie magiczną (np. artefaktem lub reliktem).

Szarżowanie – jest to najczęściej straszliwy atak bronią naturalną (typu rogi lub kolce na głowie), który wymaga rozbiegu wynoszącego co najmniej tyle metrów ile wynosi baz. SZ istoty (dzielona przez PU). Jeśli dosięgnie celu, to zadawane obrażenia zwiększane są o 50%/PU.

Tratowanie – jest to umiejętność istot, które posiadają kopyta lub odpowiednio masywne kończyny ruchowe. Zdolność ta polega na próbie obalenia i zdeptania podczas biegu (ew. galopu) ofiary, której nie powiedzie się test akt. ZR (podzielonej przez PU). Taki cel zostaje automatycznie obalony na ziemię – i w tym momencie tratujący może podjąć próbę trafienia go po kolei wszystkimi kończynami ruchowymi (obojętnie od tego, ile normalnie ma ataków). Opóźnienie każdego ataku może być dodatkowo zmniejszone o 1 sg za każdy następny PU. Jeśli tratujący jest wierzchowcem – czyli niesie jeźdźca na grzbiecie – to ten musi wykonać test (akt. ZR) utrzymania się na grzbiecie (ew. w siodle).

Wierzganie – jest to zdolność do silnego kopnięcia tylnimi kończynami ruchowymi (np. kopytami, racicami) – a więc cios zajmujący dwukrotnie więcej ataków niż normalnie. Jeśli dosięgnie celu, a ofiara nie zdąży odpowiednio ułożyć ciała (test akt. ZR, zmniejszonej o 10 pkt./PU) bazowa skuteczność kończyny jest podwajana (w końcu jest to atak np. z dwóch kopyt). Za każdy następny PU istota może wykonać dodatkowy dorzut losowy do obrażeń i wybrać najbardziej korzystny wynik.

Wrodzone Zdolności Tragarza – jest to umiejętność bardzo podobna do zawodu *Tragarza*, po prostu dana istota rodzi się z analogicznymi do niej właściwościami własnego organizmu (a raczej tężyzny i wytrzymałości fizycznej), przez co, w czasie dźwigania nadmiernego ciężaru nie jest w żaden sposób spowolniona (chyba, że porusza się w nienaturalnym dla siebie środowisku, otoczeniu itd.) ale też nie otrzymuje premii SF za PU.

Wysysanie ENŻ – istota obdarzona taką zdolnością potrafi pozbawiać inne stworzenia ich aktualnej ENŻ, którą następnie „kumuluje" w sobie. Prawie zawsze wystarczy krótkotrwały kontakt takiej istoty z ofiarą (np. poprzez dotknięcie skóry, zadanie ciosu w odsłoniętą część ciała, ew. zranienie, które spenetrowało zbroję). Ofiara automatycznie traci wtedy (najczęściej) 1 pkt./PU ENŻ. Jeśli istota obdarzona tą zdolnością utrzymuje dłuższy kontakt z ofiarą (np. zaciskając jej palce na szyi, trzymając „w pasie" itd.) to wartość PU oznacza ile razy w ciągu rundy może „wyssać" ENŻ takim sposobem, o ile przez całą rundę nieprzerwanie utrzymuje ten kontakt.

Wyssanie PD – niektóre istoty potrafią dokonywać rzeczy znacznie straszniejszej nawet od wyssania ENŻ, potrafią bowiem dosięgnąć istoty bytu (czyli phantomu) żywego stworzenia i pozbawić go jej życiowego doświadczenia. Oczywiście klasyczne wyssanie nie wchodzi tu w grę – bowiem nie można od tak sobie po prostu pozbawić kogoś PD. Do tego celu należy uchwycić w sposób eteralny phantom ofiary (dlatego w przypadku tej umiejętności nie jest potrzebny bezpośredni kontakt ze skórą celu – wystarczy by wysysająca istota znalazła się w bezpośrednim pobliżu – co w praktyce oznacza kontakt przez ubranie, zbroję itd.) i zacząć go niszczyć. W zasadzie polega to na częściowym rozbijaniu jedności phantomu – którego uszkodzone tą zdolnością „fragmenty" ulatują ku Kronosferze (zabierając ze sobą zgromadzone PD). W taki sposób napastnik jest w stanie pozbawić ofiarę nawet do 5/PU Punktów Doświadczenia w ciągu rundy. Lecz sam potrafi „przyswoić" sobie jedynie 1/[11-PU] PD z całości wyssanej puli – żerując na przeżyciach i doświadczeniach ofiary.

Zdolności Parapsychiczne – umiejętności parapsychiczne (zwane też psionicznymi lub postrzeganiem pozazmysłowym, ew. tzw. dodatkowymi zmysłami) są ściśle związane z Potencjałem Umysłowym (patrz opis w **Rozdziale I**), bowiem na nim opierają swe działanie, tzn. użycie jakiejś zdolności PSI powoduje zużycie odpowiedniej wartości z puli aktualnego PUm – ilość ta jest uwzględniona przy opisie każdej zdolności parapsychicznej. Bazowy PUm, jako wartość niezmienna (zazwyczaj) jest czasem używany do testowania pomyślnego użycia niektórych umiejętności pozazmysłowych – co też jest uwzględnione przy ich opisie.
Zdolności psioniczne reprezentują najwyższy stopień doskonałości mocy stwórczej i poznawczej istot, które

zostały obdarzone rozumem. Nie mają one nic wspólnego ani z magią – ani z mocami bogów – choć oczywiście ze względu na fakt, iż są oparte o energię pochodzącą z głębi umysłu, są w stanie oddziaływać i reagować z dwoma pierwszymi typami mocy. Jak to już wcześniej zostało wspomniane przy opisie PUm, nie każdy potrafi posługiwać się (nabywać) zdolności parapsychiczne. Są one dostępne (na normalnych zasadach dla zdolności wrodzonych) tylko dla osób posiadających co najmniej 1 Poziom Mocy Umysłowej – czyli kogoś obdarzonego od urodzenia odpowiednią cechą nadnaturalną lub kogoś, kto przeszedł odpowiednie szkolenie (patrz niżej: **Specjalistyczne Szkolenia**).

Umiejętności pozazmysłowe – ponieważ są unikalne i jedyne w swoim rodzaju – wymykają się klasycznej hierarchii Poziomów Umiejętności. Mają własną stratyfikację – i są nimi Poziomy PSI (poziomy Mocy Umysłowej). Jeśli istota posiada odpowiedni poziom PSI, zdolności z danego poziomu są dla niej dostępne. Żeby zdobyć pojedynczą zdolność parapsychiczną wystarczy przeznaczyć na nią tylko 1 PU – ponieważ zdolność te nie mają wewnętrznej stratyfikacji – i dopiero ogół zdolności PSI stanowi niejako pełną umiejętność parapsychiczną. W dodatku osoba mogąca nabywać zdolności PSI nie musi ich „kolekcjonować" po kolei – tzn. mając 4 poziom PSI można przeznaczyć PU najpierw na zdolności 3 poz., potem jedną zdolność 1 poz., jedną z 4-go itd. Nie można zdobywać zdolności z wyższego poz. PSI niż się posiada, ale już wewnątrz tego pułapu kolejność nabywania zdolności jest dowolna.

Pojedyncze użycie każdej zdolności parapsychicznej – jak to już wyżej wspomniano – kosztuje określoną liczbę pkt. Potencjału Umysłowego, które odpisuje się od jego akt. puli w momencie podjęcia decyzji o użyciu zdolności (podobnie jak ma się rzecz w przypadku zużywania PM). Jeśli zdolność parapsychiczna jest wymierzona w inną istotę dysponującą PUm (nawet jeśli posiada ona tylko 0 poziom PSI), to taka istota może się automatycznie obronić przed działaniem zdolności. Od jej akt. PUm odpisuje się liczbę punktów równą wartości zużytej do aktywowania zdolności – i zdolność parapsychiczna nie odnosi w tym momencie skutku. Różnica między osobami z 0 poziomem a osobami posiadającymi co najmniej 1 poziom PSI polega na tym, że o ile te pierwsze bronią się podświadomie (PUm jest odpisywany do momentu gdy jego pula się wyczerpie spadając do zera lub niżej – bo w tym momencie osoba taka nie może się dłużej bronić przed oddziaływaniami parapsychicznymi – jest wobec nich całkowicie „goła") – to te drugie, nawet jeśli nie posiadają jeszcze żadnej zdolności psionicznej, mogą zdecydować czy bronią się przed konkretnym oddziaływaniem, czy też pozwalają zadziałać danej zdolności. Dzieje się tak ponieważ osoby te są w stanie wykryć nastawienie kogoś, kto używa względem nich zdolności PSI – czy jest ono przyjazne, obojętne czy też agresywne. Samodzielnie mogą podjąć decyzję o obronie. Dodatkowo mogą się bronić przed oddziaływaniami PSI nawet, jeśli pula akt. PUm spadnie poniżej zera. Wówczas, w momencie gdy podejmują decyzję o kolejnej obronie – Potencjał Umysłowy znowu zostaje obniżony – a atakowany psionik otrzymuje normalnie PO (jak to podano przy opisie współczynnika PUm). Aktualny PUm nie może jednak spaść poniżej 100% „na minusie" – grozi to bowiem nieodwracalnymi uszkodzeniami mózgu (obniżeniem na stałe współczynników umysłowych, nabyciem choroby psychicznej itd. – o szczegółach decyduje MG).

W nawiasach kwadratowych podano koszt każdorazowej aktywacji danej zdolności parapsychicznej.

1. **Poziom Mocy Umysłowej:**

   Deflekcja [1 PUm] – osoba używająca tej zdolności jest w stanie z wielką wydatnością obronić się przed każdym oddziaływaniem parapsychicznym. Koszt odparcia każdej zdolności psionicznej wynosi w jego przypadku zawsze tylko 1 pkt. PUm (czyli w sumie 2 – łącznie z kosztem aktywacji tej zdolności) – obojętnie od tego jak dużo PUm nie użyłby jego przeciwnik. W dodatku jeśli skończy mu się PUm – to do odpierania psioniki może używać PM (ale aktywacja samej Deflekcji wciąż jest wykonywana z PUm – w takim przypadku obniżając jego pulę poniżej zera).
   UWAGA: jeśli wybierze się tą umiejętność, to niestety – ale uniemożliwia ona nabywanie jakichkolwiek innych zdolności parapsychicznych; jej posiadacz staje się bowiem tzw. deflektorem – istotą, która jest praktycznie całkowicie niewrażliwa na oddziaływania parapsychiczne (co także dotyczyłoby jego ew. własnych zdolności i dlatego za taką a nie inną cenę ma możliwość przysłaniania własnego umysłu przysłowiową „ołowianą kotarą").

   Zmysł Psioniczny [2 PUm] – aktywując tą zdolność, psionik jest w stanie wykryć czy dana osoba (znajdująca się w zasięgu dowolnego ze zmysłów psionika, także tych paranormalnych) posiada rozwinięte zdolności parapsychiczne. Pozawala to zdobyć wiedzę na temat jej Poziomu Mocy Umysłowej i przybliżone informacje na temat posiadaną przezeń ew. zdolności. Nawet jeśli cel obroni się przed tą zdolnością – to po udanym teście baz. PUm psionik i tak jest w stanie wykryć, czy obrona ta była świadoma czy nie i szacunkowo ocenić możliwości celu (decyzja MG).

2. **Poziom Mocy Umysłowej:**

   Zmysł Bezwzględny [3 PUm] – zdolności tej można

używać na dwa sposoby. Można po prostu przy jej aktywacji bezbłędnie rozpoznać w którym kierunku znajduje się jedna (wybrana) z orientacyjnych płaszczyzn astronomicznych (czymś takim są właśnie strony świata, położenie gwiazdy polarnej lub wektor grawitacyjny wyznaczający prostopadłość do powierzchni Orchii itd.). Drugi sposób polega na tym, że najpierw zdolność należy aktywować w miejscu, które ma stać się odnośnikiem, punktem orientacyjnym. Każda następna aktywacja zdolności spowoduje, że psionik będzie w stanie bezwzględnie wskazać kierunek, w którym znajduje się ów punkt orientacyjny. Takie miejsce można w dowolnym momencie wymazać z umysłu – i np. zastąpić nowym. Pamiętanie punktu odniesienia nie ma żadnego wpływu na pierwszy sposób wykorzystywania zdolności. Ponadto jeśli używa się pierwszej metody i dodatkowo powiedzie się test baz. PUm, MG może przyznać bohaterowi jakieś bonusy do testów (dotyczy tylko tego pierwszego, następującego po aktywowaniu zdolności) umiejętności związanych z orientowaniem się w przestrzeni, terenie itd.

Psychodetekcja [1 PUm/10m promienia] – używając tej zdolności, „paranormal" jest w stanie podsłuchiwać (w sferze o określonym promieniu wokół siebie – przez 10 minut) mimowolne myśli innych osób. Czyli takie, które nie są celowo ukrywane przez właścicieli (bowiem w takim przypadku nie ma możliwości obrony, gdyż zdolność nie jest kierowana przeciwko konkretnej osobie). Jest to tzw. mentalne echo – więc jeśli w zasięgu znajduje się więcej osób, tworzy się istny szum myślowy – z którego trudno jest wyłowić coś konkretnego, ale można np. wykryć obecność konkretnych osób (nawet jeśli ukrywa swe myśli). Żeby ukryć swoje myśli należy po prostu wykonać obronę psioniczną.

3. **Poziom Mocy Umysłowej:**

Telepatia [1 PUm/25 km odległości] – zdolność ta pozwala przekazywać na odległość własne myśli, ew. mentalne obrazy tych myśli, wybranej osobie (ew. po udanym teście baz. PUm grupce osób – jeśli znajdują się blisko siebie). Pojedynczy przekaz nie może trwać dłużej niż 1,5 minuty. Jeśli jednak istoty, którym przekazuje się myśli są odmiennego gatunku od psionika, to by go poprawnie zrozumieć muszą wykonać udany test PUm.

Psychopercepcja [3 PUm] – zdolność ta pozwala w sposób świadomy odbierać przekazy myślowe (jednorazowo przez najwyżej 1,5 min.). Dwaj „paranormale" mogą przy jej pomocy nawiązać aktywny kontakt mentalny – i jeśli każdy z nich używa tej zdolności – to koszt używania *Telepatii* spada o połowę. Jeden esper może też użyć tej zdolności by odczytać z umysłów osób odpowiedzi na własne myśli, które telepatycznie wysłał. Można jej też użyć, by na siłę wyrwać z umysłu myśli osoby, która próbuje je ukrywać (pod warunkiem, że osoba ta znajduje się blisko psionika). Oczywiście te myśli nie zawsze będą do końca zrozumiałe – czasami MG może zarządzić w tym celu test baz. PUm. Psionik, któremu udaje się „dotknąć" umysłu swojego celu jest też w stanie przez ten krótki okres czasu posługiwać się jednym z obcych sobie języków, które zna jego cel.

4. **Poziom Mocy Umysłowej:**

Medium [4 PUm] – przy pomocy tej zdolności osoba „paranormalna" może wyczuć, czy w pobliżu znajdują się jakieś istoty, byty niematerialne (lub eteralne, astralne) – i jeśli zechcą, to może „oddać" do ich dyspozycji niektóre ze swoich „układów". Np. mogą przejąć kontrolę nad jej mową i przemawiać ustami psionika, lub też dokonać tzw. pisma automatycznego (czyli przejąć kontrolę nad dłońmi/kończynami paranormala i przekazywać otoczeniu wiadomości przy pomocy tekstu). Psionik jest cały czas świadomy tego, czego dokonuje taka obca istota – mając pełną kontrolę nad własną osobą. Aby przerwać „kontakt", należy ponownie aktywować tą zdolność. Pomimo tej całkowitej kontroli psionik i tak wystawia się na pewne niebezpieczeństwo – bowiem w przypadku bytów agresywnych może się zwiększyć szansa na pomyślne opętanie paranormala (o szczegółach decyduje MG). Użycie tej zdolności razem z pomyślnym testem baz. PUm może czasem zwiększyć efektywność lub szansę powodzenia umiejętności związanych z kontaktami z zaświatami, nieumarłymi itd. (decyzja MG).

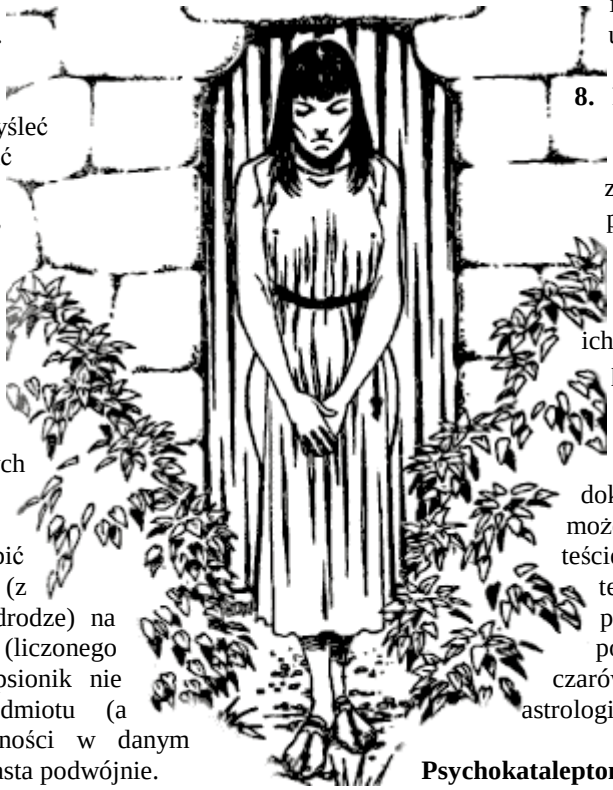
Intuicjonizm Psioniczny [2 PUm] – aktywowanie tej zdolności pozwala paranormalowi sięgnąć do głębi własnej podświadomości, jednocześnie zaczepiając część umysłu o krawędzie zbiorowej nadświadomości. Pozwala to częściowo pozbyć się kłopotliwej w niektórych sytuacjach naleciałości racjonalizmu i odwołać się ku irracjonalistycznemu postrzeganiu świata. Pozwala to w dużym stopniu zwiększyć efekty pierwszego użycia *Itrawizji* i ew. innych zdolności polegających na przeczuciach, intuicji (o szczegółach decyduje MG).

5. **Poziom Mocy Umysłowej:**

Telepercepcja [2 PUm/minutę] – ta zdolność parapsychiczna pozwala na „dalekowidzenie", tzn. powoduje wysłanie zmysłu wzroku (i słuchu – jeśli psionik ma takie życzenie, kosztuje to jednak podwójnie) paranormala w miejsce oddalone od niego, nawet takie w których nigdy nie był (pod warunkiem, że wie, jak się tam dostać) – dzięki pokonaniu bariery przestrzeni. Dokładne użycie tej umiejętności zależy od inwencji użytkownika – może tego użyć zarówno do podejrzenia zakrytej karty, jak i mentalnej „podróży" do wnętrza dalekiego zamku. Psionik może w ciągu minuty przemierzyć maksymalnie tyle metrów, ile wynosi jego baz. PUm.

Projekcja Astralna [5 PUm] – aktywując tą zdolność psionik potrafi stworzyć mglisty, przestrzenny obraz dowolnego myślokształtu (rzeczy, osoby lub miejsca). Projekcja ta nie jest w żadnym

wypadku iluzją – bowiem powstaje z ektoplazmy, substancji, która po aktywacji zdolności zostaje wydzielona z organizmu psionika i ma jak najbardziej materialnych charakter, choć prawie nic nie waży i cechuje się półeteralnymi właściwościami (przenikanie przez materię itd.). To jak duży jest wyobrażany obraz zależy tylko od psionika – ponieważ ektoplazma tworzona jest z masy jego własnego organizmu. Najczęściej wody i potu, ale im większa jest ektoplazmatyczna „wizja", tym więcej masy ciała ubywa psionikowi, dlatego stworzenie jakiejś naprawdę dużej projekcji może zagrozić zdrowiu, a nawet życiu (nawet obniżyć współczynniki). Przy każdej projekcji paranormal traci tyle masy ciała ile waży „wizja" – a przyjmuje się, że z 0,5 kg masy ciała można wytworzyć do $1m^3$ ektoplazmy (tak by „wizja" była względnie widoczna i czytelna). Należy więc pamiętać o stałym uzupełnianiu płynów i solidnym odżywianiu się psionika – jeśli nie chce sobie wyniszczyć organizmu. Projekcja astralna rozpłynie się w powietrzu, gdy tylko psionik przestanie o niej myśleć (ale uwaga – może to robić nawet w czasie snu, czy tez po utracie świadomości, poczytalności).



6. **Poziom Mocy Umysłowej:**

Telekineza [1 PUm/1 pkt. SF wagi] – aktywowanie tej zdolności polega na przemieszczaniu materialnych obiektów w przestrzeni przy pomocy siły woli (bez dotykania ich). Można to zrobić w konkretnym kierunku (z niewielkimi odchyłami po drodze) na odległość połowy baz. PUm (liczonego w metrach). Jeśli jednak psionik nie widzi przesuwanego przedmiotu (a jedynie wie o jego obecności w danym miejscu) koszt aktywacji wzrasta podwójnie.

Hiperpercepcja [6 PUm] – osoby obdarzone parapsychicznym talentem są w stanie wykorzystać go, by wyostrzyć swoje normalne zmysły. Aktywowanie tej zdolności pozwala na pół godziny zwiększyć (o 50%) zasięg zmysłów takich jak wzrok czy słuch (rzadziej węch) – ew. zamiast tego wyostrzyć je (o szczegółach decyduje MG). Zdolność można aktywować też w taki sposób, by jej efekty skumulowały się, zamiast wydłużać czas trwania.

7. **Poziom Mocy Umysłowej:**

Dominacja [10 PUm + spec.] – dzięki aktywowaniu tej zdolności można spotęgować wrażenie własnej osobowości, odbierane przez postronne osoby. Dotyczy to pierwszego użycia dowolnej umiejętności, która jest oparta na CH. Pozwala to o 5% zmniejszyć szansę powodzenia wszelakich rzutów obronnych przeciw wybranej umiejętności. W/w szansa może być dodatkowo zwiększona o 5% na każdy następny PUm wydany na aktywacje – o ile psionikowi powiedzie się test baz. PUm.

Psychometria [7 PUm] – aktywowanie tej zdolności parapsychicznej pozwala psionikowi oszacować potencjały pól energii wyjątkowych, które znajdują się w zasięgu jego wzroku. Pozwala to identyfikować wszelkiego rodzaju aury i emanacje, w dodatku paranormal może poznać wartość dowolnego widzianego źródła PM (także osobistego) lub PUm. Istoty pozbawione talentu parapsychicznego nie mogą się przed tym bronić, gdyż nie jest ta zdolność skierowana bezpośrednio przeciwko nim. Psionik może dokonać takiego ukierunkowania – poprzez wejście w fizyczny kontakt z wybraną osobą – by spróbować oszacować jej współczynniki psychiczne (także GN, psychiczne Odp. i WT) – ale dokładne informacje uzyska dopiero po udanym teście baz. PUm.

8. **Poziom Mocy Umysłowej:**

Jasnowidzenie [16 PUm] – ta zdolność parapsychiczna pozwala postrzegać rzeczy lub osoby, wyzwalając się z ciasnych ram czasu i przestrzeni. Pozwala to uzyskiwać jakieś informacje na ich temat – dotyczące ich przeszłości lub przyszłości, ew. teraźniejszości: w postaci migawkowych, zdawkowych wizji. O udzieleniu jakiś dokładniejszych szczegółów MG może zadecydować pod udanym teście baz. PUm. Prawidłowe użycie tej zdolności może znacznie polepszyć efekty (lub szansę powodzenia) umiejętności (ew. czarów) związanych z wróżbami, astrologią itd.

Psychokataleptonika [4 PUm/kg wagi celu] – uaktywnienie tej zdolności pozwala wprowadzić w stan niegroźnego paraliżu fizycznego ciało (lub tylko jego kończyny/ę) widzianej istoty rozumnej (żywej). Paraliż powoduje całkowite sztywnienie celu – jakby był metalowym prętem (powoduje to też prawie całkowitą odporność na obrażenia obuchowe). Paraliż ten ustępuje po 15 minutach lub na życzenie psionika.

9. **Poziom Mocy Umysłowej:**

Spirytyzm [18 PUm] – psionik potrafi wysłać w stronę sfer astralnych, zaświatów wezwanie, skierowane do jakiejś konkretnej, zmarłej osoby. Mocą umysłu jest w stanie wytworzyć rodzaj międzywymiarowego połączenia między światem żywych a światem umarłych – dzięki czemu dusza takiej istoty może bez problemów, na krótki okres czasu (decyzja MG) pojawić się w Sferze Egzystencji

psionika (o ile sama tego chce). Dusza zwykle potrzebuje jednak jakiegoś zakotwiczenia astralnego, by zostać na dłużej (np. dokonując opętania jakiejś istoty lub korzystając z pomocy psionika używającego zdolności *Medium*), dlatego tej zdolności parapsychicznej należy używać z wielką ostrożnością.

Psychotronika [9 PUm] – ta zdolność pozwala osobom obdarzonym talentem parapsychicznym wykorzystywać moce swojego umysłu do przywracania równowagi i zdrowia psychicznego innym istotom. Aktywowanie tej zdolności – przy trwającym co najmniej 1k10 minut, intensywnym kontakcie wzrokowym lub fizycznym – pozwala wyprowadzić osobę ze stanu strachu, przerażenia, napadu szału (ew. aktywności jakiejś fobii lub choroby psychicznej) lub uleczyć 1 PO. Zdolność ta pozwala też na przekazanie dowolnej ilości własnego PUm osobie, która tego potrzebuje (w takim przypadku psionik traci jednak przytomność po użyciu oraz 1 PD).

10. Poziom Mocy Umysłowej:

Kriokineza [20 PUm] – zdolność ta pozwala psionikowi władać chłodem i mrozem, dzięki temu że może on samym tylko umysłem i wolą przywołać potęgę absolutnego zera międzygwiezdnej pustki. Jednorazowe aktywowanie tej zdolności pozwala obniżyć temperaturę na obszarze 1 pola (2 m^3) o maksymalnie 10k5 stopni – większość istot żywych, która znajdzie się na tym obszarze w momencie tej gwałtownej zmiany temperatur może odnieść obrażenia od szoku termicznego. Ich maksymalna wartość może wynosić 1 ptk. Obraż. na każdy stopień amplitudy temperatur. W ciągu następnych 1k6 rund temperatury wraca do normy, ale istoty które będą przebywać przez ten czas w polu działania zdolności mogą odczuwać normalne skutki chłodu (decyzja MG). Niektóre przedmioty z powodu szoku termicznego mogą doznać znacznych uszkodzeń lub nawet zniszczenia (np. jeśli chwilę wcześniej były rozgrzane do czerwoności). Aktywowanie tej zdolności można wykonać kumulacyjnie – zarówno tak by przedłużyć czas trwania lub tak by zwiększyć obniżenie temperatury.
UWAGA: użycie tej zdolności można skoncentrować na pojedynczej istocie żywej (lub poruszającym się obiekcie materialnym – o ile psionik jest w stanie sprowadzić jego ciepłotę do zera absolutnego). Wtedy – zamiast zadawania jej obrażeń od chłodu można ją zamrozić (częściowo lub całkowicie) na jakiś czas (o szczegółach decyduje MG). Istnieje jednak ryzyko, że po rozmrożeniu żywa istota może doznać różnego rodzaju rozstrojenia organizmu.

Ideoplastia [10 PUm] – aktywacja tej zdolności pozwala psionikowi podnieść się niejako na wyższy poziom koncentracji umysłowej i przy pomocy zaawansowanych technik autosugestii (co trwa co najmniej 5 min.) użyć względem siebie takich zdolności jak *Telekineza*, *Psychotronika* czy *Biotronika* itd. Każdorazowa aktywacja działa tylko względem jednego, najbliższego użycia w/w umiejętności. Ideoplastię można wykorzystać także do innych umiejętności – tak by zmniejszyć ryzyko wytrącenia psionika ze stanu koncentracji przy np. rzucaniu czarów lub medytowaniu (o ile MG wyrazi na to zgodę).

11. Poziom Mocy Umysłowej:

Psychokineza [2 PUm/1 pkt. SF wagi + spec.] – aktywowanie tej zdolności pozwala psionikowi siłą woli, na stałe, odmieniać fizyczną postać (kształt, ew. objętość itp.) widzianych przezeń obiektów materialnych (np. łyżeczek, noży, tarczy, mieczy itd. – a więc dotyczy tylko martwej materii) – choć jeśli okoliczności będą w jakiś fizyczny sposób ograniczały próbę odmiany (np. gdy paranormal chce wgiąć pancerz na wrogu, tak by wyrządzić mu tym krzywdę) to MG może zarządzić test baz. PUm, by sprawdzić, czy próba odniosła skutek. Oprócz tego można też odmieniany przedmiot uszkodzić specyficzną formą psionicznego ciosu kinetycznego – co poza aktywacją kosztuje dodatkowy 1 PUm za każde 2 pkt. zadawanych uszkodzeń.

Empatia [11 PUm] – ten szczególny zmysł psionika pozwala mu poznawać emocje innych osób. Może tego dokonać w sposób bezpośredni – poprzez fizyczny kontakt, odczytując wszystkie emocje jakie targają (lub przed chwilą targały) daną osobą. Pośrednio może użyć tej mocy do obserwacji aury emocjonalnej celu (przed czy nie może się on obronić, gdyż nie jest to akcja skierowana przeciwko niemu) – co pozwala w przybliżeniu określi takowe emocje i uczucia (musi to trwać co najmniej kilka rund lub nawet minut). Dodatkowy, udany test PUm pozwala uzyskać jakąś premię (decyzja MG – dotyczy pierwszego testu po aktywacji tej zdolności) do używania wszelkich umiejętności związanych z wykrywaniem zamiarów, rozpoznawaniem charakteru itp. czy nawet zwiększyć skuteczność wszelkiego rodzaju wykrywania zachwiania równowagi esencjonalnej.

12. Poziom Mocy Umysłowej:

Psychemancja [12 PUm] – użycie tej zdolności analitycznej – w momencie, gdy na psionika zostaje rzucony jakiś czar – pozwala mu przejąć część jego energii magicznej, i poprzez dokładne zbadanie struktury strumieni Potencjału Magicznego, rozpoznanie działania i właściwości jego efektów. Pozwala to w przyszłości podejmować skuteczniejszą obronę przed tak przeanalizowanym czarem. W momencie, gdy takowy czar (lub bardzo do niego podobny) znów zostanie na psionika rzucony – a ten aktywuje niniejszą zdolność i pomyślnie wykona test baz. PUm – czar nie będzie posiadał Antyodporności. W przypadku czarów o pozytywnym działaniu MG może nieco zwiększyć ich skuteczność.

Aport Psioniczny [5 PUm/1 pkt. SF wagi] – przy pomocy samej tylko mocy własnego umysłu psionik jest w stanie – aktywując tą zdolność – zwiększyć do

maksimum drgania molekularne dowolnego obiektu materialnego. Powoduje to jego częściową dematerializację – dzięki czemu można go bez żadnych problemów przemieścić w przestrzeni (z pominięciem wszelkich przeszkód materialnych – gdyż obiekt zostaje nie jako teleportowany) i z powrotem przywrócić do stanu normalnego. Psionik może dokonać aportu obiektu określając dokładnie przebytą przez niego trasę – lub tylko jego miejsce docelowe – o ile odległość/trasa nie jest większa niż wartość baz. PUm (liczonego w metrach).
Uwaga: ponieważ po dotarciu na miejsce obiekt jest niesamowicie rozgrzany (uwaga na poparzenia!) – w przypadku aportowania istot żywych zachodzi ryzyko samozapłonu – analogiczne jak w przypadku użycia *Pirokinezy*.

13. Poziom Mocy Umysłowej:

Elektrokineza [25 PUm] – zdolność ta pozwala psionikowi częściowo zapanować nad znajdującą się w pobliżu energią elektryczną. Jej aktywowanie pozwala (na odległość nie większą niż baz. PUm, liczony w 10-tkach metrów) przekierować dynamiczne formy prądu – np. pioruny kuliste i inne źródła np. napięcia łukowego (o ile znajdują się w pobliżu psionika). Paranormal potrafi też odchylać zwykłe pioruny (zmieniać miejsce ich uderzenia), jeśli takie strzelają w jego pobliżu. W sprzyjających warunkach (np. podczas burzy) potrafi też celowo ściągnąć na siebie piorun (co może się wiązać z ryzykiem otrzymania nawet 50+10k100 obrażeń od elektryczności, choć udana obrona pozwala zmniejszyć tą wartość dziesięciokrotnie), by następnie posłać w żądanym kierunku strumień elektryczności (zadający 1 pkt. Obraż na 25 jednostek napięcia pioruna początkowego; piorun może mieć od 10 000 do 100 000 jednostek napięcia – decyzja MG; zachodzi też ryzyko podpalenia celu).

Uderzenie Psi [spec.] – to psioniczne uderzenie służy do wyczerpywania aktualnego Potencjału Umysłowego wrogiego celu. Powoduje bowiem, iż – by móc obronić się przed tym atakiem parapsychicznym – należy zużyć dwukrotnie (a maksymalnie nawet pięciokrotnie – zależy od konkretnej sytuacji, okoliczności i decyzji MG) więcej PUm, niż zostało użyte do aktywacji przez uderzającego psionika. Jeżeli zaś cel zrezygnuje z obrony, to straci przytomność na liczbę rund odpowiadającą ilości użytego przez paranormala PUm.
UWAGA: w szczególnych przypadkach (cel ma znacznie więcej baz. lub akt. PUm niż uderzający, atakujący psionik ma niższy Poziom Mocy Umysłowej itd.) może zaistnieć ryzyko pewnego biologicznego sprzężenia zwrotnego. Spowoduje to, że jeśli uderzający psionik nie wykona pomyślnego testu baz. PUm, to będzie musiał zużyć tyle samo PUm, ile jego ofiara użyła do obrony (ew. także straci przytomność).

14. Poziom Mocy Umysłowej:

Parapsycheliza [7 PUm/1 pkt. SF wagi] – aktywacja tej zdolności pozwala dokonać czasowej odmiany struktury dowolnego przedmiotu, który znajduje się w polu widzenia psionika. Można tego dokonać nie tylko na poziomie fizycznym czy chemiczny ale i nawet elementarnym – przez co przedmiot odmieniany może się zmienić w jakiś dowolny, inny przedmiot (który już wcześniej psionik widział) – o ile będzie podobnych rozmiarów. Można w ten sposób zamienić np. trzymany przez wroga sztylet w kwiatek (i nie będzie to żadna iluzja, ale 100% rzeczywistość) – jednak na okres nie dłuższy niż baz. PUm (liczony w rundach). Po upływie tego czasu wszystko wraca do normy.
UWAGA: MG może zarządzić przyznanie PO uczestnikom, którzy nadużywają tej zdolności – np. zamieniając zwykłe śmieci w złote monety i kantują nimi napotkanych handlarzy.

Mesmeryzm [14 PUm] – aktywując to zdolność psionik potrafi wyzwolić lecznicze moce swego umysłu, co pozwala mu jednorazowo uleczyć znajdującą się w jego pobliżu osobę z lekkiej choroby lub zlikwidować na jakiś czas niektóre skutki cięższych schorzeń (jednak nie samą chorobę) – co trwa co najmniej 5 minut. MG może pozwolić zwiększyć skuteczność tej zdolności jeśli np. psionik wchodzi z leczonym w bliski kontakt fizyczny, działa względem choroby, którą już kiedyś uleczył (ew. sam przeszedł) lub zna się na medycynie (co pozwala – w przypadku wielokrotnego użycia zdolności – likwidować nawet ciężkie choroby). Zamiast tego psionik może też – dotykając kogoś – natychmiast przywrócić mu WT (ew. ocucić nieprzytomnego).

15. Poziom Mocy Umysłowej:

Pirokineza [30 PUm] – jest to parapsychiczna zdolność rozniecania, podsycania lub uspokajania ognia siłą woli. Ogień, który już płonie może mieć na 1k6 rund dwukrotnie zwiększoną/zmniejszoną temperaturę (i odpowiednio do tego zmodyfikowane obrażenia, które zadaje). Ogień rozniecony od początku przez 1k5 rund będzie płonął (zadając normalnie 1k50 Obrażeń) – a potem zgaśnie, jeśli nie zostanie podtrzymany odpowiednim paliwem (drewnem, tkaniną itd.). Użycie zdolności przeciwko istocie żywej może sprowokować jej samozapłon – oznacza to, że w każdej rundzie aktywności tej umiejętności musi bronić się przed ogniem, lub otrzyma 1k100 wewnętrznych obrażeń od temperatury – jeśli zaś wszystkie będą nieudane, to nawet jeśli przeżyje – to zaczyna płonąć intensywnym płomieniem, który powoduje jej spopielenie w ciągu następnych 1k6 rund. Każdy kto obserwuje to straszliwe widowisko może otrzymać 1k6 PO.

Pararezystancja [15 PUm] – aktywowanie tej zdolności pozwala psionikowi postawić w swoim umyśle pewnego rodzaju barierę parapsychiczną. Powoduje ona zwiększenie bazowej odporności psychicznej (a więc i wszystkich 5 Odp. psychicznych) na okres 1k6 minut. Wzrasta ona o

ilość pkt. równą akt. PUm (przy czym chodzi tu o wartość, która pozostała po aktywowaniu tej zdolności).

16. Poziom Mocy Umysłowej:

Biotronika [16 PUm] – zdolność ta pozwala uaktywnić najbardziej zaawansowane, lecznicze właściwości umysłu psionika. Dzięki temu jest on w stanie przywrócić osobie, z którą jest w kontakcie fizycznym, utracone współczynniki. Każdorazowo pozwala to na uzyskanie jednego z poniższych efektów: pozwala przywrócić 10 pkt. ŻYW utraconej od ran (nie można jednak regenerować utraconych organów ani odciętych kończyn) lub 2 pkt. dowolnego, innego współczynnika głównego, który został ostatnio na stałe (ew. czasowo) obniżony lub też regeneruje 1 pkt. ENŻ.

Bilokacja [8 PUm/minutę] – zdolność ta pozwala psionikowi wysłać w określone (widziane już wcześniej) miejsce własnego, parapsychicznego awatara o półmaterialnej postaci. Taki paranormal uzyskuje dzięki temu możliwość przebywania i działania w dwóch miejscach na raz, jednak awatar – ze względu na swoją częściowo eteryczna naturę ma ograniczone pole manewru. Mimo iż dysponuje większością zmysłów, bardzo słabo oddziaływuje na materię – przez co traktuje się go jakby miał tylko 1/10 SF pierwowzoru, a i tak jego akcje względem materialnych przedmiotów mogą koncentrować się co najwyżej na delikatnym muskaniu innych obiektów, mozolnym przesuwaniu przedmiotów itp. Psionik decyduje o tym, które osoby i w jakim momencie mogą widzieć jego awatara. Awatar i pierwowzór – w momencie oddzielenia dysponują wspólnymi charakterystykami (tzn. że nie mają osobnych PUm czy PM – korzystają w tym samym

czasie z jednego zasobu), ale akt. ŻYW każdego z nich spada do połowy (tym samym wszelkie zmiany tego współczynnika w czasie trwania Bilokacji będą miały na niego wpływ po ponownym połączeniu). Uśmiercenie pierwowzoru powoduje, że awatar przez jakiś czas (najczęściej aż do wyczerpania akt. PUm) jest w stanie działać samodzielnie – po upływie tego czasu staje się jednak jakimś półmaterialnym lub eteralnym martiwakiem. Uśmiercenie awatara – poza oczywistą utratą akt. ŻYW – powoduje również otrzymanie 4k5 PO i PD, w związku z przeżyciem własnej śmierci.

17. Poziom Mocy Umysłowej:

Energetronika [7 PUm] – w krytycznych okolicznościach psionik jest w stanie wykorzystać akt. osobisty Potencjał Magiczny tak by przemienić jego formę w potrzebny mu do działania akt. Potencjał Umysłowy. Jednorazowo pozwala to przemienić („przelać") jakąś liczbę jednego potencjału w drugi – przy czym każdy 1 pkt. PUm kosztuje 5 PM.

Osłona Psi [spec.] – aktywowanie tej zdolności pozwala psionikowi (i tylko jemu) zignorować efekt działania jednego, najbliższego czaru. Ilość PUm użytego do aktywacji jest równa całkowitej ilości PM zużytego do rzucenia danego czaru – jeśli jednak czar te nie został wcześniej odpowiednio dobrze poznany (np. przy użyciu zdolności *Psychemancji*, ew. psionik potrafi taki czar lub podobny rzucać w formie zwykłej lub zaadaptowanej) to koszt ten jest dwukrotnie większy.

18. Poziom Mocy Umysłowej:

Paratronika [5 PUm] – jest to zdolność niejako przeciwna do *Energotroniki*, pozwala bowiem psionikowi na przemianę akt. PUm w osobisty Potencjał Magiczny (też aktualny). W tym przypadku jednak każdy 1 pkt. PUm można zamienić w 1 PM.

Aura Psi [18 PUm] – psionik jest w stanie roztoczyć (na czas 5 minut) wokół siebie bardzo silne pole energii parapsychicznej. Każda istota, która znajdzie się w jego zasięgu (akt., czyli pozostały po aktywacji zdolności PUm, liczony w metrach) a będzie chciała podjąć jakąkolwiek agresywną akcję lub tylko zbliżyć się do psionika – odczuje ogromny, pulsujący ból w głowie, rzucający ją na kolana (zbyt długie wystawianie się na działanie tego bólu może powodować otrzymywanie PO). Zużycie przez taką osobę PUm na obronę (równej w tym przypadku połowie „mocy" aktywacyjnej: 9 PUm) pozwala jej na wykonanie testu obronnego przed szokiem.

19. Poziom Mocy Umysłowej:

Akasayzacja [35 PUm] – aktywując tą nadzwyczajną zdolność mentalną, psionik może odwołać się do szczególnego rodzaju krynikcy kosmicznych doświadczeń i wiedzy. Jest to tzw. akasza (lub Akaya), czyli międzywymiarowe

połączenie wszystkich, istniejących we wszechświecie Kronosfer – a więc miejsc, gdzie przechowywane są przeżycia wszystkich żywych istot, które egzystowały w aktualnym Cyklu Istnienia. Dokładna interpretacja użycia tej zdolności pozostawiona jest w gestii MG i uczestników – może np. znacznie zwiększać efektywność wszelkich umiejętności opartych o PU i POZ, zwykle pierwszego najbliższego użycia (jeśli np. będzie to podwojenie POZ względem takiej umiejętności). Każde sięgnięcie ku akaszy powoduje też otrzymanie 10 PO i 10k10 PD.

Emanacja Psioniczna [19 PUm] – aktywując tą zdolność, psionik jest w stanie na 2 minuty zaginać mocą umysłu wszelkie pola energetyczne w zasięgu jego zmysłów – biopola istot żywych przy tym nie wyłączając. Powoduje to obniżenie u wrogów o 1/10 wszystkich charakterystyk psychicznych – i analogiczną, pozytywną stymulację u wszystkich sprzymierzeńców. Zdolność tą można użyć kumulatywnie zarówno tak, by wydłużyć jej czas działania jak i zwiększyć skuteczność efektów.

20. Poziom Mocy Umysłowej:

Teleimpedancja [20 PUm + spec.] – przy pomocy tej zdolności psionik potrafi odwrócić strumienie Potencjału Magicznego dowolnego czaru (ew. innego efektu magicznego) który został w niego rzucony (obszarowych nie wykluczając) – tak by odbić go w kierunku rzucającego. Jeśli w dodatku powiedzie mu się test. baz. PUm, to ofierze nie przysługuje obrona psioniczna, gdyż będzie zbyt zaskoczona tym działaniem. Pionik potrafi też odbić czar, którego rzucania jest świadkiem – a który jego wróg rzuca na jednego ze swych poplecznikow (a więc głównie chodzi o czaru o pozytywnym działaniu, np. lecące) – w taki sposób by wywołać eksplozję PM (podobną do efektu pechowego rzucenia czaru – jednak obejmującą jedynie ofiarę psionika). W przypadku pierwszego użycia liczba dodatkowego PUm odpowiada PM zużytego do rzucenia czaru – a w drugim wartość ta jest o połowę większa.

Psioniczna Jaźń [10 PUm/godzinę] – jest to chyba najpotężniejsza zdolność parapsychiczna, zwana także przez niektórych super-zmysłem. Uaktywniając go, psionik wznosi się bowiem na wyższy poziom postrzegania pozazmysłowego – tracąc możliwość posługiwania się 5 zmysłami podstawowymi (a więc i używania umiejętności na nich opartych, w tym posługiwania się bronią). Wszystkie pozostałe zmysły nadnaturalne wciąż jednak funkcjonują normalnie. Ponieważ świadomość bohatera zostaje czasowo zlokalizowana w innej podsferze egzystencji (będącą częścią Sfer Urojonych, głównie Krainy Snów) postrzega on otaczającą go rzeczywistość w zupełnie inny sposób niż normalnie. Objawia się to „widzeniem" (w promieniu baz. PUm, liczonego w metrach) wszelkiej materii – w tym jej ruchu, kształtu i różnic w budowie, oraz energii – z jej przekształceniami, ośrodkami i falami (widzianymi jako różnobarwne pasma, smugi o „kształtach" zgodnych z wektorami jej przekształceń). Bohater jest więc w stanie rozróżnić kamień od metalu i ślad użycia Potencjału Magicznego od uderzenia naturalnego pioruna – ale jeśli nie posiada odpowiedniej wiedzy (czyli odpowiednich umiejętności zawodowych/profesjonalnych) to nie potrafi ich właściwie rozpoznawać (oczywiście za wyjątkiem przekształceń PUm i obecności mózgów istot myślących – które to rozpoznaje automatycznie). W takim stanie jest odporny na wszelkie formy iluzji, sugestii oraz szoku – a nawet jeśli w jakiś sposób straci przytomność – jego oddzielona świadomość jest w stanie „lunatycznie" kierować nieświadomym ciałem – zachowując nad nim pełną kontrolę. Jeśli ciało zostanie uśmiercone w trakcie działania tej zdolności, to super-zmysł pozwala tak długo kierować martwym ciałem – jak długo ma wystarczający ku temu PUm. Jest nawet w stanie wejść w odpowiedni letarg psychiczny – wtedy świadomość przestaje być aktywna i może utrzymywać ciało zawieszone między życiem i śmiercią (tj. z 0 ŻYW i 0 ENŻ), zużywając tylko 1 PUm dziennie – aż do momentu jego wyczerpania lub przywrócenia życia przez kogoś z zewnątrz.

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Nie podajemy tu dokładnej listy – ich opisy zostały bowiem załączone osobno dla każdej z profesji. Każda z profesji może dowolnie rozwijać przypisane jej umiejętności, bez ograniczeń (dotyczy to też niektórych umiejętności zawodowych, potrzebnych niektórym profesjom – to także została dokładnie uwzględnione w ich opisie). Dana umiejętność profesjonalna jest dostępna dla bohatera (tzn. może on podjąć się jej szkolenia) jeśli osiągnął już wymagany dla niej POZ (także zaznaczony przy segregowaniu umiejętności profesyjnych). Umiejętności dostępnych od 0 POZ można się wyuczyć w czasie podstawowego przeszkolenia profesyjnego. Czas wymagany na nauczenie się 1 PU jest jednak zupełnie inaczej wyliczany niż w przypadku pozostałych umiejętności – wchodzi on bowiem w długość szkolenia na wyższy POZ (lub szkolenia początkowego) i nie jest doliczany dodatkowo. Każdą umiejętność można podnieść w ciągu jednego szkolenia tylko o 1 PU – jednocześnie można za to podnosić (wyuczyć się) dowolnej liczby umiejętności – o ile dysponuje wystarczającą liczbą PU. Nie można jednak w ciągu jednego szkolenia na wyższy POZ (czy szkolenia początkowego) podnieść umiejętności od razu o kilka stopni np. od razu z 0 na 5 PU – nawet jeśli ma się na tyle Punktów Umiejętności.

Istnieje drobne odstępstwo od powyższych reguł. Można bowiem umiejętność profesjonalną podnieść na wyższy PU poza okresem szkolenia profesjonalnego. Obowiązują wtedy zasady analogiczne jak w przypadku umiejętności zawodowych. Chociaż podnoszona umiejętność wcale nie musi należeć do ich grona – ważne by były spełnione pozostałe warunki, szczególnie jeśli chodzi o nauczyciela. Powinien być tej samej profesji, choć czasami nie musi – jeśli w grę wchodzi jakaś wspólna umiejętność całej kasty lub nauczyciel ma interesującą nas umiejętność na zasadach zapożyczania – patrz opisy **Profesji**. Poza uczeniem się umiejętności

profesjonalnej można uczyć się umiejętności innego typu – a nawet przeprowadzać nowe szkolenia na wyższe POZ. Ważne jednak by nie podnosić PU równolegle – tzn. jednocześnie przy pomocy zwykłej, całorocznej nauki i w tym samym czasie za pomocą szkolenia na POZ – jest to bowiem naruszanie zasady „drabiny" PU – co jest niedozwolone. Tak więc do momentu zakończenia szkolenia „pseudozawodowego" interesująca nas umiejętność profesjonalna jest niejako „zablokowana" dla szkoleń POZ. Istnieje jeszcze jedno, najważniejsze ograniczenie: każda umiejętność profesjonalna może być podnoszona w w/w sposób TYLKO JEDEN RAZ! Później znowu należy ją podnosić normalnie – podczas szkoleń na wyższe POZ.

OPCJONALNA NAUKA UMIEJĘTNOŚCI

Pomimo tego, że zasadniczo nie wolno się uczyć umiejętności profesjonalnych, które nie należą do listy umiejętności naszej profesji – byłoby to pogwałceniem zasady dyskrecji cechowej. Gildie Profesyjne – które są fundamentalnymi organizacjami systemu kastowo-profesyjnego na Orchii – i mają spory wpływ na życie społeczeństwa, jak i rozwój poszczególnych jednostek – bardzo niechętnie dzielą się z obcymi (ludźmi z poza kasty/profesji) wiedzą i zdolnościami, które uważają za charakterystyczne tylko dla swojego fachu.

Ponieważ jednak w toku rozwoju cywilizacji sporo profesji odczuło bardzo dobitnie wzajemne wpływy kast i ich systemów dydaktycznych na siebie (stąd też niektóre profesje żołnierskie potrafią rzucać najprostsze czary, a zawodów w podstawowym stopniu potrafią się wyuczać nie tylko przedstawiciele kasty społecznej) – istnieje pewna nieznaczna furtka w tej materii, którą pozostawiamy do dyspozycji doświadczonych graczy, którzy by chcieli w jakiś sposób bardziej urozmaicić sobie metody kreacji i rozwoju bohatera. Zasady z tym związane są przedstawione w Xiędze Prowadzącego, w dziale z **Mechaniką**.

WYKORZYSTYWANIE KSIĄG PRZY NAUCE

Księgi niemagiczne na Orchii można z punktu widzenia fabularnego podzielić na mnóstwo rodzajów i kategorii. Jednak z punktu widzenia mechaniki inscenizacji – będziemy rozróżniać ich dwa rodzaje: **Księgi Specjalistyczne** i **Księgi Ogólne**. Oznacza to, że za każdym razem, gdy MG daje drużynie do dyspozycji jakąś pozycję słowa pisanego, powinien zaznaczyć (poza tą oczywistą rzeczą – jakiej tematyki dotyczy) – czy zawiera ona wiedzę Specjalistyczną czy Ogólną. Mogą się też zdarzyć książki bezwartościowe, lub książki które oferują jakieś dodatkowe możliwości (np. zwiększenie współczynników, poznanie formuły czarów) – ale nas, jeśli idzie o przydatność słowa pisanego do nauki umiejętności, interesuje tylko to czy książkę można zaliczyć jako Specjalistyczną lub Ogólną.

Przy pomocy bowiem ksiąg ogólnych możemy bardzo wydatnie skrócić czas nauki/rozwoju umiejętności której dziedziny wiedzy książka dotyczy. Jeśli więc będziemy dysponowali wystarczająco wieloma almanachami, katalogami, poradnikami zielarskimi – to możemy je wykorzystać (poza czysto praktycznym użytkiem w czasie sesji – np. do odnajdywania opisu konkretnego zioła) jako kapitalny materiał dydaktyczny do rozwoju/nauki umiejętności *Zielarstwo*. Oczywiście musimy najpierw skompletować tzw. **księgozbiór dydaktyczny** – czyli co najmniej 10 książek z wiedzą ogólną dotyczącą interesującej nas umiejętności. Dzięki takiemu jednemu księgozbiorowi czas rozwoju/nauki 1 PU może się skrócić nawet dwukrotnie – w zależności od tego jak wartościowe są pozycję, które zebraliśmy (decyduje MG). Niestety taki księgozbiór jest nam przydatny tylko jeden raz – do jednego podniesienia PU. Jeśli chcemy przy kolejnym rozwoju umiejętności wykorzystać księgi – to musimy skompletować nowy księgozbiór, zawierający odmienne pozycje – bowiem z tych poprzednich poznaliśmy już wszystko co mogliśmy użyć do nauki (to nie znaczy, że książki trzeba wyrzucić, wciąż bowiem możemy ich używać praktycznie – w końcu nie nauczyliśmy się ich treści na pamięć, mogą też być przydatne w innych dziedzinach życia – np. badaniach magicznych).

Jeśli natomiast przy użyciu książek chcielibyśmy się wyuczyć umiejętności, której dotychczas nie posiadaliśmy – a nie chcemy w to angażować żadnego mentora, to musimy zgromadzić **księgozbiór naukowy**. Będzie się on składał z co najmniej 6 ksiąg z wiedzą specjalistyczną – i dzięki temu będziemy wstanie nauczyć się nowej umiejętności poprzez wnikliwe studiowanie metodą samokształcenia. Czas jednak takiej nauki może się wydłużyć od 50% do nawet 200% - w zależności od decyzji MG (jakiej wartości merytorycznej i ilościowej zgromadziliśmy księgi, jakiego typu jest to umiejętność i jakie są do niej nasze predyspozycje). Oczywiście możemy – w celu zbilansowania czasu nauki posłużyć się dodatkowym księgozbiorem dydaktycznym. Tego rodzaju nauka ma jednak poważne ograniczenia. Nie możliwe – aby bez nauczyciela – przy pomocy kolejnych księgozbiorów naukowych samodokształcać się w rozwoju tak poznanej umiejętności – przez co księgozbiór naukowy jest zawsze jednorazowego użytku. Po prostu z książek możemy nauczyć się tylko podstaw, a resztę musimy zdobywać przez naturalną praktykę empiryczną lub pomoc nauczycieli. Oczywiście w przypadku niektórych umiejętności takich jak *Historioznawstwo* czy *Zielarstwo* MG może dopuścić możliwość rozwinięcia umiejętność z kolejny raz lub następne dwa (także w przypadku gdy na podstawowym poziomie umiejętności wyuczyliśmy się już wcześniej dzięki nauczycielowi), ale takiego *Fechtunku* czy *Jeździectwa* to rozwinąć tak nie rozwiniemy na dłuższą metę.

Oczywiście nie trzeba chyba przypominać, że obydwa rodzaje księgozbiorów możemy tylko wtedy wykorzystać do nauki umiejętności, jeśli tą umiejętność możemy w normalnych okolicznościach zdobyć/rozwinąć (jest ona np. na liście umiejętności profesjonalnych, jest to zawód zwykle dostępny dla naszej rasy, klasy itp.). Oznacza to, że nie mamy co marzyć o poznaniu nowej umiejętności w ten sposób, która jest z obcej profesji/kasty, lub my mamy niewystarczający POZ. To samo tyczy się rozwoju umiejętności zawodowej, która osiągnęła już barierę 3 PU i nie znajduje się w puli zawodów profesji – lub my tą pulę już wyczerpaliśmy.

SPECJALISTYCZNE SZKOLENIA

Szkolenia są najbardziej nietypową formą umiejętności – w zasadzie nie są to już pojedyncze umiejętności z jakimi mieliśmy do czynienia do tej pory ale pewne kompleksy wyspecjalizowanej działalności z pewnych wąskich dziedzin. Niektóre są związane z normalnymi umiejętnościami, poszerzają ich zakres, współdziałają z nimi, są na nich oparte – równie dobrze mogą jednak nie mieś z nimi nic wspólnego, a nawet ocierać się o nadnaturalne aspekty rzeczywistości. Nie ma jakiejś stałej definicji szkoleń specjalistycznych – wszystkie one wykazują jednak pewne cechy wspólne: choćby fakt, iż zwykle nie udzielają ich pojedynczy nauczyciele a całe zgromadzenia lub nawet unikalne, trudnodostępne szkoły. Większość szkoleń posiada bardzo wyśrubowane wymagania co do predyspozycji rekrutów – natomiast ich koszt, czas trwania jak i przebieg są już całkowicie różne – dlatego też w tym miejscu takich informacji nie podajemy, zainteresowanych odsyła się do opisu każdego ze szkoleń. Jest jeszcze jedna rzecz odróżniająca szkolenia od reszty zdolności zdobywanych dzięki Punktom Umiejętności. Zdarza się to bardzo rzadko, ale pewne typy szkoleń łamią 5-stopniową gradację i hierarchiczność – wprowadzając własne zasady stopniowania zaawansowania danego szkolenia. Po prostu takie szkolenia z powodów logicznych nie są w stanie zmieścić się w klasycznym segregowaniu stopni od Nowicjatu do Arcymistrzostwa.

Każde szkolenie ma natomiast wspólna cechę z innymi. Jeśli już bowiem spełnia się wszystkie warunki dopuszczające do podjęcia się danego szkolenia, a następnie rozpocznie się jego naukę (pomyślnie przechodzą wszelkie ew. testy sprawdzające) i wyda choćby 1 PU, to takie szkolenie nie koniecznie musi być ukończone na zasadzie ciągłości. Jeśli więc bohater rozpoczyna szkolenie ale w danej chwili nie posiada tylu PU by zdobyć szkolenie w całości – może wyuczyć się tylko tej części, na którą akurat ma PU. By dokończyć szkolenie może wrócić w dowolnym, późniejszym momencie – szkolenia mogą więc odbywać na raty.

Nie trzeba tu chyba przypominać MG, że możliwość nabywania szkoleń specjalistycznych powinno być dla uczestników inscenizacji nagrodą – i to za naprawdę ciężką pracę, wzmożoną pomysłowość i nieprzeciętną inwencję. Wtedy bowiem MG może nawet przymknąć oczy na niektóre warunki, jeśli dany BG nie wszystkie spełnia, lub niektóre spełnia tylko częściowo. Już sama wiedza o tym, gdzie dane szkolenia się przeprowadza, jest zazwyczaj utajniona, lub niedostępna dla

Inną sprawą są jedynie szkolenia przeznaczone dla konkretnych kast lub nawet konkretnych profesji. Bowiem sam fakt przynależności do danej kasty/profesji uprawnia BG do podjęcia szkolenia. Mało tego – w niektórych profesjach przejście szkolenia jest warunkiem pełnego uprzywilejowania i równouprawnienia wśród innych członków danego fachu.

Na sam koniec należy wspomnieć o najpotężniejszych i jednocześnie najrzadszych szkoleniach specjalistycznych, zwanych szkoleniami nadnaturalnymi. Jeśli w opisie któregoś ze szkoleń zaznaczono, że należy ono do tej najwyższej kategorii, znaczy iż tylko wyjątkowi śmiertelnicy mają zaszczyt w ogóle spróbować się go podjąć. Taka sposobność może nadarzyć się tylko w wyniku np. boskiej interwencji (łaski lub nagrody), styczności z bardzo potężną magią lub działania innych sił tajemniczych nadprzyrodzonych lub mistycznych. Nawet jeśli już dzięki jakiemuś (np. jednemu z w/w) potężnemu sojusznikowi udało się dostąpić owej szansy, to za możliwość odbycia szkolenia należy ponieść odpowiednią cenę. Ceną tą może być tylko i wyłącznie poświęcenie czegoś bardzo cennego, czegoś co dany bohater ceni sobie ponad wszystko inne. I żadne oszustwa nie wchodzą tu w grę. Co może być obiektem poświęcenia, to już powinno się ustalić z MG – w końcu to prowadzący najlepiej zna swych graczy. Sam najlepiej wie, co dla kogoś może mieć wartość a co nie. Może to być zarówno wyłupienie sobie oka, odrąbanie prawej ręki (lub jednej z nóg, ew. w prawdziwie „psychicznych" przypadkach kastracja), dobrowolna rezygnacja z mocy nadprzyrodzonej, Profitu Wiary, pozbawienie się możliwości używania umiejętności profesjonalnej na którą przeznaczyło się już min. 4 PU, może to być nawet jakiś potężny, magiczny przedmiot (ew. artefakt lub relikt) lub inny przedmiot materialny, które ma dla takiej osoby wielkie znaczenie. Możliwości jest tak wiele, że nie sposób ich tu wszystkich wymieniać, jednak prawie się nie zdarzają żądania poświęcenia w ofierze jakiejś istoty inteligentnej – to nie o taką ofiarę tu chodzi...

UWAGA: jeśli jakieś szkolenie posiada rozgraniczenie na osobne kursy – to zwykle na samym początku należy obowiązkowo zdobyć kurs podstawowy aby móc zdobywać pozostałe kursy. Wyjątkiem są kursy mistrzowskie, które można zdobyć dopiero po tych skompletowaniu wszystkich pozostałych kursów z danego szkolenia.

Jeśli jakiś kurs oferuje jednocześnie możliwość zdobycia pierwszego PU w unikatowej umiejętności i oprócz tego inne zdolności (nabywane za PU z możliwością ich kumulowania) – to jeśli kursant chce się w czasie tego szkolenia podnieść na wyższy PU owej umiejętność unikatowej – musi w jakiś rozsądny sposób ograniczyć ilość nabywanych PU zdolności.

ASAUR – to wojskowe szkolenie specjalistyczne koncentruje się na osiągnięciu optymalnych wyników i zdolności w zakresie każdego rodzaju walki wręcz. Dzięki temu daje ono możliwość ujawnienia tajników i ukrytych możliwości, które te szlachetne Sztuki Walki oferują.

Wymagania: Min. 50 ZR i 40 SZ, posiadanie 1 PU w co najmniej dwóch Sztukach Walki Wręcz (przy czym po zakończeniu kursów wszelkie premie z nich wynikające będą się odnosiły także do ew. wszystkich biegłości walki wręcz nabytych w przyszłości).

Lokalizacja: Szkolenie to zostało opracowane przy współpracy wielu mistrzów walki spośród ras rodzaju ludzkiego i elfiego, więc sekretne klasztory, w których odbywa się nauka Asaurów najczęściej można spotkać właśnie w ośrodkach, gdzie te dwie rasy są najliczniejsze, lub przynajmniej można się spodziewać jako takiej populacji. Wedle opowieści istniały kiedyś 3 klasztory na Orkusie Wielkim (w Ostrogarze, Gett-War-Garze i Tagarze Szarej), możliwe, że nietrudno będzie je też znaleźć na Gutam-Guru oraz Archipelagach Zachodu – natomiast najsławniejsze legendy mówią o sekretnych ośrodkach Kursu na którymś z Archipelagów Wschodu, pośród

legendarnego dominium jednego z Elfich Domów – ponieważ jednak mało kto tam dotarł, trudno zweryfikować te informacji.

Cena: Wpisowe do szkoły kosztuje 300 szt. zł., za każdy z kursów należy zapłacić osobno po 100 szt. zł, w dodatku po całkowitym ukończeniu szkolenia (w przypadku zdobycia obu kursów) należy zapłacić tzw. koszty amortyzacyjne (w wysokości 10 szt. zł/POZ kursanta). Ponieważ szkolenie odbywa się w zamkniętym ośrodku należy też z góry opłacić koszty żywienia (co najmniej 40-50 szt. zł rocznie).

Szkolenie Asaurów składa się zasadniczo z dwóch części: obowiązkowego Kursu Podstawowego i przeznaczonego dla osób zaawansowanych – tych, które po ukończeniu pierwszego szkolenia chcą wniknąć głęboko w istotę Sztuk Walki – Kursu Mistrzowskiego.

1. **Kurs Podstawowy** – po przyjęciu do Szkoły, interesanta czekają surowe, trwające cały rok zaprawy i przygotowywania, bez których nawet nie ma co myśleć o dalszym szkoleniu. Pozostały czas nauki kursu zależy od wyboru samego ucznia, ile czasu zechce poświęcić na naukę. Bowiem na każdy PU przeznaczony na ten kurs należy poświęcić 1 miesiąc. Jednak istnieje pewne niebezpieczeństwo – począwszy bowiem od pierwszego miesiąca przygotowań, uczeń musi wykonywać test %. Za pierwszym razem istnieje bowiem 1% szansy, że ekstremalnie wyczerpujące treningi oraz urazy podczas nich doznawane (szczególnie w głowę) spowodują wystąpienie losowej ułomności. Test należy powtarzać co miesiąc z kumulatywnym modyfikatorem +1%. Adept ma jednak prawo w każdym momencie zrezygnować z dalszej nauki – wtedy jednak, gdyby kiedyś w przyszłości chciał ponownie podejść do szkolenia (lub je dokończyć), całą procedurę (łącznie z kosztami finansowymi, które nie są zwracane) należy rozpocząć od nowa. Jeśli jednak wytrwa okres przygotowywawczy – to za każdy PU wydany na to szkolenie ma prawo wyuczyć się jednej z poniższych zdolności (jeśli MG na to pozwoli – i będzie pilnował by nie dochodziło w tej materii do nadużyć – można tą samą zdolność obierać kilka razy). Każdy wydany PU oznacza też otrzymanie 5+1k10 PD; dodatkowo, w czasie wliczonym w całość szkolenia bohater może bez problemu i całkowicie za darmo wyuczyć się nowych biegłości w Sztukach Walki (o ile oczywiście ma wolne PU), jak też i podnieść Poziom Umiejętności już posiadanych (jw.).
   - ZR, SZ i CH wzrastają o premiowany rzut 1k10;
   - Opóźnienie w jednej, wybranej biegłości Walki Wręcz zostaje zmniejszone o 1/3 (jednak nie może być mniejsze niż 1);
   - Podczas podnoszenia się na wyższe POZ biegłość w każdej posiadanej Sztuce Walki Wręcz będzie dodatkowo zwiększana o 1 pkt;
   - Gdy Asaur walczy wręcz, obrona ze ZR jest zwiększana o całą jednostkę (do 2/10 akt. ZR, jeśli do tej pory wynosiła 1/10, do 3/10 jeśli wcześniej była liczona z 2/10, itd.);
   - Jeśli Asaur posiadał rasowe premie do Walki Wręcz, to zostają one zwiększone o 100% początkowej wartości.
2. **Kurs Mistrzowski** – dotyczą go takie same zasady jak Kursu Podstawowego, z tym, że przygotowania trwają tylko pół roku, ale szansa na ułomność jest zwiększana do 2% (kumulatywnie). Każdy PU oznacza też otrzymanie 10+1k10 PD; dzięki temu szkoleniu Asaur może samodzielnie nauczać innych Kursu Podstawowego – lub wespół z innymi Mistrzami Asaurami – prowadzić Kursy Mistrzowskie. A oto jakie zdolności można otrzymać:
   - ZR, SZ, SF i CH wzrastają o 2k5 pkt;
   - Względem wybranej Sztuki Walki Asaur zyskuje 1 dodatkowy at/r;
   - W wybranym typie walki wręcz Asaur zachowuje pełną SZ i ZR – obojętnie od OGR zbroi – jednak pod warunkiem, że ta zostanie odpowiednio przerobiona (co zwykle kosztuje od 2 do 100 szt. zł.);
   - Szansa na TR krytycznie przy wykorzystywaniu Sztuk Walki wzrasta o 1 pkt, zaś każdy atak (bądź analogiczna umiejętność, wykorzystująca biegłość w walce wręcz) powstrzymujący, obezwładniający, podcinający itp. ma o połowę większą szansę powodzenia;
   - Względem wybranej biegłości Walki Wręcz Asaur zyskuje bonus brakującej wartości szkoleniowego dorzutu 1k50 (tzn., że dotychczasowa BGŁ jest zwiększana o tyle ile podczas jej nabywania zabrakło przy losowym rzucie do 50-tki).

BRACTWA BRONI – tak nazywa się szkoły wojenne, które specjalizują się w perfekcyjnym szkoleniu w jednym rodzaju broni. To z takich ośrodków wywodzą się elitarne oddziały o homogenicznym uzbrojeniu – na których wyszkolenie (i utrzymanie) mogą pozwolić sobie tylko odpowiednio bogaci władcy lub państwa o zasobnym skarbcu. Najczęściej spotykanymi szkołami (od których nazwy swoje biorą właśnie owe elitarne jednostki) są Bractwa: **Mieczników** (specjalizujących się we wszystkich rodzajach mieczy – poza hybrydami typu toporomiecze, łańcuchomiecze) **Toporników** (specjalizujących się we wszystkich rodzajach toporów poza hybrydami typu toporomiecze, toporomłoty) **Łuczników** (wszystkie rodzaje łuków), **Kuszników** (wszystkie rodzaje kusz), **Nożowników** (wszystkie rodzaje noży i sztyletów), **Włóczników** (wszystkie rodzaje włóczni i dzid), **Lansjerów** (lance), **Kopijników** (kopie), **Pikinierów** (wszystkie rodzaje pik). Istnieją także rzadziej spotykani: **Procarze** (proce, kamienie i rzutomioty), **Halabardnicy** (kosy i halabardy), **Szermierze** (szable, szpady i rapiery), **Muszkieterzy** (strzelecka broń palna) i **Młociarze** (wszystkie rodzaje młotów, poza hybrydami typu toporomłoty).

Wymagania: dla wszystkich osób nie będących mistrzami oręża szkolenie to jest traktowany jakby było szkoleniem nadnaturalnym – choć w rzeczywistości nim nie jest; po prostu adept musi dowieść nauczycielom swej determinacji – dlatego wciąż obowiązuje go zasada poświęcenia czegoś ważnego; żadne nadprzyrodzone czynniki nie wchodzą natomiast w tym przypadku w grę – choć umiejętności, których się tu uczy mogą sprawiać takie wrażenie; nadal jednak dobrze mieć jakieś znajomości aby dostać się do jednej ze szkół – najlepiej za patrona posiadać władcę, który właśnie chce w swej armii sformować elitarną jednostkę danego typu (bowiem szkolenia grupowe na zlecenie bogatych osób są bardzo częstym przypadkiem w większości ze szkół); Bractwa Broni przyjmują w swój poczet tylko członków kasty żołnierskiej (poza barbarzyńcą, berserkerem i wiedźminem) oraz rycerskiej – bardzo rzadko lub prawie w ogóle nie spotyka się tu przedstawicieli kast złodziejskiej, społecznej czy kleryckiej (zależy od decyzji MG – ale zazwyczaj istnieje 50% szansy, że taki bohater zostanie odrzucony w konkretnej szkole); można przynależeć tylko do jednej szkoły Broni, w dodatku przyjmuje się zwykle tylko niskopoziomowych adeptów (istnieje szansa równa 5%/POZ, że adept nie zostanie przyjęty do konkretnej szkoły ze względu na ugruntowane już przyzwyczajenia i nawyki); w żadnym wypadku nie można mieć też chaotycznego charakteru; oczywistością jest chyba fakt posiadania min. 1 PU BGŁ w jednej z grup broni z zakresu szkoły.

Lokalizacja:

Bractwo Mieczników/Kopijników – ponieważ miecz i kopia są zasadniczo najstarszymi z broni używanych przez rodzaj ludzki, to właśnie ta rasa prowadzi najsłynniejsze szkoły tego rodzaju – należy szukać ich we wszystkich centrach cywilizacyjnych jak i większych skupiskach ludności, głównie ludzi, czasem ogrów; nieco mniejszą estymą cieszą się miecznicze szkoły elfów – głównie ze względu na swój hermetyczny charakter i niezbyt imponującą wielkość;

Bractwo Włóczników/Lansjerów – największym kunsztem w posługiwaniu się tymi wybitnie kawaleryjskimi broniami mogą poszczycić się kamiukowie – więc wszędzie tam, gdzie można ich spotkać – istnieje spora szansa odnalezienia interesującej nas szkoły; co ciekawe – zdarzają się nawet wędrowne watahy-obozy, które wtajemniczonym osobom oferują swe mobilne usługi;

Bractwo Łuczników – chyba nikt nie może mieć wątpliwości, że najlepszymi na świecie strzelcami są elfy – i jeśli ktoś chce do perfekcji opanować tą trudną sztukę władania tak śmiercionośnym narzędziem jak łuk, musi poszukać odpowiedniej szkoły na terenach przez nie zamieszkiwanych;

Bractwo Kuszników – największymi w historii rzemieślnikami, zajmującymi się wyrobem tej „szatańskiej" broni były i chyba długo będą krasnoludy, to także oni słyną ze swych kuszniczych oddziałów, więc wszędzie tam, gdzie krasnoludy można spotkać w większych grupach, z pewnością znajdzie się też jakaś pojedyncza szkoła; pewne osiągnięcia w tej dziedzinie mają też ludzie, ale ich szkoły cieszą się mniejszym prestiżem, choć z pewnością są bardziej dostępne;

Bractwo Nożowników – za mistrzów noża i sztyletu zwykło uważać się gnomy – bo choć to rasa bardzo niepozorna, doświadczony gnomi albo pichtyjski nożownik potrafi być trudnym do pokonania adwersarzem; ponieważ istnieje bardzo mało gnomich domen, ktoś kto nie chce wyruszać w daleką podróż na przysłowiowy „koniec świata" (gdzie zwykle geografowie ras „wysokich" królestwa gnomów), powinien poszukać interesującej go szkoły w jakimś ludnym ośrodku urbanistyczno-lulturowym, gdzie różnorodność społeczna z pewnością przyciągnęła jaką liczną grupę gnomiego plemienia – za najsłynniejsze lokalizacje Bractw Nożowniczych uznaje się miasta orkuski Gett-War-Gar oraz kaldonejski Kyrdygan;

Bractwo Pikinierów/Szermierzy/Muszkieterów – pikę wymyśliły i rozpowszechniły orki, szablę wymyśliły i wprowadziły do masowego uzbrojenia orki – to także orki opracowały i przez wiele lat doskonaliły broń ognistą; właśnie te trzy bronie w dniu dzisiejszym najbardziej kojarzą się z Imperium Kartana i to one – obok półboskiego władcy, ogromnej machiny administracyjnej oraz równouprawnienia kulturowego – są gwarantem oraz fundamentem jego potęgi, chwały i majestatu; szkoły tych wszystkich gatunków oręża nietrudno więc namierzyć na każdym terytorium podległym władzy Katanów – więc na każdym z Archipelagów można znaleźć od kilkunastu do (nawet) kilkudziesięciu Bractw (w zależności od tego jak wiele terenów zajmuje tam władztwo orków i jak wieloma Obywatelami może się tam poszczycić); oczywiście największą liczbą szkół może się legitymować każda ze stolic danego Katanatu, ze szczególnym uwzględnieniem Ostrogaru (gdzie istnieje co najmniej po kilka Bractw każdego rodzaju – nie wspominając już nawet o szkołach tajnych i elitarnych – gdzie wstęp mają tylko orkowie).

Bractwo Procarzy – legenda głosi, że wynalazca procy, jakiś bezimienny niziołek, potrafił za pomocą swej

mizernej broni powalić jednym strzałem giganta; jak bardzo bzdurna by ta legenda nie była – hobbickiemu plemieniu od tysiącleci zależy na podtrzymywaniu owej legendy przy życiu – i stąd właśnie wzięła się tradycja oraz estyma niziołkowych szkół procarskich, o miano najbardziej prestiżowej na Orchii ubiega się wiele największych Bractwa spośród kilku Archipelagów, ale najbliżej tego miana stoi chyba szkoła ukryta gdzieś głęboko w podziemiach największego matecznika hobbitów na Macierzy, orkuskiej Hallandii;

Bractwo Halabardników – wiele ras i państw wprowadziło do powszechnego użytku te nietypowe uzbrojenie, jakim są kosy i halabardy, ba, kilka z nich może nawet poszczycić się elitarnymi formacjami wojsk tego typu, ale tak naprawdę najbardziej biegłymi szkoleniowcami w tym zakresie są malaucy; mankament polega na tym, że bardzo rzadko nauczają oni innych poza swoimi niezależnymi domenami, a wędrowni nauczyciele zdarzają się bardzo rzadko (historia odnotowała tylko kilka pojedynczych przypadków, gdy na zaproszenie jakiegoś władcy nauczyciel Bractwa osobiście szkolił jego ludzi w ich królestwie) – stąd dostanie się do tego rodzaju Szkoły jest nie lada wyczynem;

Bractwo Młociarzy – z niezwyciężony oddziałów młociarzy słynęło już w starożytności Srebrne Imperium, którego główną siłą uderzeniową byli właśnie oni: opancerzeni wojowie rozbijający w pył szeregi wroga uderzeniami potężnych głowic młotów wojennych; dziś jednak szkoły młociarzy spotykane są rzadko, głównie ze względu na upadek znaczenia rozumnych jaszczurów – im bowiem bardziej kurczyły się ich wpływy, tym bardziej Szkoły Drogi Młota Wojennego (jak je dumnie zwano) traciły na znaczeniu i powoli zaczęły odchodzić w niepamięć; dlatego Bractwa Młociarzy można spotkać tylko na terenach zamieszkiwanych przez inteligentne jaszczury (głównie reptylionów, a więc na Walgarze i w okolicach Gasty) – choć w tych nielicznych mateczniakach, które na ościennych Archipelagach zachowały swą niezależność wstęp do szkół mają tylko jaszczury i ich ew. sprzymierzeńcy; na ziemiach pod zwierzchnością Katanów jest inaczej – ponieważ za powszechne otwarcie szkół, orki w dawnych czasach zgodziły cofnąć część restrykcji okupacyjnych – jednak wciąż prowadzona jest ostra selekcja i osoby z ulicy nie mają tam wstępu;

Cena: Wpisowe kosztuje 1000 szt. sr. (tradycją większości ze szkół jest nieprzyjmowanie waluty w złocie – gdyż jest to kruszec kupców i dusigroszy); kurs podstawowy to wydatek kolejnych 2000 szt. sr., komendatura: 3500 szt. sr. za mentorstwo: 5000 szt. sr.; elita, która ukończy wszystkie trzy kursy jest zobowiązana do uiszczenia dobrowolnego datku aprowizacyjnego – jest on różny w zależności od szkoły (należy go ustalić w porozumieniu z MG, ważne by był uzależniony od zaawansowania i potęgi bohatera – przy czym należy pamiętać, że nauczyciele jednych szkół mogą się poczuć obrażeni datkiem zbyt niskim, innych zaś może znieważać przesadna hojność); w dodatku, jeśli trafiło się do jakiegoś ośrodka elitarnego (a więc zamkniętego) należy opłacić koszty żywienia (500-600 szt.sr. rocznie);

Ponieważ każda ze szkół prowadzi szkolenia, pozwalające niezwykle efektywnie używać uzbrojenia wchodzącego w jego zakres – i tylko jego – bohaterowie kończący takie rodzaju kurs po broń innego rodzaju sięgną tylko i wyłącznie w ostateczności (np. kiedy broń z ich „ulubionego" zakresu została zniszczona a nie mają możliwości zdobycia nowej). Każdy kurs w Bractwie Broni wpaja niesamowite zamiłowanie do danego rodzaju uzbrojenia, czasami graniczy ono wręcz z kultem religijnym. Adepci mają bowiem w zwyczaju uważać takie bronie za żywe istoty, nadawać im imiona – medytować przy ich pomocy, a nawet... oddawać im cześć i praktykować doń modły. W takim postępowaniu można by się zresztą dopatrzyć genezy powstania wielu sławnych Reliktów i Artefaktów uzbrojenia. Niesie to jednak ze sobą poważne ryzyko, że osoba taka powoli będzie tracić zainteresowanie walką innymi typami oręża, co boleśnie może odbić na posiadanych już umiejętnościach władania nią. Istnieje szansa 1%/miesiąc kursu (sprawdzana po każdym kursie, przy czym każdy kolejny kurs uwzględnia także wartość z poprzedniego), że wszystkie BGŁ w broniach nie będących zakresem szkolenia spadną o połowę, o połowę niższe (zaokrąglając w dół) będą też wszystkie ich późniejsze przyrosty.

1. **Kurs Podstawowy** – najpierw bohater przyjmowany jest na 1 rok stażu, w czasie którego będzie poddawany przeróżnym sprawdzianom siłowym i umiejętnościowym (choć głównie będzie służył za popychadło, chłopca do bicia, pucybuta itp.) mającym przygotować go pod każdym względem do trudów głównego szkolenia. Zwykle osoby o słabej sile woli („wysoce" nieudany test WI) rezygnują przed upływem owego stażu (co praktycznie uniemożliwia im ponowne przyjęcie do tej szkoły – a jeśli chcą wszystko to powtórzyć od początku to powinni poszukać nowego Bractwa – i liczyć na to, że nie dotarła do niego jeszcze wieść o słabym charakterze adepta). Ukończenie stażu daje możliwość kontynuowania szkolenia, w czasie którego można nauczyć się dwóch unikalnych umiejętności. Szkolenie się w nich na każdy PU trwa 2 miesiące (i oznacza otrzymanie 10+2k10 PD). Kurs oferuje też darmową możliwość wyszkolenia się (lub dowolnego podniesienia) w wybranej BGŁ z zakresu oferowanego przez szkołę.

- **Braterstwo Z Bronią** – dzięki temu można w doskonałym stopniu opanować techniki władania broniami z zakresu danej szkoły. Każdy PU o 50% początkowej wartości zwiększa ich OB i szansę na TR krytyczne;

  Druga umiejętność jest inna dla każdego Bractwa:
- **Nadzwyczajny Rzut Mieczem** – pozwala zamiast zwykłego ataku rzucić mieczem (nawet bardzo dużym), na odległość 1/[10-PU] SF w metrach. Taki cios zadaje normalne rany, ale kosztem dwukrotnie większego opóźnienia można rzucić w taki sposób, by jednocześnie zadać Obraż. tn i kł – z tym, że jedna z wybranych wartości będzie miała tylko [15%/PU] skuteczności; tylko Bractwo Mieczników;
- **Łamanie Tarcz** – pozwala przeprowadzić trzykrotnie wolniejszy atak w tarczę (zamiast normalnego ataku w jej właściciela), który zada jej 100%/PU więcej uszkodzeń. Jeśli taka tarcza nie

wytrzyma tego ciosu (nieudany test WT-5%/PU), to zostaje przepołowiona; tylko Bractwo Toporników;

- **Droga Młota Wojennego** – każdy przeprowadzany taką bronią atak/umiejętność z gatunku obalających (ew. podcinających czy ogłuszających) ma o 50%/PU zwiększoną skuteczność i/lub szansę na powodzenie. Poza tym tego rodzaju ciosu, dzięki odpowiedniemu użytkowaniu broni, w ogóle nie powodują jej uszkadzania; tylko Bractwo Młociarzy;
- **Wymijanie Tarczy** – jeśli w czasie wykonywania ataku z szarży (lub najazdu) lansjerowi powiedzie się dodatkowy test 1/[7-PU] BGŁ, to pozwala mu to ominąć tarczę przeciwnika – co poza oczywistym faktem nie trafienia w nią, powoduje, że z takiej tarczy liczy się tylko 1/[1+PU] OB; tylko Bractwo Lansjerów;
- **Masakrująca Szarża** – udany atak z szarży powoduje, że wszystkie jej efekty zostają zwiększone o 50%/PU. Wszelkie jej efekty negatywne, które ew. mogły by zaszkodzić kopijnikowi są zaś zmniejszane o 15%/PU; tylko Bractwo Kopijników;
- **Nadstawienie** – umożliwia wykonania specjalnego ataku włócznią, tak by w ostatnim, zaskakującym momencie odpowiednio oprzeć ją o ziemię przeciwko atakującemu wrogowi. Jeśli dosięgnie celu, a jednocześnie włócznikowi powiedzie się test akt. 1/[6-PU] akt. SZ, to rany, które spenetrują pancerz (te po uwzględnieniu WYP) są zwiększane o 50%/PU; tylko Bractwo Włóczników;
- **Uderzenie Anioła Śmierci** – jest to trzykrotnie wolniejszy atak, połączony zwykle z bardzo widowiskową żonglerką, wywijaniem itp. drzewcem broni, wymagający dodatkowego testu 1/[8-PU] BGŁ. Udane TR i test BGŁ oznaczają automatycznie Trafienie Krytyczne (w przypadku, gdy już test TR oznacza „krytyka", udany test BGŁ oznacza automatyczna eliminację WYP ofiary). Jednak każdy nieudany test BGŁ oznacza automatyczne trafienie pechowe – obojętnie od wyniku TR. Obojętnie od powyższych, podczas używania tej umiejętności efekty w Tabelach TR Krytycznych można modyfikować o wartość PU; tylko Bractwo Halabardników.
- **Sekretny Cios** – jest to bardzo szybki, choć wymagający bardzo długich przygotowań (trzykrotnie zwiększających opóźnienie broni) atak lub rzut bronią zakresową. Jeśli ofiara nie zdąży go zauważyć (nieudany test SZ dzielonej przez PU) to nie jest brana pod uwagę: [1 PU] OB z tarczy, [2 PU] ze ZR, [3 PU] aktywna OB broni, [4 PU] czwarta część OB zbroi, [5 PU] piąta część WYP; tylko Bractwo Nożowników;
- **Atak Mnogostrzałowy** – jest to dwukrotnie wolniejszy strzał, polegający na nałożeniu 2 dodatkowych/PU strzał na cięciwę łuku. Tak wypuszczone pociski traktuje się jako atak obszarowy (tzn. że każda osoba stojąca na polu sąsiednim do celu musi wykonać udany test akt. ZR, dzielonej przez PU, lub zostaje trafiona; testów nie trzeba wykonywać, w momencie, kiedy już wszystkie strzały z ataku dosięgną celu); tylko Bractwo Łuczników;
- **Ścieżka Snajperów** – umiejętność ta pozwala w odpowiedni sposób prowadzić ostrzał pola walki.

Dzięki temu można o 15%/PU przesunąć „w górę" (ku maksimum) zakresy zasięgu bliskiego i średniego – choć oczywiście nie mogą one przekroczyć Zasięgu kuszy. Premie zasięgu bliskiego są dodatkowo zwiększane o 10%/PU; tylko Bractwo Kuszników;

- **Strzał Paraboliczny** – jest to zajmujący dwukrotnie więcej sg atak dystansowy bronią zakresową, o skośnym, nieprosto-linijnym torze pocisku. Ten wysoki kąt ostrzału powoduje, że istnieje 10%/PU szansy na zignorowanie każdej premii obronnej wynikającej z przeszkód terenowych ew. specjalnych zdolności obronnych celu (dotyczy to także zasad ostrzału walczących wręcz); tylko Bractwo Procarzy;
- **Morderczy Rykoszet** – jest to umiejętność odpowiedniego celowania z planowaniem taktycznym bronią zakresową. Jeśli przed wykonaniem ataku powiedzie się test 1/[8-PU] BGŁ, to w przypadku nieudanego trafienia, można automatycznie trafić rykoszetem najbliższą (niedoszłemu celowi), wrogą istotę (o ile tej nie uda się test SZ akt. dzielonej przez PU); tylko Bractwo Muszkieterów;

2. Kurs Komendatury – podstawy teoretyczno-adaptacyjne trwają siedem miesięcy. Po tym okresie można zdecydować ile PU przeznacza się na wyuczenie zdolności kursowych (maks. 5, ale MG może zezwolić na więcej – np. kumulowanie niektórych – o ile będzie pilnował by gracze zachowali umiar). Każdy PU oznacza 1 miesiąc szkoleń i premiuje otrzymaniem 15+1k10 PD. W

czasie szkolenia można też za darmo wyuczyć się umiejętności *Zbrojmistrzostwa*, *Rusznikarstwa* (tylko Muszkieterzy), *Jeździectwa* (tylko Lansjerzy i Kopijnicy) – a za zgodą MG, podnosić je powyżej 3 PU nawet jeśli bohater nie ma takiej możliwości profesjonalnej. czas jest w tedy wliczony w czas kursu – ale tylko w przypadku jednej umiejętności. Oprócz tego w podobny sposób abiturient może nauczyć się umiejętności *Formowanie Szyku* (gwardzisty) lub *Związek Taktyczny* (templariusza) – tylko, że są one ograniczone tylko do instruowania osób będących członkami tej samej szkoły (ew. w minimalnym zakresie może dotyczyć osób o podobnym uzbrojeniu) – i w dodatku jest traktowana jak umiejętność zawodowa (nie może być podnoszona pow. 3 PU).

- przy podnoszeniu się na wyższe POZ każda BGŁ z zakresu szkoły jest dodatkowo zwiększana o 1k5 pkt;
- przy wyliczaniu TR każdej broni z zakresu, bohater otrzymuje dodatkową premię w wysokości 1/10 INT;
- wszystkie BGŁ z zakresu szkoły (także te nabywane w przyszłości) otrzymują maksymalną wartość początkową – tzn. że wartość początkowego dorzutu 1k50 jest zawsze traktowana jakby wypadło 50 – a jeśli w czasie nabywania dotychczasowych BGŁ rzut ten miał mniejszą wartość, to BGŁ jest zwiększana o liczbę brakującą do 50-tki;
- dodatkowe 10+1k10 (premiowane) CH i PR i Odp. nr 2;
- broni z zakresu szkoły nie można wpuścić z ręki (jest to tylko możliwe w przypadku, gdy wynik testu jest „zawsze nieudany"); każdą pozostałą broń jest o 50% trudniej wytrącić (o szczegółach decyduje MG);

3. **Kurs Mentorski** – trwa 6 miesięcy przygotowań i 1 miesiąc za naukę każdego PU z tego kursu; jego ukończenie pozwala nauczać innych adeptów – ale tylko Kursu Podstawowego; aby bowiem przeprowadzać szkolenie Komendatury i Mentorstwa należy oprócz członkostwa w Bractwie Broni (i ukończenia tego kursu) trzeba być mistrzem oręża; kurs mentorski daje także możliwość darmowego podnoszenia się we wszystkich BGŁ z zakresu szkoły (ich czas jest „skompresowany" do długości kursu). Mentorstwo otwiera przed abiturientem możliwość nauki unikalnej umiejętności (każdy jej PU premiuje otrzymaniem 15+2k6 PD):

- **Dusza Oręża** – daje niesamowitą zdolność zestrojenia się i dostosowania do walki ulubionymi, umiłowanymi modelami oręża szkoły. Na każdy PU daje to 1 dodatkowy atak/rundę (ew. tzw. „połówkę" ataku np. w przypadku ciężkich kusz i innych gatunków broni o „rozwlekłych" at/r, zmniejsza opóźnienie o 1 sg (jednak nie mniej niż 1), o 15% zmniejsza negatywne skutki niewłaściwego wykorzystywania broni (np. walki kopią w atakach pieszych, „awaryjne" używanie rusznicy jak maczugi/muszkietu jak pały itp.). Poza tym każdy następny PU pozwala wybrać sobie 1 BGŁ z zakresu szkoły, która zostanie zwiększona o 1k10 (premiowane) pkt.

EGZAMIN CECHOWY – jest bardzo rzadką umiejętnością rzemieślniczą, a właściwie pewnego rodzaju testem zdolności z zakresu konkretnej umiejętności zawodowej. Pozwala on bowiem osobie, która nie posiada takiej możliwości profesjonalnej na awansowanie powyżej 3 PU interesującego ją zawodu.

Wymagania: należy oczywiście posiadać co najmniej 3 PU zawodowej, którą chcemy (w konsekwencji poprawnie zdanego egzaminu) podnieść na wyższy PU; szkolenie to nie posiada jakiegoś stałego miejsca w którym jest przeprowadzane, jednak by się jego podjąć należy być członkiem wyspecjalizowanej organizacji (lub grupy społecznej), która zajmuje się zawodowo nauczaniem lub wykorzystywaniem danej umiejętności. Np. aby zdobyć egzaminem 4 PU *Marynarki*, trzeba być zawodowym (albo chociaż najemnym) żołnierzem Floty Wojennej, najlepiej jakiegoś księstwa, królestwa itp., w przypadku umiejętności naukowych humanistycznych/ścisłych należy być pracownikiem uczelni o odpowiednim profilu, umiejętności typowo rzemieślnicze wymagają przynależności do Cechu Rzemieślniczego itd.

Lokalizacja: patrz wyżej...

Cena: średnio wynosi ona 100 szt.zł. za każdy interesujący nas PU do podniesienia. Płatne z góry do kasy organizacji zajmującej się danym szkoleniem, bo wpływy z takich szkoleń egzaminacyjnych stanowią często pokaźną część dochodów organizacji.

Poprawne zaliczenie szkolenia jest uzależnione od pomyślnego przejścia kilkustopniowego testu sprawdzającego. Ma on zazwyczaj tyle etapów ile PU chcemy osiągnąć (czyli 4 albo 5). Zaliczenie wszystkich etapów jest konieczne – „zawalenie" choćby jednego oznacza niezdanie Egzaminu Cechowego, co powoduje, że całą procedurę należy rozpocząć od początku (ale nie wcześniej niż 3 miesiące od momentu ostatniego testu). Co będzie materią testów, zależy od tego, jaką umiejętność zawodową chcemy podnieść – konkretne testy (wraz z modyfikatorami) ustala MG. Ważne, by każdy kolejny etap był trudniejszy od poprzedniego. Szkoleniowcy mogą np. dać zadanie płatnerzowi wykonania ozdobnych pancerzy (nawet z różnych materiałów) od zwykłego napierśnika poprzez ciężką kolczugę na miarowanej płytówce kończąc – w przypadku historyka może się to zacząć od zwykłego sprawdzianu wiedzy, potem poprowadzeniu dysputy a na prezentacji publikacji naukowej własnego autorstwa skończywszy. Testy mogą trwać zwykle od 1 do 5 tygodni za każdy etap testowania – ale w przypadku powodzenia wszystkich czas ten zostanie już wliczony w 1 rok wymagany do podniesienia umiejętności zawodowej o 1 PU. Bowiem jeśli egzaminy wypadną pomyślne, to bohater może dokonać podniesienia interesującej go umiejętności o 1 PU. By podnieść ją o kolejny poziom, należy ponownie przystąpić do nowego Egzaminu Cechowego. Jednak istnieje poważne ograniczenie: bowiem każda osoba może w ten sposób do 5 PU podnieść tylko 1 umiejętność zawodową, oraz jeszcze jedną – ale tylko do 4 PU. Wyjątek stanowią przedstawiciele kasty społecznej, którzy do 5 PU mogą podnosić 2 umiejętności zawodowe.

FILARY WIARY – jest to profesjonalne, na poły nadnaturalne, na poły mistyczne szkolenie, dzięki któremu członkowie Świętej Inkwizycji dowolnego Kościoła mogą udowodnić przed samym sobą i swoja wspólnotą, jak czysta i prawdziwa jest ich wiara.

Wymagania: szkolenie jest przeznaczenie tylko i wyłącznie dla przedstawicieli profesji inkwizytora; by przystąpić do I Próby, trzeba mieć min. 5 POZ, II Próby – 9 POZ i co najmniej 15 POZ przy III Próbie. Inicjację Fundamentalną można rozpocząć nawet tuż po ukończeniu szkolenia profesjonalnego (a więc na 0 POZ);

Lokalizacja: Inicjację Fundamentalną przeprowadza się zwykle w ośrodku, który był odpowiedzialny za przyuczenie inkwizytora do profesji, choć w specyficznych przypadkach można je zasadniczo przeprowadzić w dowolnym miejscu kultu danej religii, pod warunkiem, że znajdą się tam przełożeniu adepta; „kurs" niższego rzędu (czyli I Próbę) można przeprowadzić w zasadzie w każdym, większym, lokalnym ośrodku kultowym danej religii; jednak dwie pozostałe próby są zarezerwowane tylko dla najwyższych organów Inkwizycji – i tylko w ich siedzibach mogą być podejmowane; w dodatku – ponieważ III Próba wymaga delegacji oficjalnych władz kleryckich danej religii, przeprowadza się ją zwykle w tym ośrodku inkwizycji, który znajduje się najbliżej głównej siedziby władz kościelnych w danej krainie, archipelagu itp.

Cena: Inicjacja Fundamentalna i I Próba Wiary nie pociągają za sobą żadnych kosztów materialnych, choć w tym drugim przypadku należy mieć na swoim koncie jakieś zauważalne zasługi dla religii (np. kilka wygranych procesów o herezję) i błogosławieństwo przełożonego; II Próba Wiary wymaga, poza znacznymi zasługami dla religii (typu wykonanie jakiejś świętej misji), co najmniej 6 złożonych, ulubionych przez boga ofiar oraz poświęcenia na ołtarz świątyni prowadzącej ceremoniał co najmniej 1000 PM; warunkiem podejścia do III Próby Wiary jest podarowanie danej świątyni jakiegoś potężnego źródła wiedzy i mocy magicznej (o wartości co najmniej 8500 szt. zł.);

Poniższe szkolenia-próby nie zawsze muszą być kursami dobrowolnymi. Może się bowiem zdarzyć, że inkwizytor zostanie zmuszony przez swoją organizację profesyjną lub kastową do przejścia pierwszej, niepodejmowanej dotychczas próby, aby udowodnić coś (np. swoją niewinność w oskarżeniu o odchyły doktryny, szczerość i prawdziwość zaangażowania w sprawy kultu itd.). Takie przypadki są rzadkie, ale zdarzają się – i MG powinien o tym pamiętać...

1. **Inicjacja Fundamentalna** – bez tego kursu inkwizytor w zasadzie w ogóle nie jest inkwizytorem, gdyż droga awansu profesjonalnego pozostaje przed nim zamknięta. Inicjacja różni się szczegółami i charakterem tego swoistego „egzaminu wiary" – w zależności od wyznania, którego inkwizytor jest członkiem. Wszędzie można się jednak dopatrzyć pewnych elementów wspólnych. Zwykle kurs rozpoczyna się 5 dniowym postem, w czasie którego adept ma za zadanie przygotować się mentalnie do czekającego go sprawdzianu. Po tym czasie zostaje, z niewielkim ekwipunkiem (składającym się zwykle z paru porcji pożywienia, szmatławej zbroi i broni osobistej) staje przed próbą pokonania tzw. ścieżki zdrowia, zazwyczaj mającej postać wielokilometrowego szlaku (czasem z różnego rodzaju przeszkodami, typu specjalnie nasłane na adepta, wrogie istoty), który należy pokonać w określonym czasie (szczegóły pozostawione inwencji prowadzącego). Na końcu szlaku znajduje się zwykle jakieś miejsce odosobnienia (jaskinia, pustelnia itp.), w którym należy odbyć modły przez co najmniej kolejne 5 dni (co dzień należy wykonywać test WI – pustelnię zaś można opuścić dopiero, gdy uzyska się 5 pozytywnych wyników pod rząd). Ostatecznym etapem inicjacji jest udanie się do macierzystej świątyni (ew. miejsca kultu, w którym kurs jest prowadzony), gdzie przed ołtarzem boga inkwizytor zostanie oceniony przez swą Siłę Opiekuńczą pod kontem przydatności do pełnienia owej zaszczytnej profesji. Zwykle można to sprawdzić za pomocą testu WI i ZW (choć oczywiście MG może opracować własne kryteria oceny). Udany test WI powoduje, że bóg przyjmuje adepta w poczet swych inkwizytorów i od tej pory może bez problemu awansować na wyższe POZ (i oprócz tego może wyuczyć się pewnych specyficznych zdolności). W przypadku niepowodzenia, abiturient musi zrezygnować z dalszej kariery inkwizytorskiej lub też przystąpić do Inicjacji ponownie – ale w takim przypadku musi, przed ponownym przystąpieniem do prób – odbyć min. 1 rok pokuty. Jeżeli chodzi o pomyślny test ZW, to decyduje on o jakiejś szczególnej przychylności boga względem swego „obrońcy wiary". Może on np. pozwolić na skrócenie czasu pokuty (jeśli nie powiódł się test WI) lub objawić inkwizytorowi jakieś nowe formuły czarów (dokładne ustalenia należą do MG). Po pomyślnym przejściu Inicjacji, inkwizytor otrzymuje możliwość otrzymania specjalnych zdolności. Każdy PU premiowany jest dodatkowo 1k10 PD, MG może pozwolić na kumulatywne wybieranie zdolności, o ile będzie pilnował by gracze zachowali umiar:
   - ZW inkwizytora wzrasta o 1k10 (premiowane);
   - dodatkowe 5+1k5 WI;
   - inkwizytor ma o 10% zmniejszone wymagania dotyczące Profitów Wiary.

   Ukończenie tego kursu oznacza otrzymanie następującego ekwipunku:

MEDALION INKWIZYTORA
Jest to magiczny (III stopień umagicznienia), najczęściej miedziany naszyjnik z wisiorem przedstawiającym symbol Świętego Oficjum, do którego inkwizytor od teraz przynależy. Posiada specjalną blokadę (o mocy 1111 PM), która pozwala używać medalion jedynie właścicielowi (1). Początkowo medalion jest w stanie przechowywać 1000 PM (w momencie otrzymania znajduje się w nim 25+1k100 PM), ale w przypadku zaliczenia każdej następnej Próby Wiary pojemność zwiększa się dwukrotnie (2).

PŁASZCZ INKWIZYTORA
Jest to impregnowany, ciężki płaszcz bojowy z wyhaftowanymi insygniami kościoła oraz symbolami boga – który został w specjalny sposób poświęcony przez siłę opiekuńczą inkwizytora. Nie jest on traktowany jak żaden przedmiot magiczny ani relikt, ale działa jakby był czasowo umagiczniony (x2 WT, OB, WYP) i w dodatku noszenie go skutkuje w niektórych sytuacjach efektem podobnym do okazywania symbolu boga (odgania niektóre rodzaje istot, niektóre prowokuje do ataku na inkwizytora). Jeśli inkwizytor posiada zaś podobną umiejętność – to noszenie płaszcza znacznie pomaga mu w jej wykonywaniu (można wtedy traktować tą umiejętność jakby była o 1 PU wyższa).

2. **I Próba Wiary** – ten kurs-rytuał jest pierwszym przystankiem na trudnej drodze udowadniania swego fanatyzmu. Trwa przez cały miesiąc, w czasie którego adept poddaje się intensywnemu postowi i modłom. Na każde 5 dni ponad pierwsze pięć należy wykonać test 1/4 ŻYW, Odp. nr 4 i WI. Nieudane testy ŻYW i Odp oznaczają, że adept przeforsował organizm i umiera z wycieńczenia. Tylko jeden z nieudany test oznacza psychiczne lub fizyczne wyczerpanie, które powoduje że wszystkie następne testy są przeprowadzane z kumulatywnym mod. -10 pkt. Pierwsze niepowodzanie testu WI oznacza, że u inkwizytora pojawia załamujący psychicznie kryzys wiary, przez co nie może dłużej kontynuować szkolenia (bez możliwości ponownego przystąpienia doń). Jeśli przetrwa ten miesiąc, to udaje mu się dowieść swego zaangażowania – zyskuje przez to wiele specjalnych przywilejów w swej organizacji (np. łatwiejszy dostęp do zasobów Inkwizycji, pierwszeństwo w umieszczaniu zakazanych ksiąg na Indeksie czy przeprowadzania śledztw, procesów o herezję itp.). Dzięki temu uzyskuje też możliwość podejścia do następnej Próby Wiary, oraz prawo wyuczenia się specjalnych zdolności tego kursu. Nauka każdego PU (maks. 5) trwa 1 tydzień i oznacza otrzymanie 5+1k5 PD:
- dzięki znacznemu poszerzeniu wiedzy na temat własnej religii (łącznie z bardzo rzadkimi jej herezjami, wyjątkowymi kultami itp.) WI i ZW inkwizytora wzrastają o 5+1k10;
- wybrana BGŁ wzrasta o 10+1k10 pkt;
- BGŁ rasowe i CH wzrastają o 1k10 pkt;
- nabycie 1% AMG;
- wzrost GN o 20+1k10 (premiowane);

Ukończenie tego kursu powoduje też, że inkwizytor otrzymuje symbolicznie specjalny ekwipunek, przydatny w jego zawodzie o wartości nie przekraczającej 700 szt. zł (rzadkie księgi, spirytualia, ew. nową formułę czaru) zaś na jego Płaszczu Inkwizytora wyhaftowane złotem zostają insygnia zaliczenia tej Próby.

3. **II Próba Wiary** – jest to chyba najbardziej skomplikowana ze wszystkich prób, składająca się z czterech etapów. Po odprawieniu odpowiednich rytuałów ofiarnych, inkwizytor musi przywołać opiekuńcze siły nadprzyrodzone – które przybędą do przeprowadzenia próby, jeśli powiedzie mu się test ZW. Niepowodzenie niweczy próbę rozpoczęcia kursu – co powoduje, że należy przystąpić do niego od początku, ale nie wcześniej niż po upływie trwającej 1k5 lat pokuty. Powodzenie oznacza, że można przystąpić do jednego z dwóch pierwszych etapów (ukończenie jednego daje możliwość przejścia do następnego:

   Etap zwany Próbą Odwagi i Wytrzymałości: inkwizytor, który się go podejmie musi dostarczyć do lochów świątyni awatara/pomiot wrogiego demona, boga lub innej istoty nadprzyrodzonej, z miejsca, które wskażą mu mistycy kościoła obecni w czasie kursu (decyzja należy więc do MG). Istota musi zostać dostarczona żywa! Gdy tylko inkwizytor wypełni to zadanie – bez żadnego odpoczynku czy przerwy – zostaje rzucony do walki na śmierć i życie z losową istotą (decyzja MG) dostarczoną wcześniej przez jakiegoś innego adepta (dlatego też owe istoty muszą być sprowadzone żywe);
   Etap zwany Próbą Ognia Prawdy: inkwizytor podchodząc do tego etapu zostaje upojony alkoholem i różnymi narkotykami (do wyboru MG), mając za zadanie przejść jakaś określoną drogę (zwykle 2m/POZ) po rozżarzonych ogniach, rozgrzanej do białości blasze itp. Kapłani obserwujący ceremoniał wznoszą modły do swego boga, aby ten zechciał ocenić swego wyznawcę. Inkwizytor zaś co metr testuje Odp. nr 8 i otrzymuje 1k10 obrażeń od temperatury (lub dwa razy więcej w przypadku niepowodzenia). Po przejściu tego dystansu należy sprawdzić, czy bóg dostrzegł i zaaprobował fanatyzm swego strażnika wiary. Decyduje o tym test – 1/2 WI, który – jeśli był pomyślny – oznacza boską akceptację, gdyż na stopach inkwizytora nie będzie widać śladów oparzeń (ew. jego kończyny zostaną częściowo zregenerowane, jeśli uległy zwęgleniu).
   Przejście tych początkowych etapów oznacza, że bohater może zakończyć kurs i zabrać się za naukę umiejętności przezeń oferowanych, ale tylko osoby, które przejdą 2 następne etapy, mają prawo przystępować do ostatniej, III Próby Wiary.
   Etap zwany Próbą Labiryntu Kłamstw: po raz kolejny w czasie szkolenia dochodzi do ingerencji sił nadprzyrodzonych – które (tym razem natychmiastowo) stępują do umysłu i duszy inkwizytora. Wpada on w letargiczny trans na czas trwania tego etapu. W jego umyśle zostaje zaś stworzony labirynt urojeń, halucynacji i psychodelicznych emanacji.

„[..] ci, którzy powrócili z głębin zatracenia, opowiadali potem, że labirynt ów składa się z 10 kolejnych części, co zaskakujące – niezależnie od wyznania nazywali je oni kolejno: Czarnymi Wirami, Zbiorową Podświadomością, Światłem Czasu, Zwierciadłem Dusz, Studnią Snów,

Otchłanią Trędowatych, Jamą Tytanów, Płaskowyżem Lodu, Gniewem Burzy oraz Twierdzą Z Kości. Wielokrotnie wysuwano więc tezy i przypuszczenia, iż owe fantasmagoryczne majaki w jakiś sposób muszą być „umiejscowione" w nieznanych, Obcych Sferach, niektórzy poszeptywali nawet o tajemniczych Krainach Snów..."
nieznanego autora, fragment „Summa Daemonicae"

Przechodząc przez każdą z części labiryntu należy wykonać test WI i kolejnej Odporności (z kumulatywnym mod. -5%). Niepowodzenie testu WI oznacza, że kursant zatraca się w swojej podświadomości, a jego dusza zostaje uwięziona w nieznanym miejscu, zawieszona gdzieś pomiędzy sferami.

„[...] podobno nieszczęśników takich mogą uratować już tylko tajemniczy Łapacze Snów, szamani-iluzjoniści, którzy wprowadzając się w ekstatyczny trans, przy użyciu swych wyjątkowych mocy – potrafią ściągnąć duszę delikwenta z powrotem, przywracając mu rozum..."
nieznanego autora, fragment „Summa Daemonicae"

Niepowodzenie testu Odporności może zaś spowodować, iż osoba inkwizytora zostanie w tym odmienny stanie świadomości odmieniona, i jeśli powróci do rzeczywistości – to zarówno z jej ciałem, jak i umysłem mogą stać się różne rzeczy. Dla wygody uczestników zamieszczamy poniżej przykładową tabelkę takich losowych zmian:

Tabela IIIa: Losowe Zmiany

1k100	Efekt
01-04	inkwizytor styka się z nadprzyrodzoną cząstką swego boga, która zestrajając się z jego ciałem powoduje pojawienie się losowej **Zdolności Nadnaturalnej**;
05-10	pozytywne energie, z którymi zetknął się inkwizytor, obdarzają go jakimś **Błogosławieństwem**, które ujawnia się w niektórych momentach (np. w świetle pełni księżyca bohater zyskuje efekt analogiczny do czaru *Błogosławieństwa* lub możliwość jednorazowego samowskrzeszenia itp.);
11-34	dziwne i niezrozumiałe **zmiany** zachodzą w istocie bytu inkwizytora, przez co wszystkie 9 **Odporności** zostaje obniżone o 2k10 pkt. – a suma tych dekrementacji powoduje analogiczny wzrost Odporności testowanej;
35-55	osoba inkwizytora zostaje tak mocno zmieniona w stanie odmiennej świadomości, że owe **zmiany** zaczynają być również zauważalne w świecie rzeczywistym; 9 **współczynników podstawowych** zostaje zmniejszonych o 1k10 pkt., by o sumę dekrementacji zwiększony został ten jeden współczynnik, który jest związany z testowaną odpornością;
56-65	umysł inkwizytora zostaje poddany tak dziwnym, obcym wpływom, że skutkuje to cząsteczkowe zmianami w jego ciele i pojawieniem się losowej **Mutacji Radiacyjnej**;
66-75	**rozum** inkwizytora, **poddany** niesamowicie ekstremalnym **przeciążeniom** w owych stanach obcej świadomości, zostaje na zawsze odmieniony, co skutkuje zmianą GN o +/-1k50 oraz +/- 1k25 PO;
76-84	umysł inkwizytora doznaje silnej traumy, w związku z „rzeczami" na które natknął się w swym fantasmagorycznym labiryncie; powoduje to, iż w jakiś określonych okolicznościach uaktywni się ustalone przez MG **przekleństwo** (np. po przekroczeniu progu świątyni wrogiego boga inkwizytor wpadnie w panikę)
85-96	dusza inkwizytora doznaje emanacji jakieś nieprzychylnej istoty/grupy, przez co inkwizytora zostaje obłożony jaką **Klątwą**;
97-99	inkwizytor dostaje się we wpływy oddziaływania wrogich mu sił nadprzyrodzonych – kontakt ten jest tak nieszczęśliwy, że powoduje pojawienie się u niego losowej **Ułomności**;
00	bóg inkwizytora czuje się obrażony jego słabością, niegodną prawdziwego strażnika wiary – przez co zsyła na niego **Karę Boską**.

Etap zwany Próbą Słów Wyroczni: prowadzący ceremoniał klerycy stawiają adepta przed specjalnie poświęconym do tego celu miejscem, obiektem itp., odprawiając odpowiednie modły – inkwizytor wpada wówczas w rodzaj religijnej ekstazy. Do miejsca ceremonii zostaje następnie sprowadzany awatar jednego z bogów wrogich kościołowi adepta, który będzie kusił i namawiał strażnika wiary do odejścia od swej dotychczasowej religii. Wówczas inkwizytor musi wykonać test 1/2 WI i 1/2 ZW. Jeśli choć jeden z nich będzie nieudany, to kursant porzuca swoje dotychczasowe wyznanie, stając się ateistą/agnostykiem (ze wszystkimi tego konsekwencjami). Dwa niepowodzenia oznaczają, że inkwizytor uległ podszeptom adwersarza i przyjmuje jego wiarę – do końca życia będzie musiał żyć z piętnem zdrajcy i zaprzańca – bo tak będą o nim myśleli dotychczasowi bracia w wierze. W obu przypadkach najczęściej dzieje się tak, że inkwizytor zostaje schwytany i oskarżony o herezję. Czasami jednak uczestnicy ceremonii mogą się nie zorientować co zaszło – i inkwizytor wtenczas ma szansę odejść i nigdy już nie powrócić do swych byłych współmiernych. W wyjątkowych sytuacjach – gdy inkwizytor przejdzie na obcą wiarę, kuszący go bóg może dokonać interwencji i ocalić swego nowego wyznawcę (np. przenosząc go za pomocą magii w inne miejsce). Nie trzeba chyba wspominać, że oba udane testy oznaczają całkowite powodzenie tego etapu.

II Próba wiary umożliwia naukę następujących umiejętności (nauka każdego 1 PU trwa 1 miesiąc i premiuje 10+1k10 PD):

- **Hołd Boskich Praw** – umiejętność ta, poprzez dogłębne studiowanie przykazów religii, pozwala inkwizytorowi w znacznie większym stopniu doceniać i wykorzystywać łaskę, którą obdarza go jego siła opiekuńcza. Na każdy PU można o 20% zwiększyć efekty związane z Profitami Wiary (o szczegółach decyduje MG).
- **Boskie Natchnienie** – w uzasadnionych okolicznościach (np. podczas zagrożenia wyznawców, miejsca kultu itp.), po pomyślnym posiłkowaniu się umiejętnościami *Obrona Wiary* i *Transcedentalna Inspiracja*, inkwizytor jest w stanie wprowadzić się w szczególny rodzaj fanatyzmu. Objawia się on zwiększeniem połowy współczynników podstawowych (wybranych przez inkwizytora) o początkową wartość 1/[10-PU] WI. Ten stan religijnego pobudzenia trwa przez okres ([1 rundy/PU]xPOZ).

Po ukończeniu tego kursu Płaszcz Inkwizytora zyskuje hafty odpowiadające insygniom II Próby i w dodatku zostaje na stałe umagiczniony (choć nie zmieniają się jego charakterystyki).

4. **III Próba Wiary** – w czasie tego kursu-egzaminu wiary przygotowuje się specjalną ceremonię (do której używane jest wspomniane wcześniej źródło

mocy). Na ołtarz, przy którym modli się inkwizytor, zostaje sprowadzone oblicze jego boga. Jeśli strażnikowi nie powiedzie się porozumienie z bóstwem (test 1/3 WI i 1/2 ZW), to Próbę należy powtórzyć od początku – ale nie wcześniej, niż po odbyciu 2k5 lat pokuty. Powodzenie oznacza, iż opiekuńcza siła przenosi swego wybrańca do jakiejś obcej Sfery Egzystencji, gdzie zleci mu jakąś świętą misję do wykonania. Rodzaj misji zależy od inwencji MG – ale będzie ona różna, w zależności od religii i jej dogmatów, a przede wszystkim i samego inkwizytora. W „podróż" może zabrać ze sobą tylko trochę prowiantu, habit, symbol boga, medalion i płaszcz inkwizytora oraz jedną, osobista broń. Jeśli misja zostanie pomyślnie ukończona, to przed powrotem na Orchię inkwizytor musi wykazać odpowiednim hartem ducha i siłą woli (udane testy 1/2 WI i 1/3 ZW) – w przeciwnym wypadku zostanie na zawsze uwięziony w owej obcej sferze. Po wykonanej misji, a jeszcze przed powrotem – inkwizytor ma prawo wybrać, ile PU chce przeznaczyć na zdolności specjalne (maks. 5) – które z łaski jego boga staną się nagrodą za wypełnienie zadania (nie wymagają żadnego czasu na naukę i za każdy PU otrzymuje się dodatkowo 25+5k10 PD):

- inkwizytor zyskuje dodatkowe 5% AMG, z tym, że przeciwko wrogim inkwizytorom końcowa wartość AMG jest podwajana;
- dzięki stałej boskiej opiece inkwizytor zyskuje stałą premię 1/2 ZW do 1k6 wybranych Odporności;
- Inkwizytor wybiera sobie jeden, konkretny model broni, w którym zyska premię do TR i OB w wysokości 1/10 WI;
- osobisty PM, GN i PUm są od teraz wyliczane z 1/4 WI, a nie jak dotychczas tylko z 1/10 jej części;
- Inkwizytor otrzymuje 5+2k10 pkt., które może rozdzielić między CH i WI.

Po powrocie płaszcz inkwizytora, oprócz kolejnych haftów, zyskuje kolejny stopień umagicznienia – i jedną, wybraną przez gracza (w uzgodnieniu z MG) cechę magiczną. Na broń, którą inkwizytor miał w czasie świętej misji spływa boskie błogosławieństwo, przez co staje się ona Reliktem wiary (o wybranych przez MG cechach) – co jednocześnie oznacza, że inkwizytor musi teraz dbać o nią ze szczególną ostrożnością (bo zagubienie, uszkodzenie lub, co niedopuszczalne, zniszczenie reliktu własnego kościoła jest traktowane co najmniej równie surowo jak herezja).

GLADIATOR – nie jest to szkolenie w dosłownym sensie tego słowa, a raczej pewnego rodzaju specjalistyczne przysposobienie. Dla jednych osób może być ono dobrowolne, podczas gdy inne są doń wcielane przymusowo. Tworzy ono istoty, których celem jest zapewnianie widowiskowej i bardzo krwawej rozrywki wojennej całym masom widzów – ku uciesze zarówno pospólstwa jak i jego władców (którzy nie mogąc zapewnić ludowi chleba, rzucają im ochłap pod postacią igrzysk).

Wymagania: Istnieją tylko dwie drogi do zostania gladiatorem. Pierwszym z nich jest podpisanie nieodwołalnego, 2 lub 3-letniego kontraktu na wstąpienie do Szkoły Gladiatorów. Sposób drugi jest nieco bardziej brutalny – bowiem do Szkoły taka osoba zostaje wcielona przymusowo. Zazwyczaj dzieje się to wtedy, gdy zostaje złapana przez jakiś łowców niewolników (lub piratów) a następnie – jako całkowicie pozbawiony praw i godności, zdegradowany społecznie niewolnik – sprzedana komuś, kto chce na własny użytek wyszkolić sobie gladiatorów.

Lokalizacja: Szkoły Gladiatorów są bardzo specyficznymi miejscami, które nie jest łatwo znaleźć. Ponieważ bardzo istotnym elementem większości z nich jest niewolnicza praca przymusowa – legalne szkolenia są organizowane tylko na terenach, gdzie niewolnictwo pozostaje praktyką legalną. Oczywiście niektórzy organizują tajne, podziemne i nielegalne walki gladiatorów tam, gdzie niewolnictwo jest zakazane. Jednak rasy wyniosłe, wrażliwe na punkcie honoru i/lub przywiązane do tradycji egalitaryzmu (jak krasnoludy, elfy, gnomy, hobbici, chevarowie itp.) w ogóle nie tolerują takich praktyk na swoim terenie. Oczywiście zupełnie inną sprawą jest fakt, że niektórzy przedstawiciele w/w ras (zazwyczaj jest to marginalna grupa – głównie poszukiwaczy przygód) szukając wrażeń sami decydują się na wstąpienie do szkoły gladiatorów, prowadzonej przez jakieś inne rasy – nawet jeśli ogół ich społeczeństwa uważa to za barbarzyństwo. Zupełnie osobnym przypadkiem są rozumne jaszczury. Formalnie nie uznają bowiem niewolnictwa – ale już od czasów mitycznych propagują u siebie pewną dziwną, pośrednią jego formę. Polega ona na pewnego rodzaju aprobowanym prawnie ubezwłasnowolniającym przywiązaniu osoby do miejsca bądź instytucji (co masowo było praktykowane w Srebrnym Imperium w odniesieniu chłopstwa i rzemieślników). W praktyce oznacza to, że bohater wstępujący do szkoły prowadzonej przez jaszczurów może wybrać pomiędzy kontraktem a niewolnictwem. Taka opcja może wydawać się dziwna – ale należy pamiętać, że w społeczeństwach łuskoskurów owa odmiana niewolnictwa była jedną z najsurowszych kar (a straszliwszą od niej było już tylko wrzucenie do dołu z wężami) - więc sam fakt zostania takim semi-niewolnikiem był automatycznie uznawany za pełną penitencję. Ubezwłasnowolnieniec przez sam fakt stania się nim – uzyskuje prawie całkowite „wymazanie" dotychczasowych win. Przez to walki na arenie były częstym sposobem na „resocjalizację" przestępców – jakkolwiek dziwnie by to nie brzmiało – ot, taka staroreptyliońska tradycja. Najsłynniejszą szkołą starożytności była oczywiście Archagasta – ale wraz z upadkiem Srebrnego Imperium w splądrowanej i podpalonej przez orki stolicy nie ostała się większość budowli – w tym także Prastara Arena, po wojnie zaś nigdy już nie wskrzeszono tej szkoły. Do dnia dzisiejszego ostała się natomiast gladiatorska szkoła Gasty. W zasadzie każde duże miasto jaszczurów (obojętnie na którym Archipelagu), będące centrum administracyjnym jakiegoś regionu, może posiadać własną Szkołę. Ponieważ zaś niewolnictwo w czystej postaci jest dziełem ludzi – to w ich domenach należy szukać najsłynniejszych aren gladiatorskich (za wyjątkiem Archipelagu Zachodniego, gdyż tamtejsze królestwa ludzi w większości nie sankcjonują niewolnictwa – tak więc większość gladiatorów walczy nielegalnie, w

tajnych ośrodkach). Z pewnością każdy słyszał o krwawych sportach, urządzanych na terenie Szarej czy Czarnej Tagary a nawet samego królewskiego Tabadanu. Natomiast złą sławą cieszą się wszelkiego rodzaju krainy piratów, odszczepieńców, heretyków czy potworów zła – bowiem znajdujące się tam szkoły są naprawdę brutalnymi i pozbawionymi większości reguł ośrodkami – dostarczającymi ekstremalnych wrażeń swym spaczonym rodakom. Najciekawszą (i najbardziej intrygującą) sprawą jest kwestia orków. Mimo iż nie znały one nigdy instytucji niewolnictwa – na zasadzie równouprawnienia kultur tolerują ludzkie zwyczaje pod swym panowaniem. Ci drudzy skrupulatnie to wykorzystują, tworząc całą sieć oficjalnego rynku handlu żywym towarem (będącym bazą zaopatrzeniową dla mnóstwa szkół gladiatorskich). Z drugiej jednak strony do rangi współczesnej legendy urosły owiane tajemnicą walki, urządzane na Orkusie Książęcym. Bo choć uczestniczą w nim głównie jeńcy wojenni i gladiatorzy kontraktowi – to traktuje się ich czasem gorzej niż niewolników. Jednak fakt uczestnictwa w starciach na arenach faworytów z rodu Imperatora daje szansę zyskania nieziemskiego prestiżu – nie raz w historii Katanatu zdarzało się, że jakiś gladiator otrzymywał prestiżowe stanowisko na dworze – jeśli po wielu latach okazywało się, że w przeszłości, podczas walk gladiatorów udało mu się pokonać w uczciwej walce (i oszczędzić) przyszłego imperatora, regenta czy ważnego hyrtana. Oczywiście pałacowe szkoły są zgrupowaniami elitarnymi, niedostępnymi dla pospólstwa – ale w czasie burzliwej ekspansji orków na wszystkich archipelagach powstawały pojedyncze, otwarte areny – niewiele różniące się choćby od tych ludzkich (np. Arena Aria-Garu, która powstała i osiągnęła szczyt swej świetności w czasie tyranii dynastii Gerkatabów).

Cena: ponieważ już same pokazywanie gladiatorów na arenie przynosi właścicielom/patronom szkół ogromne zyski – żadne dodatkowe koszty nie są ponoszone przez kursantów (naturalnie niewolnik prawie zawsze traci cały swój do ekwipunek – zaś zakontraktowaniec nie może używać własnego sprzętu o ile samemu nie zdobędzie go sobie w walce). Oczywiście poza ich potem i krwią, które wsiąkną w piaski areny, oraz życiem... które w każdej chwili mogą stracić.

Egzystencja przyszłego gladiatora z pewnością nie jest łatwa ani przyjemna. Niewolnik bowiem walczy do śmierci albo wyzwolenia – obowiązkowo (choć może nawet na dużej przestrzeni czasu) przechodząc oba kursy gladiatorskie. Nieco tylko lżej ma kontraktowiec. Ten bowiem musi z góry określić, czy chce przejść jeden czy obydwa kursy – oczywiście w przypadku zakontraktowania na początku tylko jednego kursu, po jego pomyślnym przejściu może przedłużyć kontrakt na czas trwania drugiego. Po tym czasie może odejść – choć zachowuje sobie prawo powrotu na arenę na pojedynczą walkę – lub nawet wiele takich walk, jeśli poprosi go o to publika lub jakaś ważny wielbiciel (np. król albo patron szkoły). W czasie trwania kontraktu/zniewolenia – co dwa miesiące (dla kontraktowanego gladiatora) lub co miesiąc (dla niewolników) należy odbyć obowiązkową walkę z jakimś losowym przeciwnikiem (innym gladiatorem, potworem, dzikim zwierzem itp. – dla określenia tego można skorzystać z pomocniczej tabelki na końcu opisu szkolenia). Gladiator może oczywiście uczestniczyć w walkach częściej – na własne życzenie (o ile powiedzie mu się test CH), np. żeby zdjąć z kogoś konieczność podjęcia walki (np. nie w pełni dysponowanego przyjaciela). Jeśli walka odbywa się między dwoma istotami inteligentnymi, to w przypadku przegranej jednej z nich – istnieje 50% szans na to, że publiczność zechce, aby gladiator oszczędził swą ofiarę (szansa ta może być w dodatku modyfikowana przez różne czynniki np. wysoką PR przegranego, jego Punkty Esencji i wynikającą z nich reputację itd.). Raz na dwa lata odbywa się jakiegoś rodzaju Wielki Turniej. Może mieć on różny charakter – rozgrywany w systemie pucharowym, grupowym czy nawet drużynowym. zawsze jednak na zwycięzców czekają ogromnie cenne nagrody (zależy od decyzji MG – co w przypadku niewolnika może oznaczać nawet wyzwolenie). Oprócz tego, co 4, 5 czy 10 lat (zależy od krainy, państwa, tradycji itp.) odbywają się Wielkie Igrzyska o centralnym charakterze – które mogą być zwołane przez władcę, ew. mają za zadanie wyłonienie najlepszego z pośród zwycięzców lokalnych Wielkich Turniejów. Tutaj jego postać może być już naprawdę różna, zależna od inwencji MG – zwykle jednak spotykają się na arenie gladiatorzy-weterani (z obowiązkowo ukończonymi oboma kursami). I na koniec sprawa najważniejsza – by zostać nauczycielem Szkoły Gladiatorów wcale nie trzeba nim być (choć jest to wskazane i dobrze widziane), do tego wystarczy sam fakt posiadania min. 15 POZ dowolnej profesji żołnierskiej.

1. **Kurs Gladiatorski Kameralny (tzw. początkowy)** – trwa on: 1,5 roku przygotowań, treningów i przysposobień raz po 1 miesiącu za każdy PU wyuczanej się w czasie jego trwania zdolności specjalnej; w czasie tego kursu należy obowiązkowo wyuczyć się biegłości (a więc to na nią w pierwszej kolejności musi wydać wolne PU) w jednej, tzw. broni arenowej (typu widły, łańcuch, sieć, bat, pięści itp.); oczywiście nauka ta jest bezpłatna a jej czas „wkopresowany" w całość szkolenia; poza tym – w momencie ukończenia kursu bohater otrzymuje możliwość darmowego podnoszenia się na wyższe POZ przez cały czas pozostawania w Szkole

Gladiatorów; oto jakie zdolności (maks. 5) można nabyć po tym kursie (każdy PU premiuje też 10+3k5 PD):

- +1k10 (premiowane) ZR, SZ, CH, PR;
- podczas szkolenia na wyższy POZ ŻYW, SF, ZR i SZ dodatkowo o 1k5 pkt;
- BGŁ broni arenowej i jednej z pozostałych broni podczas awansu na wyższe POZ wzrasta dwukrotnie;
- zranienia i obrażenia odnoszone w czasie walk powodują utwardzenie skóry tak, że gladiator zdobywa dodatkowe 5 WYP (każdego rodzaju) i +2 OB;

2. **Kurs Wielkiej Areny** – trwa on 0,5 roku treningów oraz 1 miesiąc za każdy PU przeznaczony na zdolności kursowe/unikalne umiejętności; w czasie kursu istnieje możliwość darmowego podnoszenia się w broni arenowej – i to bez ograniczeń, nawet jeśli profesja gladiatora na to nie pozwala (oczywiście czas jest „skompresowany" do długości trwania kursu); poza standardową możliwością podnoszenia się na POZ dochodzi do tego możliwość darmowego nauczenia się umiejętności zawodowych, przydatnych na arenie (jak *Akrobatyka*, *Aktorstwo* itp.); czas nauki także jest już wliczony w całkowitą długość kursu; za każdy PU przeznaczony na kurs (poza otrzymaniem 15+4k5 PD) można zdobyć jedną z poniższych zdolności/umiejętności (MG może pozwolić wybierać któreś zdolności kumulatywnie, o ile będzie pilnował, by uczestnicy zachowywali w tym umiar):

- dodatkowe 5+2k5 do ŻYW, SF, ZR, SZ, CH, PR;
- broń arenowa, oraz dwie inne, wybrane BGŁ wzrastają o 2k10 pkt;
- podczas walki każda umiejętność zależna od POZ jest traktowana, jakby ów poziom był o 20% wyższy (zakładając oczywiście, że jest to zgodne z logiką inscenizacji);

kurs daje też możliwość nauczenia się unikalnej umiejętności:

- **Gladiatorskie Zapożyczenie Umiejętności** – podczas kursu gladiator potrafi (obojętnie od własnej profesji) nauczyć się dowolnej umiejętności walki dowolnej innej profesji (o ile znajdzie nauczyciela) typu *Natarcie*, *Finezyjny Atak*, *Unik* itp. Jednak po zakończeniu kursu gladiator nie ma już możliwości dalszego podnoszenia owej umiejętności.

Tabela IIIb: Losowanie pojedynku

1k100	Przeciwnik
01-04	**Słaby Gladiator** – przeciwnik o gorszych współczynnikach i niższym POZ;
06-20	**Przeciętny Gladiator** – przeciwnik o porównywalnym POZ i charakterystykach;
21-30	**Silny Gladiator** – przeciwnik o co najmniej 1k5 wyższym POZ, ew. gladiator weteran;
31-40	**Zwierze** – dopiero co złapane, lokalne zwierze (np. wilk);
41-50	**Dziki Zwierz** – głodny, silny zwierzak ew. egzotyczny (np. kuguar);
51-60	**Bestia** – przysposabiany/tresowany drapieżnik (np. brytan bojowy, młody antar);
61-70	**Potwór** – „pospolitego" gatunku, młody (np. warg);
71-80	**Monstrum** – rzadki, doświadczony i niebezpieczny potwór (np. hydra);
81-90	**Tytaniczny Przeciwnik** – bardzo silna, doświadczona i niebezpieczna istota inteligentna (np. smok, wysokopoziomowy gladiator);
91-97	**Dziwadło** – inna, potężna istota pośredniego gatunku (np. umarlak, potwór latający lub zmiennokształtny);
98-00	**Przerażający Wróg** – istota rzadkiego, obcego gatunku, wysoce niebezpieczna i krwiożercza (np. półdemon);

GOLEMOLOGIA – w żadnym z języków ras rozumnych nie istnieje słowo, którym precyzyjnie można by było określić mistrzów rzemiosła, potrafiących przy pomocy tajemnych procesów lub obrzędów nadawać nieożywionej materii pozory życia (a więc budować golemy – patrz ich opisy w **Bestiariuszu**). Ponieważ zaś przyjęło się „ordynarnie" tytułować ich golemologami, to rzadkie szkolenie przeznaczone jest dla wybrańców, którzy ową zacną sztukę pragną posiąść.

Wymagania: trzeba posiadać co najmniej 100 pkt. INT i MD oraz 75 UM; w dodatku dla przedstawicieli kast niemagicznych szkolenie golemologiczne jest traktowane jak nadnaturalne – jednak takie specyficzne profesje jak hermeneutyk lub archeolog mogą mieć w tej materii znacznie obniżone wymagania (szczegóły ustala MG);

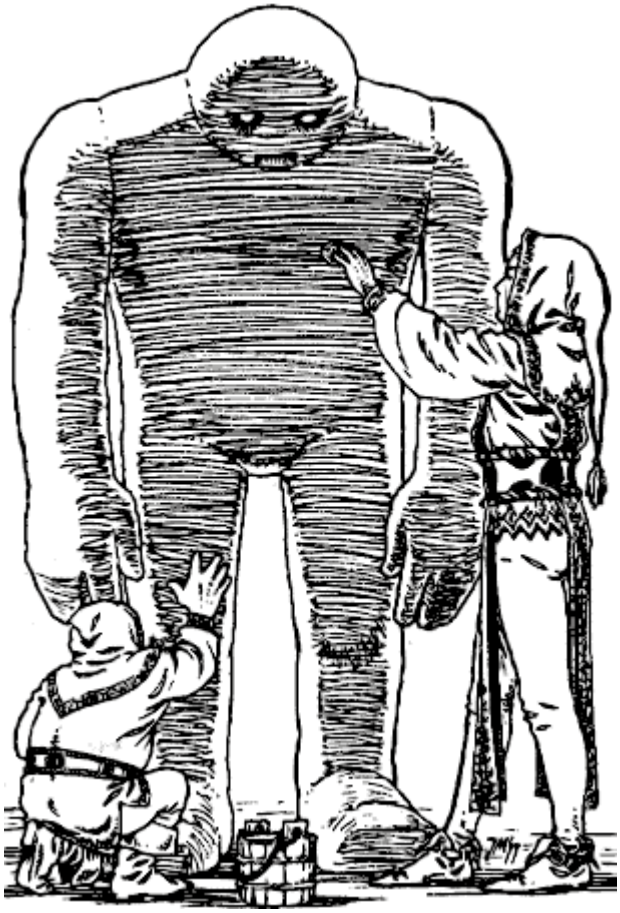
Lokalizacja: zasadniczo nie istnieje żadna szkoła golemologiczna, a szkolenie to można zdobyć tylko na dwa sposoby; pierwszym jest oczywiście przyjęcie na staż i naukę do innego, doświadczonego golemologa – nie ma jednak żadnej, ściśle ustalonej reguły co do miejsca, gdzie takich osobników można znaleźć (choć oczywiście – ze względu na specyfikę fachu golemologa – najlepiej szukać ich pośród przedstawicieli takich profesji jak: alchemicy, astrologowie, mistrzowie przywołań, hermeneutycy itp.); drugim sposobem, znacznie trudniejszym (choć może nie koniecznie) jest samokształcenie – do tego jednak należy zgromadzić odpowiednie materiały (a więc specjalistyczne księgi, napisane przez innych golemologów, dzienniki ich prac lub eksperymentów, ew. księgi magiczne o zbliżonej tematyce lub mocy) i narzędzia do eksperymentalnego sprawdzania poznawanej w słowie pisanym teorii (czyli surowce, budulce odpowiednie do tworzenia różnych golemów, przedmioty do ich obróbki itp. – a do tego najlepiej być jeszcze przedstawicielem zawodu odpowiedniego do obróbki danej materii, jak murarz, cyrulik, złotnik itp.) – ten sposób jest jednak znacznie bardziej czasochłonny, a przez to nauka kursów zajmuje dwukrotnie więcej niż to podano.

Cena: różna – zależy od sposobu nauki, koszty zdobycia odpowiednich przedmiotów i doświadczenia, potrzebnych do samokształcenia mogą iść nawet w dziesiątki tysięcy (o szczegółach decyduje MG), podczas gdy nauka u innego golemologa może nie kosztować nić (choć zdarza się czasami, że mistrz wymaga od swego ucznia – w ramach nauki – samodzielnego zdobycia budulca potrzebnego do dydaktyki.

Oba kursy, choć nieco się różnią – przebiegają na zbliżonych zasadach, gdyż najpierw należy – przez długi czas studiów – przyswoić sobie sporą wiedzę teoretyczną, a następnie, pod okiem mentora (lub na zasadzie samodzielnych eksperymentów), podjąć się próby samodzielnego wykorzystania owej wiedzy w praktyce. Zazwyczaj polega to na próbie stworzenia wybranego rodzaju golema (najniższego POZ), a w przypadku drugiego kursu, także nadania mu jakiś cech

specjalnych – nawet jeśli przyszły golemolog nie posiadł jeszcze odpowiednich zdolności – jest to bowiem niejako test egzaminacyjny, sprawdzający czy do zdobycia (i późniejszego, fachowego z niej korzystania) owej zdolności ma predyspozycje. Zasady budowania golemów znajdują się w **Bestiariuszu**. Jeśli stworzenie golema się nie powiedzie – to czas szkolenia wydłuża się początkową jego wartość (oczywiście należy za własne pieniądze zdobyć nowy budulec na następnego golema). Udane stworzenie golema oznacza, że golemolog może posiąść już zdolności z zakresu danego kursu. Ze względu na zwarty charakter szkolenia, adept musi już na samym początku określić, jakie zdolności chce danym kursem zdobyć (a więc i ile PU chce na nie przeznaczyć). Istnieje jeszcze jeden, ciekawy efekt „uboczny" szkolenia golemologicznego. Jeśli ukończenie danego kursu się powiedzie, to istnieje pewna szansa, że golemolog automatycznie nabędzie nową profesję: alchemika lub przywoływacza. Dzieje się tak z powodu poznawania elementarnych praw rządzących sił oddziaływujących na rzeczywistość (i znajdującą się w niej materię), do czego dochodzi przy zgłębianiu tajemnic golemologicznego rzemiosła. Szansa owa wynosi 2%. Jeśli się powiedzie – to golemolog praktycznie otrzymuje nową (drugą lub nawet trzecią), wybraną profesję (bez początkowych przyrostów współczynników) – może się to jednak stać tylko raz w życiu każdego golemologa (tzn. nie można w ten sposób zdobyć najpierw jednej a potem drugiej z w/w profesji).

1. **Wstęp Do Golemologi** – ten kurs podstawowy bazowo trwa 1 rok, i dodatkowo 2 miesiące za każdy PU przeznaczony na oferowane przezeń zdolności (1 PU premiuje się też otrzymaniem 5+1k10 PD). Zdolności są następujące:



- adept uzyskuje możliwość tworzenia golemów semi-organicznych (np. drewnianych, papierowych, węglowych itp.);
- adept uzyskuje możliwość tworzenia golemów mineralnych (np. piaskowych, glinianych, diamentowych itp.);
- adept uzyskuje możliwość tworzenia golemów metalowych (np. stalowych, spiżowych, adamandytowych itp.);
- adept uzyskuje możliwość tworzenia golemów mieszanych (powstałych z połączenia innych gatunków np. szklany, astralnych itp.);
- adept uzyskuje możliwość tworzenia tzw. pseudogolemów (są to specjalnego rodzaju protezy na bazie jakiegoś typu golema, które łączy się z żywym organizmem).

2. **Zaawansowana Golemologia** – kurs trwa 1 rok + 1 miesiąc za każdy przeznaczony nań PU. Po jego ukończeniu można przyuczać do golemologii także inne osoby. Każdy PU przeznaczony na zdolności owego kursu oznacza również otrzymanie 15+1k10 PD:

- golemolog staje się tak wielkim fachowcem w zakresie teorii golemologii, że szansę na nabycie nowej profesji otrzymuje również w przypadku udanego tworzenia każdego, nowego golema. Szansa owa jest zwiększana o 1%/Klasę golema (patrz opisy w **Bestiariuszu**) i +1%/POZ golema; niestety jest także obniżana: -1% (kumulatywnie) jeśli wykonujemy gatunek golema, którego już wcześniej stworzyliśmy, -5% w przypadku bycia już dwuklasowcem, -3% w przypadku posiadania profesji, której z wybraną profesją łączyć nie można – a nawet obniżana o połowę (zaokrąglając w górę), jeśli golemolog należy do rasy, wśród której przedstawiciele wybranej profesji nie występują;
- golemolog nabiera olbrzymiej biegłości w budowaniu golemów i dzięki temu, kiedy pierwszy raz uda mu się skonstruować golema z nietworzonego dotychczas gatunku zyskuje +5 UM, +3 MD, +1 INT, +1k10 CH, + 1k5 do bazowej odporności psychicznej;
- golemolog zyskuje zaawansowaną wiedzę, dzięki której jest teraz w stanie nadawać golemom nowe umiejętności specjalne (patrz opis w **Bestiariuszu**);
- perfekcjonizm golemologa pozwala mu za każdym razem o 1k10 pkt. % zmniejszyć szansę niepowodzenia tworzenia golema;
- niesamowita fachowość pozwala golemologowi o połowę zmniejszyć koszt (pieniężny lub magiczny – tylko jeden rodzaj do wyboru za każdym razem) tworzenia danego golema lub wyposażania go w dodatkowe zdolności.

KARDŻ – to wyspecjalizowane szkolenie wojskowe, kładące nacisk na aspekty biologiczne, sprawnościowe, stresotwórcze i mobilizujące organizm. Ktoś, kto po ukończeniu tego rodzaju mordęgi ma prawo nazywać się Kardżystą, potrafi instynktownie i natychmiastowo atakować swych przeciwników w ich najsłabsze punkty, wykorzystywać przeciw nim ich własne wady – choćby nie wiem, jak wielką posiadali nad nim przewagę. Kto zadrze z Naznaczonym, może sobie kopać grób...

Wymagania: należy posiadać co najmniej 50 pkt. INT, MD i CH, szkolenie to wyklucza szkolenie Masaura i Bractwa Broni. Nie jest także tolerowaną przynależność do profesji archeologa, barda, kupca, klerka, hermeneutyka, mistrza oręża, wiedźmina bądź berserkera. Przede wszystkim zaś w szkole musi być wolne miejsce – jednorazowa szansa na to wynosi 10%/POZ, lecz w pojedynczej szkole można sprawdzać ją tylko raz na 3 lata.

Cena: w przypadku istnienia wolnego miejsca wpisowe kosztuje 100/500/1000 szt.zł. (odpowiednio dla klas: niższych/średnich/wyższych). Cena za każdy kurs to 200 szt.zł., a ponieważ odbywają się one w odizolowanych, samotnych ośrodkach, trzeba też pokryć koszty wyżywienia (40-50 szt. zł. Rocznie).

Lokalizacja: Co jest rzeczą dosyć ciekawą, dość wyśrubowane wymagania i estyma jaką, darzy się Kardżystów, powoduje, że łatwiej jest odnaleźć ich szkoły niż w przypadku podobnych ośrodków innych

szkoleń. Klasztory mieszczą się przede wszystkim w wielkich ośrodkach miejskich (jak Ostrogar czy Tagary), czasami nawet w większej liczbie. Szczególnie pewnym miejscem, gdzie można je odnaleźć są centra ras słynących ze swej wojowniczości – jak ogre (np. Ogragar) czy olbrzymi (na Wyspach Malauckich możnaby się spokojnie doliczyć co najmniej kilkunastu – zaś na Archipelagach Zachodnich, skąd rasy olbrzymów przybyły mogą być ich nawet i setki).

Kardżyści szkoleni są w tajnych, dobrze ukrytych klasztorach, gdzie spędzają od 1 do 3 lat. Treningi prowadzone są tam nieprzerwanie, dlatego też abiturient musi już na samym początku zadecydować, ilu kursów chce się podjąć. Raz ukończonego ciągu kursów nie można „podciągać" innym razem czy zaczynać od początku – choć oczywiście istnieje możliwość rozwijania ew. umiejętności wyuczonych w czasie kursu. Kardżu nie można jednak powtarzać z jednego, zasadniczego powodu. Otóż każdy z kursów składowych posiada bardzo nietypowy, by nie rzec karkołomny, „test" początkowy i „egzamin" końcowy. Aby dany kurs w ogóle rozpocząć należy odbyć pojedynek z jednym z pozostałych „żółtodziobów", takim o zbliżonych umiejętnościach, POZ, charakterystykach itd. Pokonany w uczciwej walce przeciwnik musi odejść w hańbie lub kalectwie – ale zdarzają się nawet przypadki śmiertelne, bywało nawet, że obaj osobnicy wzajemnie się pozabijali. Kto więc chce zostać Kardżystą, musi nie tylko myśleć o pokonaniu wroga ale i o zachowaniu własnego zdrowia i życia. Gdy tego dopnie, rozpoczyna się czas nauki – w czasie którego bohater podejmuje decyzję ile PU i na jakie zdolności przeznacza. Aby pomyślnie zakończyć każdy z kursów, trzeba w końcu stanąć przed końcowym egzaminem (ironicznie nazywanym „ostatecznym"). Polega on zmierzeniu się twarzą w twarz z... samym sobą! Każdy bowiem z klasztorów dysponuje jakimś własnym artefaktem: cudownym zwierciadłem, magicznym sarkofagiem czy tym podobną „rzeczą", dzięki której – przy pomocy magii można stworzyć sobowtóra bohatera, jego dokładną kopię – dysponującą identyczną bronią, a nawet umiejętnościami zdobytymi w czasie kursu. Nie musi on być w cale w pełni istotą żywą, czy inteligentną – jest jednak wystarczająco realny by swego adwersarza zabić – ten pojedynek bezwzględnie trwa do momentu, aż głowa jednego z walczących nie spadnie na piasek. Abiturient musi dowieść tym samym swego kunsztu – i żadne oszustwa na nic się tu nie zdadzą. Szczególnie jeśli chodzi o próby wskrzeszenia bohatera w przypadku porażki. Ciała są bowiem starannie palone – a ew. rodzinie wydawane jako proch w urnach. Klasztory Kardżu czynią tak od pradawnego czasu, kiedy to jeden z bohaterów zła zakpił sobie w taki właśnie sposób z ich żelaznych zasad. Kroniki szkół nie wspominają dokładnie o kogo chodzi, gdyż opisy są czasem sprzeczne i wzajemnie się wykluczają. Możemy się tylko z nich domyślać, że chodziło o Asteriona lub Morglihta – a niektóre nawet wskazywałyby na samego Kartana. Nawet gdyby więc przegranemu udała się sztuka zmartwychwstania – gdy tylko dowiedzieliby się o tym jego nauczyciele, natychmiast dopięli by wszystkiego, byle tylko z powrotem posłać go w objęcia śmierci.

1. **Kurs Podstawowy** – trwa cały rok a każdy, kto go przejdzie ma obowiązek noszenia na czole specjalnej opaski (ew. „przyklejonego" znaczka) z symbolem poziomej kreski. Niedotrzymanie tego warunku oznacza, że bohater gardzi Kardżem – co oczywiście będzie powodowało gniew innych Przepasanych, którzy mogą zechcieć wyeliminować zaprzańca. W czasie szkolenia bohater może wyszkolić się (lub podnieść) za darmo w dowolnej, standardowej broni białej (czas takiego szkolenia będzie się i tak mieści w czasie szkolenia). Każdy wydany na kurs PU (maks. 5) powoduje otrzymania 1k10 PD i pozwala wyuczyć się jednej poniższych zdolności:

- SZ i CH są zwiększane o 5+1k10;

- każdy atak Kardżysty zadaje 10 Obraż więcej;
- premie BGŁ rasowych są zwiększane o 50%;

2. **Kurs Walki Bezpośredniej** – trwa pół roku; obowiązkowa opaska ma tym razem symbol krzyżyka; za darmo (czasowo jak i finansowo) pozwala wyszkolić się w wybranej sztuce walki wręcz, i/lub podnieść się we wszystkich wcześniej posiadanych; każdy wydany na kurs PU (maks. 5) powoduje otrzymania 5+1k10 PD i pozwala wyuczyć się jednej poniższych zdolności:

- ZR i CH Kardżysty wzrastają o 5+2k5 pkt.;
- gdy postać jest świadoma niebezpieczeństwa, ma +10 OB;
- każdy atak w walce wręcz ma o 100% wartości początkowej zwiększane Szanse na TR Krytyczne/Pechowe;

3. **Kurs Walki Pośredniej** – trwa pół roku; obowiązkowa opaska na czoło posiada symbol raz przekreślonego krzyżyka; ponieważ w czasie trwania kursu bohater jest zapoznawany z wieloma rodzajami różnych broni egzotycznych, może się za darmo (czas jest „skompresowany" w szkolenie) wyszkolić (lub dowolnie podnieść PU już posiadanej) w jednej z takich broni egzotycznych. Oto co kurs oferuje za każdy przeznaczony na niego PU – równocześnie z otrzymaniem za każdy z nich 5+1k10 PD (MG może pozwolić wybierać któreś zdolności kumulatywnie, o ile będzie pilnował, by uczestnicy zachowywali w tym umiar):

- BGŁ w każdej posiadanej broni (oprócz walki wręcz) jest przy podnoszeniu się na POZ zwiększana dodatkowo o 1 pkt.; dotyczy to także BGŁ, które nabędzie się już po ukończeniu kursu.
- Kardżysta używając dowolnej broni (nie będącej walką wręcz) może o 1 sg zmniejszyć jej opóźnienie (nie może być ono jednak mniejsze od 1).
- w jednej wybranej BGŁ (poza walką wręcz) Kardżysta może zwiększyć jej wysokość o brakującą wartość z dorzutu 1k50, losowaną w czasie jej nabywania.

4. **Kurs Biologiczny** – trwa pół roku, a jego obowiązkowe insygnia mają postać opaski na czoło z symbolem podwójnie przekreślonego krzyżyka; Za każdy PU przeznaczony na niego (poza otrzymaniem 10+2k6 PD) można zdobyć jedną z poniższych zdolności/umiejętności (MG może pozwolić wybierać któreś zdolności kumulatywnie, o ile będzie pilnował, by uczestnicy zachowywali w tym umiar):

- o połowę bazowej wielkości zwiększa się szansa na TR krytyczne/pechowe dla każdej BGŁ (poza walką wręcz);
- w jednej, wybranej BGŁ Kardżysta może podwoić szansę na TR krytyczne;
- każdy atak Karżdysty zadaje dodatkowe 20 Obraż (kumulatywnie z innymi);
- Kardżysta ma możliwość nauczenia się unikalnej umiejętności **Szał Medytacyjny** – pozwala ona, dzięki odpowiedniej koncentracji (trwającej min. 1 rundę), przypominającej medytację w pozycji kucającej, wpaść w rodzaj transu bojowego (na czas [1 r/PU] x POZ), który o zwiększy jego SZ o 100%/PU. Ponieważ umiejętność ta bardzo wyczerpuje organizm, można z niej korzystać tylko raz dziennie/PU – każde nadużycie może skończyć się utratą na stałe 1k5 pkt. ENŻ (w przypadku nieudanego testu 1/3 ŻYW).

5. **Kurs Mistrzowski** – trwa pół roku, obowiązkowymi insygniami jest opaska na czoło z symbolem podwójnie przekreślonego krzyżyka wpisanego w okrąg; kurs ten umożliwia (przy odpowiednich warunkach) nauczanie innych osób Kardżu; Każdy PU (poza otrzymaniem 10+2k10 PD) umożliwia nabycie jednej z poniższych zdolności (maks. 5):

- bohater, jeśli jest świadomy zagrożenia, zyskuje dodatkowe +10 OB;
- każdy atak Karżdysty zadaje dodatkowe 25 Obraż (kumulatywnie z innymi);
- +1k10 do ŻYW, SF, ZR, SZ, INT, MD i CH;
- dodatkowe 10+2k10 (premiowane) do Odp. nr 4 oraz WT;
- w czasie walki, za każdą rundę, w której bohater wstrzyma się od atakowania jego TR jest zwiększane o 20% (obowiązuje to przez całą pierwszą rundę ataku – potem może być rozpoczynane od początku);

LICENCJA NA ZABIJANIE – jest to sekretne, konspiracyjne szkolenie profesjonalne (o częściowo wojskowym charakterze), które dostępne jest tylko dla najlepszych z najlepszych, by w ogóle się na nie dostać trzeba spełniać szereg restrykcyjnych wymagań a i tak nie ma się żadnej gwarancji, że z kursu nie zostanie się wyprowadzonym nogami do przodu. Za to ukończenie jego stwarza wręcz nieograniczone, fantastyczne możliwości – przez co jest pożądane przez każdego złodzieja informacji...

Wymagania: poniższe kursy są dostępne tylko i wyłącznie dla przedstawicieli profesji szpiegowskiej – a żeby się na któryś z nich dostać, trzeba jeszcze dodatkowo spełniać odpowiednie warunki odnoście aktualnego POZ. Szkolenie podstawowe można odbywać po przekroczeniu 2 POZ, trening orłów od 5 POZ, kurs komanda od 7 POZ, kurs harmonii od 10 POZ a szkolenie mistrzowskie od 15 POZ; by w ogóle zostać przyjętym na szkolenie, należy posiadać min. 130 ŻYW, 160 SF, 70 ZR i SZ, 80 INT i MD; do kursu orłów wymaga się dodatkowo CH pow. 100 a do komanda co najmniej 3 PU biegłości w broni białej i dodatkowo 3 PU BGŁ w dowolnej lekkiej broni dystansowej przy szkoleniu mistrzowskim; by podjąć się kursu czarnej harmonii potrzeba mieć co najmniej 1 PU w każdej z umiejętności profesjonalnych; ponieważ zaś na każde ze szkoleń wysyła zwykle szpiega jego rodzima (lub sprzymierzona) organizacja (np. królewski wywiad), to należy mieć na swoim koncie jakieś osiągnięcia – adekwatne do zaawansowania danego kursu.

Lokalizacja: szkoleniami takiego typu zajmują się tylko i wyłącznie profesjonalne organizacje szpiegowskie – i to głównie te państwowe, rzadziej jakieś sekretne organizacje przestępcze, które posiadają własne oddziały szpiegów; jeśli więc bohater należy do tzw. wolnych strzelców – to musi posiadać naprawdę

potężne koneksje – bo w tym zawodzie nawet znaczny majątek nie jest w stanie otworzyć pewnych „drzwi”; dotyczy to szczególnie czwartego i piątego szkolenia – na które praktycznie w ogóle nie są przyjmowane osoby z „zewnątrz” (oczywiście zawsze można podjąć próbę „podrobienia” własnej tożsamości, ale takie oszustwo niesie ze sobą śmiertelne ryzyko. Ośrodki, w których szkolenie szpiegów jest przeprowadzane są głęboko zakonspirowane – choć niekoniecznie ukryte w głębokiej dziczy – jednak nawet sami kursanci nie mają pojęcia, gdzie przebywają. Do tych ukrytych miejsc są zwykle transportowani z zawiązanymi oczami – a w przypadku dłuższej podróży – dodatkowo odurzani substancjami halucynogennymi; wszystko to ze względów bezpieczeństwa, i to nie tylko organizacji ale i samych kursantów, w końcu nie jeden przedstawiciel „konkurencji” chciałby się dowiedzieć o lokalizacji obozów szkoleniowych; dlatego też kwestię lokalizacji szkół pozostawiamy w całkowitej gestii MG, na marginesie jedynie wspominając, że tzw. XI Wydział (czyli tajny, oficjalnie nieistniejący urząd imperialnego wywiadu i kontroli wewnętrznej katanatu macierzy) ma swą siedzibę (i ośrodki szkoleniowe) gdzieś w czeluściach pod-ostrogarskich Labiryntów.

Cena: podstawowe przeszkolenie kosztuje 10+1k50 szt. zł., trening orłów 500+5k100 szt. zł., kurs komanda 3k5 szt. mtr. (i należy go wnieść do kasy organizacji w postaci czystego kruszcu – albo mitrilu, albo platyny), za kurs czarnej harmonii należy wyłożyć kwotę 350+10k50 szt. zł, a przeszkolenie mistrzowskie to wydatek rzędu 750+10k100 szt. zł.; losowe wartości opłat odzwierciedlają mniej więcej jak wiele kosztów bierze na siebie szkoła – dlatego w specyficznych przypadkach MG może samodzielnie zmodyfikować opłaty, np. zasłużony szpieg wywiadu wojskowego może zapłacić stawkę minimalną, podczas, gdy osoba całkowicie z poza organizacji, tzw. „wolny strzelec” poniesie koszty maksymalne; ponieważ szkolenia są przeprowadzane w tajnych ośrodkach, należy opłacić odpowiednie wyżywienie – co najmniej 40 szt. zł. rocznie;

Całość szpiegowskiego przeszkolenia składa się z kilku elitarnych kursów. Oznacza to, iż jeśli bohaterowi nie powiedzie się test sprawdzający końcowe przeszkolenie w danym kursie, to nie może on już tego danego kursu powtarzać od nowa – w szeregach szpiegowskiej profesji jest miejsce wyłącznie dla orłów, maminsynkom i pozorantom mówi się tu stanowcze nie. Zasady ukończenia każdego kursu są podane przy jego opisie.

1. **Przeszkolenie Podstawowe** – jak sama nazwa wskazuje jest to najbardziej podstawowy kurs (trwający 100+1k50 dni), i w jego przypadku nie przeprowadza się żadnych testów sprawdzających. Ma on za zadanie podnieść ogólną kondycję psychofizyczną szpiega (poprzez różnorodne ćwiczenia sprawnościowe, umysłowe, koncentracyjne i bitewne) – dlatego też praktyką niektórych organizacji jest darmowe wysyłanie swego „pracownika” na takie szkolenie jako zaprawa przed czekającą go, trudną misją. W czasie szkolenia istnieje możliwość darmowej nauki nowej biegłości językowej – której czas nauki zostanie wkompresowany do długości trwania przeszkolenia. Kurs oferuje możliwość zdobycia następujących zdolności (każdy z PU – nie więcej niż 5 – oznacza też otrzymanie 10 PD):
   - +5 ŻYW, SF, MD, INT, CH;
   - +1k6 ZR i SZ (lub +2k6, jeśli w czasie rozpoczynania kursu oba współczynniki były poniżej 100);
   - dodatkowe 5+1k10 do jednej, wybranej BGŁ w sztuce walki wręcz;
   - szpieg może wybrać sobie jeden, konkretny model broni lekkiej do walki bliskiej (nie cięższa niż J, o maks. Zaś. 1) w której zyska +10 TR lub OB (zależności na co w danej walce się zdecyduje).
   - walcząc bez broni (i nie na koniu lub w innej, analogicznej sytuacji np. prowadząc walkę z wozu) szpieg uzyskuje 1 dodatkowy atak, który może przeprowadzić na początku rundy, poza kolejnością (z normalnym opóźnieniem).
2. **Trening Orłów** – jest to niejako rozwinięcie kursu podstawowego, które tym razem ma przygotować szpiega na długotrwałe przebywanie w trudnych warunkach, niewoli ew. uczestnictwa w misjach o wysokim ryzyku śmierci. Kurs trwa przez 5 miesięcy, po czym należy wykonać test 1/5 jednego ze współczynników głównych – osobno fizycznego i osobno psychicznego. Zawalenie „egzaminu” jest tylko w przypadku niepowodzenia obu testów. Jednak niepowodzenie jednego z nich oznacza, że wybrany współczynnik został „nadwerężony” i następuje jego obniżenie o 3k10 pkt. Jeśli adept zaliczy tą część kursu, to otrzymuje możliwość jego dalszego kontynuowania – co za każdy przeznaczony nań PU trwa 1k3 miesiące. Dzięki przeprowadzanego wtenczas zaawansowanemu treningowi wywiadowczemu istnieje możliwość darmowego podniesienia się w dowolnych umiejętnościach profesjonalnych (ew. zawodowych lub ogólnych – związanych z etosem szpiega). Czas ich nauki będzie oczywiście „skompresowany” do długości kursu (jednak nie należy rozwijać więcej niż 3 umiejętności na 1 PU z kursu). Za każdy PU (maks. 5) można się nauczyć jednej z poniższych zdolności (co premiowane jest również 20+1k10 PD):
   - w przypadku obrony przed szokiem lub truciznami (tylko!) bohater otrzymuje +10 premii;
   - WYP szpiega wzrastają o 10 pkt., a OB o 4 (jeśli bohater posiada jakieś naturalne wyparowania skóry/OB skóry to zostają one, zamiast w/w premii, podwojone);
   - szpieg może zwiększyć o 2k6 pkt. następujące współczynniki: ŻYW lub SF, ZR lub SZ, INT lub MD i CH lub PR;
   - w przypadku umiejętności związanych z fizyczną wytrzymałością organizmu, szpieg może w pewien sposób zwiększyć ich zakres (np. wydłużyć czas pozostawania bez pożywienia, skrócić czas wymaganego do samozdrowienia odpoczynku itp.);
   - czas wymagany do używania niektórych z umiejętności pomocniczych (typu *Fałszerstwo*, *Kryptografia* itp.) może być skrócony o 1/3.

Oprócz tego, na czas szkolenia, adept otrzymuje różnorodny, specjalistyczny sprzęt szpiegowski (wzmocnione lunety, sprzęt do wspinaczki

wysokogórskiej, zatrutą broń z zapasem trucizny i wodoszczelną pochwą, ubiór do skradania się itp.) o łącznej wartości do 2500 szt. zł – a każdy egzemplarz, który przetrwa szkolenie, może zostawić sobie „na pamiątkę" i używać w czasie swej pracy.

3. **Kurs Komanda** – jest to chyba jedna z najbardziej zaawansowanych części szkolenia szpiegowskiego, efekt pracy wielu pokoleń najlepszych agentów, jakich nosiła Orchia – którzy mieli ambicję stworzyć szpiega wszechstronnego i uniwersalnego. Ale uniwersalność wcale nie oznacza prostoty. Kurs jest niebezpieczny, nie każdy może go rozpocząć, nie każdy będzie miał na tyle szczęścia by zaliczyć choć jego część a tylko nieliczny udaje się przeżyć całość. Jest to jednocześnie trening, jak i egzamin sił adepta. Pierwszy jego etap trwa 1 rok. Wyczerpanie, jakie powoduje, skutkuje tym, że przez ten okres szpieg ma o połowę obniżone wszystkie odporności. Pod koniec należy przeprowadzić testy wszystkich tych obniżonych odporności. Następnie sumuje się wszystkie wyniki i porównuje się je z sumą obniżonych Odp. Jeśli porównanie wypadnie niekorzystnie (suma testów wyższa od sumy Odp.) to od każdej nieudanej obrony przed Odp. fizyczną otrzymuje 10k10 ran danego czynnika, zaś w przypadku psychicznych może to oznaczać otrzymanie każdorazowo 10k3 PO (ew. jakiejś ułomności psychicznej). Nie trzeba chyba nadmieniać, że szpieg bezpowrotnie zawalił ten kurs (jeśli udało mu się przeżyć). Jeśli jednak porównanie wypadło pomyślnie, to adept już teraz może nabyć zdolność kursową związaną z opornościami (patrz niżej). Może też bez żadnego ryzyka wycofać się z kursu – oczywiście bez możliwości jego dokończenia, ale przynajmniej ocali życie. Jeśli przystąpi do II etapu – nie będzie już odwrotu. Albo ukończy go o własnych siłach, albo wyniosą go na cmentarz. Etap drugi trwa przez 2 lata i sprawdza ogólne zdolności psychofizyczne szpiega. Pod koniec musi on wykonać testy: osobno na sumę 1/10 głównych współczynników fizycznych i osobno na analogiczną sumę psychicznych. Niepowodzenie choć jednego testu oznacza nie dość, że nieukończenie kursu, to w dodatku może skutkować doznaniem jakiś fizycznych/psychicznych kontuzji (ze śmiercią włącznie – efekt zależy od ustaleń MG, który kieruje się wynikami testów). W przypadku powodzenia testów, szpieg może pomyślnie zakończyć szkolenie. W sumie może przeznaczyć 5 PU na poniższe zdolności kursowe (za każdy 1 PU otrzymuje się także 5k10 PD):

- dzięki zahartowaniu po pomyślnym przejściu I etapu szpieg otrzymuje 65 pkt. do rozdzielenia na wszystkie Odp., które wtenczas udało się pozytywnie przetestować;
- WYP i OB skóry szpiega wzrastają o połowę;
- WT i ENŻ szpiega mają od teraz dwukrotnie wyższą, końcową wartość wyliczeniową;
- +2k10 ŻYW, CH i PR;
- szpieg może wybrać sobie jeden, konkretny model w broni podręcznej, broni dystansowej i walce wręcz; podczas świadomej walki adept zyskuje premie do TR, opowiednio +15/+10/+5;

Oprócz tego, szpieg otrzymuje też następujący ekwipunek:

Kwity Aprowizacyjne – jest to komplet zaświadczeń o ukończeniu tego kursu, który pozwala szpiegowi na kupowanie specjalistycznego sprzętu w swej organizacji z 45% upustem a także jednorazową, darmową naprawę (bądź uzupełnienie) całości ekwipunku.

Szpiegowski Pas Wyporności – jest to niemagiczny, ciężki pas (ze specjalnymi szarfami), wykonany ze materiałów, poddanych odpowiednim procesom chemicznym. Dzięki temu działa jak koło ratunkowe – pomagając w utrzymywaniu się użytkownika na powierzchni wody. jest dopasowany indywidualnie do użytkownika i posiada wyporność w pkt. SF równy dwukrotnej Wg szpiega. W pasie znajduje się nie tylko mnóstwo specjalnie ukrytych schowków i kieszonek, ale i elastyczna lina o długości 15m (mogąca się rozprężyć do długości 20-40m – w zależności od obciążenia). Pas waży 10 pkt. SF i jest warty ok. 1000 szt. zł.

MAGICZNY ZĄB

Jest to odlany z ceramiki sztuczny ząb, o II stopniu umagicznienia. Szpiegowi wyrywa się jeden z tylnich zębów i wprawia się ten na miejsce prawdziwego. W momencie, w którym szpieg zagryzie ten ząb i wypowie (lub pomyśli – przy udanym teście UM) specjalne hasło (1) – ustalone wcześniej przez niego przy dostrajaniu się do przedmiotu – uwalnia on jakąś wyjątkowo silną truciznę, która natychmiast go uśmierci. W dodatku ząb rączyna się rozpadać, a uwalniana przy tym toksyna doprowadza do reakcji egzotermicznej organizmu szpiega. Uwalniana energia powoduje zaburzenie osobistego PM – następuje przez to samozapłon ciała i ekwipunku denata – które spala się w ciągu 1k5 rund. Wszystkie osoby i przedmioty, które będą miały bezpośrednią styczność z płomieniami, otrzymują obrażenia od ognia w wysokości równej obrażeniom od eksplozji połowy osobistego PM szpiega.

4. **Kurs Czarnej Harmonii** – nazwa tego kursu pochodzi od pseudonimu sławnego szpiega-zabójcy – el Jareona „Czarnej Harmoszki", który wieki temu opracował podstawy tego treningu i prowadził go dla swych uczniów. Obecnie ten kurs jest dostępny głównie dla członków Gildii Łotrowskich, dla innych będzie to więc bardzo rzadkie, bezprecedensowe szkolenie (chyba, że mają odpowiednie kontakty i znajomości). Kurs trwa przez 40 dni, w czasie których sprawdzane są predyspozycje szpiega do jego dalszej nauki. Co tydzień należy wykonać test 1/10 każdej z cech. Jeśli jeden z testów się nie powiódł, to można go powtórzyć – ale za cenę równą połowie wartości tego kursu. Dopiero oba nieudane testy wykluczają możliwość dalszego szkolenia. Jeśli wszystkie egzaminy predyspozycji wypadną pomyślnie, to szpieg może rozpocząć naukę zdolności/umiejętności oferowanych przez ten kurs. Czas nauki każdego PU (MG może pozwolić graczom na wyuczenie się więcej niż 5 PU, o ile zachowają umiar) wynosi 10+1k10 dni, oznacza też otrzymanie 10+3k5 PD. Zdolności oferowane przez Kurs Czarnej Harmonii są następujące:

- ŻYW, SF i ZR wzrastają o 5+1k10;
- BGŁ w wybranej broni białej wzrasta o 1k10+1/10 MD;
- raz dziennie szpieg może zignorować krytyczne niepowodzenie dowolnej ze wspólnych um. kasty złodziejskiej;

Kurs ten daje też możliwość nauczenia się unikalnej umiejętności:

- **Szpiegowski Profesjonalizm** – umiejętność ta pozwala szpiegowi wykorzystywać jego złodziejskie umiejętności na niespotykanie zaawansowanym poziomie – przy czym dotyczy to też nie tylko wspólnych um. kasty złodziejskiej ale i ew. typowo łotrowskich umiejętności z innej profesji (jeśli szpieg wyuczył się ich z zapożyczenia lub jest wieloklasowcem). Pozwala mu to używać takich umiejętności jakby miały nadliczbowy poziom równy PU tej umiejętności. Nie dotyczy to wyliczania współczynników testowych, ale każdy test użycia może być w dowolną stronę zmodyfikowany o PU.

Ukończenie kursu oznacza też otrzymanie następującego ekwipunku:

– 5k10 porcji losowych, zidentyfikowanych i opisanych trucizn lub innych, przydatnych w szpiegowskim fachu substancji chemicznych, razem z ich recepturami – jeśli szpieg dysponuje odpowiednią umiejętnością ich przyrządzania (jednak nie więcej niż 6 rodzajów);
– specjalistyczny sprzęt do wspinaczki, ucieczek i pościgów, który szpieg może nabyć w szkole za darmo, o maksymalnej wartości 1000 szt. zł (np. elfie buty, liny itp.);
– rzadka księga pt. „Kodexy Łotrowskie" [przydatna tylko dla kasty złodziejskiej – 10% szansy, że po przeczytaniu INT i ZR wzrosną jednorazowo o 3 pkt.];

ŁOTROWSKIE „KLUCZE"

Jest to kompletny pęk umagicznionych, specjalistycznych, złodziejskich wytrychów o wzmocnionej konstrukcji (mają WT x3 zamiast standardowego x2), o II stopniu umagicznienia Wytrychami tymi może się posługiwać tylko i wyłącznie przedstawiciele kasty złodziejskiej, w rękach innych osób zawsze zacinają otwierany zamek (1). Dają one 25 pkt. premii przy otwieraniu zamków (2).

5. **Przeszkolenie Mistrzowskie** – jest to najwyższy, najbardziej zaawansowany kurs profesji szpiegowskiej. Jest on dostępny głównie dla członków organizacji rządowych, państwowych – czasami zdarza się przyjmować na takie szkolenie tzw. „wolnych strzelców", o ile mają praworządny charakter. W Gildiach Łotrowskich szkolenia tego typu prowadzą zwykle renegaci bądź podwójni agenci – którzy w przeszłości pracowali dla oficjalnych agencji wywiadowczych – więc podejmowanie nauki u takiego mentora naraża na ogromne ryzyko dekonspiracji szpiega. Kurs trwa 2 lata. Nie ma on jakiejś określonej postaci, zwykle jest dostosowywany do indywidualnych zapotrzebowań i możliwości kursanta – co wcale nie oznacza, że jest łatwy. Polega on na przetestowaniu wszystkich umiejętności profesjonalnych szpiega (więc szczegóły pozostawione są w gestii MG). Jeżeli test jakiejś umiejętności szpiegowi się nie powiedzie, to może go powtórzyć – kosztem wydłużenia szkolenia o 1 miesiąc. Jeśli jednak MG uzna, że szpieg ma do powtarzania zbyt wiele porażek, to szkoleniowcy mogą wykluczyć adepta z dalszej nauki – gdyż nie nadaje się on do żadnej nauki i nie rokuje nadziei na poprawę. Jeśli jednak wszystkie egzaminy zakończą się pomyślnie, to szpieg otrzymuje możliwość nauki zdolności/umiejętności kursowych. W czasie kursu może też za darmo wyszkolić się (lub podnieść) w dowolnej, rozsądnej liczbie biegłości (jeśli szkoli się od początku, to przy określaniu dorzutu 1k50 może rzucić dwa razy i wybrać lepszy wynik). Ukończenie szkolenia pozwala mu też na nauczanie innych szpiegów wszystkich kursów profesjonalnych. MG może pozwolić na naukę więcej niż 5 PU, jeśli będzie pilnował by gracze zachowali umiar – a każdy PU jest dodatkowo premiowany 35+3k10 PD:

- szpieg otrzymuje 15 pkt. do rozdzielenia między ŻYW, SF, ZR i SZ;
- MD i CH wzrastają o 5+1k10;
- BGŁ w wybranej broni dystansowej wzrasta o 2k10+1/10 MD;
- o połowę wrasta szansa na TR krytyczne, jeśli szpieg atakuje osobę nieprzygotowaną, niespodziewającą się ataku itp. (np. zaskoczoną);

Kurs daje też możliwość wyuczenia się unikalnej umiejętności:

- **Zastawa** – szpieg potrafi w finezyjny sposób wykorzystać właściwości uzbrojenia swego przeciwnika przeciwko niemu samemu. Jeśli szpieg walczy bronią białą z przeciwnikiem, który nie walczy akurat „gołymi rękami", to po udanym teście 1/[6-PU] BGŁ może przez 1 rundę/PU zwiększyć swoją obronę o połowę bazowej OB broni przeciwnika (tylko raz w każdej walce z danym przeciwnikiem, bowiem po upływie tego czasu jest on już w stanie dopasować się do stylu walki szpiega – stąd czasowe ograniczenie premii). Jeśli natomiast obaj walczą przy użyciu sztuk walki wręcz, to szpiegowi dolicza się pełną, bazową OB za styl walki przeciwnika.

Oprócz tego, po ukończeniu szkolenia zdobywa się następujący ekwipunek:

Glejt Szpiegowski – łącznie z tymi papierami bohater otrzymuje też tajemny tatuaż (w jakimś dyskretnym miejscu), będący symbolem przynależności do danej organizacji rządowej (co oznacza, że jeśli jest podszywającym się oszustem, to może mu to bardzo utrudnić życie). Od tej pory uzyskuje status agenta specjalnego. Na terytorium objętym jurysdykcją

organizacji rządowej (królestwo, państwo itp.) szpiegowi przysługują specjalne przywileje. Nikt z normalnych przedstawicieli prawa nie może go bezpodstawnie zatrzymywać, rewidować itp. Jeśli przez takowe osoby jednak zostanie ujęty – to po skontaktowaniu się z oficerem – i okazaniu tatuażu lub tych dokumentów, mają obowiązek go niezwłocznie uwolnić (chyba, że władca, ew. przełożeni szpiega podjęli inną decyzję). Szpieg ma swoistego rodzaju immunitet, który uniemożliwia jego normalne aresztowanie – mogą to zrobić tylko jego przełożeni. Ten sam immunitet pozwala szpiegowi podejmować, na służbie, akcje wyjątkowe – od aresztowania wybranych osób aż po fizyczną eliminację każdej osoby, która stanie mu na drodze do wykonania jego misji. Oczywiście szpieg musi cały czas składać wyczerpujące raporty ze swych akcji – albo przełożonym, albo specjalnego rodzaju komisjom, nadzorującym pracę wywiadu (w końcu skończonym głupcem byłaby władza, która pozwoliłaby swoim szpiegom na nieskończone nadużywanie i łamanie prawa). Wszelkie nadużycia tego specjalnego przywileju taki organ kontrolny może osądzić zgodnie z obowiązującym prawem – co oznacza, że jeśli szpieg przekroczył uprawnienia, granice przyzwoitości (albo wystawił na szwank bezpieczeństwo czy dyplomacje kraju) może spodziewać się surowych kar (z banicją i śmiercią włącznie). Oprócz tego dokumenty upoważniają szpiega do 25% procentowej zniżki na zakupy sprzętu specjalnego przeznaczenia w swej organizacji oraz zwalniają go ze wszelkich podatków przejazdowych (cła, myta, itp.) na terenie ojczyzny. O dodatkowych przywilejach może zadecydować MG, mając na uwadze specyfikę danego kraju, służby wywiadowczej itp.

– szpieg ma prawo wybrać sobie po jednym egzemplarzu broni z każdej posiadanej BGŁ, który (o ile jest to fizycznie możliwe) zostanie za darmo udrożniony do powlekania trucizną;
– na każdą udrożnioną broń przysługuje szpiegowi 1k10 porcji losowej trucizny;
– bohater otrzymuje komplet ksiąg z wybranymi przez niego zagadnieniami prawnymi z dowolnej dziedziny, państwa itp.;
– szpieg otrzymuje profesjonalne słowniki dla wszystkich posiadanych przez niego biegłościach językowych i jeden takowy słownik z wybranym przez niego, niepoznanym dotychczas językiem obcym;
– szpiegowi przysługuje jednorazowy przydział na specjalnego przeznaczenia sprzęt ogólno-wojskowy, o łącznej wartości 2500 szt. zł. (np. celowniki optyczne do kusz, takowe kołowroty z linkami i kotwiczkami, rzadkiego gatunku, trudnodostępna zbroja, broń wysokiej jakości itp.).

MASAUR – kursanci podejmujący się tego wojskowego szkolenia potrafią przeistoczyć się w trudnych do powalenia bojowników, którzy będą potrafili tak potrafili dobrać pole walki i wykorzystać wszelkie naturalne elementy obronne, by w wąskich przejściach, korytarzach, uliczkach, drzwiach itp. powstrzymywać w pojedynkę nawet przeważające siły wroga. A wszystko to dzięki poddawaniu organizmu morderczym przeciążeniom, tak fizycznym jak i magicznym. Dzięki temu staną się doskonale przygotowani do obrony, odporni na rany, ból i zmęczenie.

Wymagania: trzeba mieć co najmniej 150 cm wzrostu i 80 kg wagi oraz wiek poniżej średniego dla swojej rasy; min. 150 SF, 50 ZR i SZ; należy być przedstawicielem profesji żołnierskiej (poza wiedźminem) lub rycerskiej (poza rycerzem chaosu i czarnym), w wyjątkowych okolicznościach może istnieć 25%+1%/POZ szansy, że znajdzie się miejsce dla berserkera, półboga, mistyka, kapłana, szamana, kmiecia lub awanturnika (można sprawdzać nie częściej niż 1 na 5 lat w pojedynczej szkole); nie można być także Kardżystą lub Zwiadowcą oraz posiadać chaotyczny lub zły charakter.

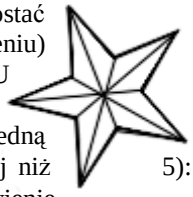
Lokalizacja: Choć może trudno w to uwierzyć, ale tego zaawansowanego szkolenia wojskowo-taktycznego nie wymyślili orkowie ale... elfy. Specjalne, wojskowe klasztory istniały już w czasach, gdy dopiero pojawiały się pierwsze osady elfów poza terenami leśnymi. Był to pierwotnie sposób na obronę własnego terytorium prze otaczającymi je zewsząd zagrożeniami. Zajmowali się tym właśnie wybrani zealoci, zwani Math'seithe (masaur to orkowe słowo na ich określenie). Trudno przetłumaczyć to sformułowanie na jakiekolwiek inny język, jego sens znaczy mniej więcej tyle co „Opasany Duchem Walki Obronnej". Inne rasy z trwogą mówili o nich po prostu jako o „Obrońcach" lub „Przepasanych" – od charakterystycznych opasek noszonych na ramieniu. W miarę postępu cywilizacyjnego i zacieśniania kontaktów z innymi rasami, elfowie podejmowali się także szkolenia innych ras – szczególnie nabrało to znaczenia w czasach wojen z Najwyższym Księciem Ciemności, a w czasach Srebrnego Imperium stało się już tradycją. Kunszt szkół na Macierzy podupadł, w czasach późniejszych – gdy Imperium Lahagana legło pobite przez orki – które zmusiły Szpiczastouchych do otwarcia bram szkół dla wszystkich. Jednak wszędzie tam, gdzie elfy były wolne od wpływu „bagnojadów" – starożytna tradycja rozwijała się w najlepsze. Tak naprawdę jednak szkoły Masaurów zyskały na znaczeniu – właśnie dzięki tej otwartości – podczas inwazji Straszliwego Wroga, bowiem rozumni zyskali kolejny, potężny oręż w walce z niepokonanym (jak się wcześniej wydawało) przeciwnikiem. Pomimo tego niech nie spodziewa się dobrego przyjęcia ktoś, kto podejmując szkolenie obraża kulturę bądź tradycję elfiej rasy – albo postępuje wbrew honorowi. Jeśli chodzi o dokładne położenie szkół, to na pewno wiadomo, że po 2 znaleźć można Ostrogarze, Olgrionie i Aria-garze. Na dobrą sprawę, z oczywistych względów, przynajmniej jednej szkoły należałoby się spodziewać w każdym, większym elfickim mateczniku/ośrodku, a w prawdziwą legendę obrosły klasztory prowadzone przez śnieżne elfy – które prowadzą swe szkolenia w monastyrach położonych na skutych lodem szczytach niedostępnych turni.

Cena: Wpisowe kosztuje 500+1k100 szt. zł. (ale elfy, krasnoludy i rozumne jaszczury płacą tylko 1/10 tej ceny); każdy osobny kurs to wydatek 101k10 szt. zł, ale dodatkowo – w wypadku ukończenia całego szkolenia należy uiścić tzw. opłatę amortyzacyjną w wysokości 10 szt.zł./POZ; ponieważ w przypadku

ośrodków nie umieszczonych w wielkich miastach szkolenie ma charakter zamknięty – należy tam dodatkowo opłacić wyżywienie (40-50 szt.zł. rocznie).

Ponieważ w czasie kursów ciało przyszłego „Przepasanego" jest poddawane jednocześnie specjalnemu działaniu magii i ostremu wysiłkowi fizycznemu, istnieje ryzyko śmierci. W każdym miesiącu kursu sprawdza się ową szansę, wynoszącą 1% (która zwiększa się kumulatywnie). Szkolenie nie ma charakteru ciągłego, dlatego poszczególne kursy można kończyć w różnych odstępach czasu – jednak kumulatywna szansa śmierci jest zawsze testowana względem ostatniej wartości ukończonego kursu. Odstępy czasowe między kursami zmniejszają ją jedynie o 1%/5 lat.

1. **Kurs Podstawowy** – trwa 1 rok, ten kto go przeżyje ma obowiązek noszenia na lewym ramieniu opaski z charakterystyczną, czerwoną gwiazdą. Jest to o tyle ważne, gdyż Masaurowie powinni mieć się za ludzi honoru, nie ukrywających swego prawdziwego oblicza. Maja obowiązek „grać w otwarte karty", tak by każdy, kto ich spotyka od razu wiedział z kim ma do czynienia. Osoba, która miała więc zamiar zaatakować Masaura, ale po zorientowaniu się kim ma do czynienia zrezygnowała z tego – ma prawo odejść wolna i jego niedoszła „ofiara" nie powinna mu czynić w tej materii żadnych przeszkód. Rezygnując z walki, osoba taka oddaje cześć kunsztowi wojennemu Masaura, uznając jego wyższość nad sobą. Jeśli więc Masaur złamie którąś z powyższych zasad – a dowie się o tym jego mentor (co prędzej lub później na pewno się stanie) – to z pewnością odpowiednio i przykładnie ukarze odstępcę (o dalszych kursach może ona zapomnieć). Za każdy z PU przeznaczony na ten kurs bohater zyskuje (oprócz 10+1k10 PD) jedną z poniższych zdolności (maks. 5):
   - skóra masaura staje się tak twarda, że zyskuje dodatkowe +10 OB. I +20 do wszystkich WYP;
   - dodatkowe 10+1k10 ŻYW, 20+2k10 WT;
   - 5+1k10 do ZR i CH (ale wszystko kosztem obniżenia SZ o sumę obu rzutów);
   - bohater posiadający umiejętność analogiczną do żołnierskiego *Powstrzymania* mogą dodatkowo zwiększyć wartość premii OB o 10%/POZ bez straty TR (tzn. TR jest obniżane tylko o wartość wynikającą z podstawowej umiejętności);
   - przy każdej próbie przewrócenia, obalenia, upadku na ziemię ZR Masaura jest zwiększana o 100%.
2. **Kurs Regeneracyjny** – trwa 4 miesiące, obowiązkowe insygnia mają postać opaski (noszonej na lewym ramieniu) ze złotą gwiazdką; każdy z PU przeznaczonych na ten kurs pozwala otrzymać (poza 2k6 PD) jedną z poniższych zdolności (nie więcej niż 5):



   - naturalne, rasowe Samozdrowienie zostaje podwojone;
   - w przypadku, gdy w czasie jednej walki Masaur otrzymuje zranienia powtarzające się przez min. 3 rundy – od rundy 4 występowania danego czynnika odnosi już tylko połowę Obraż przez niego powodowanych (dotyczy to np. płonącej substancji, odłamków, czarów, które mają efekt raniący powtarzający się przez wiele r. działania itd.);

   - raz w tygodniu Masaur może w ciągu 1-3 rund zregenerować 20 Obraż (dowolnego rodzaju);
   - naturalna szybkość odzyskiwania ENŻ jest zwiększana o 100%;
   - dodatkowe 30+2k10 WT, o połowę można też skrócić czas regenerowania się WT po wysiłku.
3. **Kurs Defensywy** – trwa 4 miesiące, obowiązkowymi insygniami jest teraz noszona na prawym ramieniu opaska ze czerwoną gwiazdką; podczas szkolenia można się za darmo wyszkolić (lub podnieść PU) w *Tarczownictwie* (czas szkolenia zostanie „wkompresowany" w czas kursu); każdy PU przeznaczony na ten kurs pozwala otrzymać (oprócz 3k5 PD) jedną z poniższych zdolności:
   - podczas używania dowolnego rodzaju broni można zwiększyć jej OB o 100%;
   - za każdym razem, gdy istnieje ryzyko wytrącenia, upuszczenia broni Masaur ma 20% szans na zignorowanie tej sytuacji;
   - wszystkie umiejętności związane z atakami podcinającymi, obezwładniającymi (nieraniącymi) mają o 100% zwiększoną szansę na TR krytyczne (w dodatku niektóre z nich można wykonywać bez problemu broniami, które mogłyby się wydawać niewłasciwe np. łukiem, kuszą, muszkietem itp.);
   - w przypadku jednego, wybranego rodzaju uzbrojenia (np. wszystkie miecze, wszystkie szable itd.) Masaur może zignorować jedną jednostkę ich zasięgu (np. w przypadku określania kar i ograniczeń za walkę zbyt dużą bronią na zbyt małym polu);
   - dodatkowe 5+2k10 ŻYW, WT i CH;
4. **Kurs Fizyczny** – trwa 4 miesiące; po jego ukończeniu należy obowiązkowo nosić na prawym ramieniu opaskę ze złotą gwiazdką; za każdy PU przeznaczony na ten kurs można otrzymać (poza 3k5 PD) jedną z poniższych zdolności/umiejętności (MG może zezwolić na wyuczenie się większej ich liczby, jeśli będzie pilnował, by gracze zachowali umiar):
   - SF i CH postaci są zwiększane o 10+1k10;
   - skóra Masaura staje się jeszcze twardsza, przez co zyskuje dodatkowe +15 OB i +30 WYP każdego rodzaju (kumulatywnie z innymi);
   - bohater ma możliwość nauczenia się umiejętności **Waleczne Serce** – dzięki niej, rezygnując z jednego swojego ataku może przyjąć na siebie 1 cios wroga (+1 cios tej samej osoby/każde 2 następne PU), tak układając się ciałem, by zminimalizować siłę jego uderzenia. Otrzymuje wówczas o 15%/PU mniej obrażeń, które spenetrowały jego wyparowania.
5. **Kurs Mistrzowski** – trwa 6 miesięcy, jego obowiązkowymi insygniami są 2 opaski, noszone na prawej i lewej ręce, z symbolami złoto-czerwonych gwiazdek; dysponując odpowiednimi warunkami Mistrz Masaur może samodzielnie szkolić nowych adeptów; każdy z PU przeznaczonych na ten kurs pozawala mu otrzymać (poza 15+2k10 PD) jedną z poniższych zdolności (maks. 5):

- jeden ze współczynników (SF, ŻYW lub ZR) będzie mieć od tej pory zwiększony każdy stały przyrost o połowę (zaokrąglając w górę);
- skóra Masaura tak niesamowicie twardnieje, że zyskuje dodatkowe +20 OB i +40 WYP każdego rodzaju (kumulatywnie z innymi);
- dodatkowe 20+3k6 WT i CH;
- wszystkie umiejętności z rodzaju *Wytrwałości, Agonii, Podtrzymywania Życia* mają o 50% zwiększoną skuteczność;
- postać może wybrać sobie jakiś jeden rodzaj czynnika (np. wysoką tempreraturę), względem którego w czasie walki będzie czuł tylko połowę ran (choć odnosi normalne obrażenia – w skutek tego po walce może się okazać, że postać, która otrzymała zbyt wiele ran nawet nie zorientuje się, że umiera lub wpada w agonię);

ODPORNOŚCIOWIEC – jest to ryzykowny trening, którego przejście ma uczynić bohatera odpornym na magię i jej efekty, ból, choroby i wszelkie inne bezpośrednie, zagrażające zdrowiu i życiu przeciwności losu, jakie na swej drodze może napotkać. Nie znaczy to oczywiście, że odpronościowiec stanie się na nie całkowicie niewrażliwy, po prostu zyska większą szansę na przetrwanie ich działania.

Wymagania: żeby przystąpić do tego niebezpiecznego szkolenia trzeba podpisać specjalny cyrograf, w którym bierze na siebie bierze się całkowitą odpowiedzialność za ew. śmierć w czasie kursów – tak by potem nikt nie miał pretensji do organizacji szkoleniowej; drugim warunkiem jest sporządzenie oficjalnego testamentu – także na wypadek śmierci, a w dobrym tonie jest zapisanie w nim co najmniej 1/10 części swojego majątku na potrzeby Szkoły – jako pewnego rodzaju wyraz wdzięczności, za możliwość podjęcia szkolenia.

Lokalizacja: Szkoły odpornościowców są zwykle głęboko zakonspirowane, bowiem możliwość wyszkolenia doskonale zahartowanych i odpornych bohaterów od zawsze była łakomym kąskiem dla władców czy lokalnych watażków. W przeszłości wielokrotnie zdarzało się, że takie osoby próbowały przejąć i podporządkować sobie taką szkołę – po to by móc trenować własnych, superodpornych żołnierzy. Z tego względu organizacje szkoleniowe na swe siedziby prawie zawsze wybierają jakieś stare, najeżone pułapkami labirynty – lub z własnych środków budują nowy. Taki ośrodek jest nie tylko doskonałym poligonem szkoleniowym – ale i jednocześnie utrudnia dostanie się do szkoły byle komu. W miastach szkoły owe umieszczane są wówczas, gdy pod nimi ciągną się jakieś tunele, labirynty bądź inne formacje pomieszczeń, które łatwo zaadaptować na siedzibę szkoły – z tego też względu jest wielce prawdopodobne znalezienie Odpornościowców w takich miejscach jak orkuski Ostrogar (czy Ranhar-Gar) albo maragistański Burgar-Haran. Także owiane złą sławą Labirynty Śmierci z pewnością są wymarzonym miejscem dla takich szkół – bowiem ich członkowie jako jedni z nielicznych byliby w stanie przetrwać w takim miejscu...

Cena: Szkoły odpornościowców nie przyjmują zapłaty w złocie (chyba, że chodzi o majątek z testamentu) – ponieważ charakter ich szkolenia, jak i zwykle niebezpieczne otoczenie, jakim są labirynty – wymuszają na nich stały dostęp do takich surowców jak srebro, czy niektóre minerały (przydatne nie tylko do obrony przed obcymi, potwornymi istotami z labiryntów – ale i jako surowce do tworzenia odczynników i zjawisk, którym poddani zostają adepci w czasie kursów); dlatego też już nie lada wyzwaniem dla przyszłego odpornościowca może być zgromadzenie odpowiedniej waluty: a jest to 5000 szt. sr. za wpisowe; każdy z kursów należy opłacić kamieniami szlachetnymi o wartości min. 300 szt. zł, a z powodu zamkniętego charakteru szkolenia opłaty za wyżywienie wynoszą odpowiednik ok. 50 szt. zł. rocznie – co należy uiścić w półszlachetnych kamieniach; po ukończeniu wszystkich kursów należy też uiścić opłatę gratyfikacyjną – w wysokości 1 szt. pltn./POZ; jako opłatę dodatkową można także wnieść tzw. amortyzację – dzięki której na czas jednego kursu szkoleniowcy są w stanie podnieść testowane Odp. (patrz niżej) o 10% ich początkowych wartości; pojedyncza amortyzacja kosztuje 10 szt. mtrl. (można ją kumulować).

Szkolenie odpornościowców powoduje w organizmach adeptów ogromne przeciążenia a nawet i spustoszenie. Dlatego też po każdym okresie przygotowawczym danego kursu (a więc za nim zdobędzie się związane z nim zdolności) należy przeprowadzić test Odp. nr 5 i 10. Nieudana obrona przed efektami specjalnymi powoduje jedynie, iż kursant – z powodu wycieńczenia – dwukrotnie dłużej będzie się uczył zdolności kursowych. Jednak nieudana obrona przed polimorfią powoduje, że zmiany w jego organizmie objawiają się jakąś losową mutacją. Jeśli jednak oba powyższe efekty nałożą się na siebie (oba testy nieudane) – to niestety organizm bohatera nie wytrzymuje i umiera w męczarniach. Drugą, niezbyt przyjemną sprawą związaną z wytrzymałością organizmu, jest fakt, iż nic nie dzieje się za darmo – bowiem uodpornienie organizmu odbywa się kosztem jego współczynników głównych. Dlatego też, po ukończeniu każdego kursu – SF postaci spada na stałe o 1/10 swej początkowej wartości, a to samo dzieje się z PR, z tym, że o aż połowę.

1. **Kurs Podstawowy** – okres przygotowawczy trwa 1 rok; ten kto go przeżyje ma szansę wyuczyć się podanych niżej zdolności (maks. 5) – zwykle nauka 1 PU trwa 2 miesiące i premiuje otrzymaniem 5+1k5 PD; a oto i zdolności:
- obydwie bazowe odporności wzrastają o 1k10 (premiowane);
- ŻYW odpornościowca wzrasta o 1/10 jej początkowej warotścil;
- jedna wybrana odporność wzrasta o 20+2k10;
- druga wybrana odporność wzrasta o 10+1k10;
- trzecia wybrana odporność wzrasta o 2k5.

2. **Kurs Wytrzymałościowy** – okres przygotowawczy trwa 1 rok, a po jego przetrwaniu kursant otrzymuje możliwość wyuczenia się następujących, unikalnych umiejętności (nauka każdego PU trwa zwykle 1 miesiąc, oznacza też otrzymanie 10+2k5 PD):
- **Podwyższony Próg Odporności** – odpornościowiec może wybrać sobie jedną z odporności (najlepiej tą o najniższej wartości). Względem niej uzyskuje nadzwyczajne uniewrażliwienie organizmu na

wszystkie związane z nią czynniki. Oznacza to nie tylko to, że w przypadku nieudanego testu tej Odp. można wykonać tyle dodatkowych rzutów ile ma się PU, ale także dzięki temu wszystkie związane z nią czynniki szkodzą bohaterowi o 15%/PU mniej (np. dopiero znacznie niższa temp. niż normalnie powoduje marznięcie odpornościowca itp.);

- **Preparamagiczność** – raz/PU w tygodniu odpornościowiec może wprowadzić swój organizm w specjalny stan, przypominający nadnaturalny trans. Aby tego dokonać, musi co najmniej przez 1 rundę w pełnej koncentracji dotykać jakiegoś obiektu magicznego (przedmiotu, amuletu lub źródła PM itp.). Na okres [(1 rundy/każde, pełne 10 UM)xPU] odpornościowiec zyskuje 100% AMG, o [1+PU]-krotnie wolniej się męczy i wyczerpuje (np. może dłużej przebywać pod woda, bez jedzenia lub picia itp.). Oprócz tego – przy 4 PU może normalnie funkcjonować w trakcie agonii (choć wciąż traci w związku z nią ŻYW).

3. **Kurs Mistrzowski** – trwa 0,5 roku, a szczęśliwcy, którzy go przetrwają mogą wyuczyć się jego specjalnych zdolności (nauka 1 PU trwa zwykle 1 miesiąc i oznacza otrzymanie 15+3k5 PD); poza tym, mając odpowiednie warunki, odpornościowiec może szkolić innych adeptów – z tym, że aby przeprowadzać kurs mistrzowski, wymagani są odpowiedni konsultanci: po 2 przedstawicieli różnych profesji z każdej kasty; w sumie 12 osób + nauczyciel – ew. tylko 6 + nauczyciel osób, jeśli każdy z konsultantów także ukończył kurs mistrzowski; oto jakie zdolności można nabywać (nie więcej niż 5):

- wartość jednej z niemodyfikowanych jeszcze Odp. zostaje podwojona;
- każda z pozostałych, także niemodyfikowanych jeszcze Odp. jest zwiększana o 1k10;
- ŻYW postaci wzrasta o 1/10 początkowej wartości;
- odpornościowiec nabywa 1k5 % AMG;
- CH, GN i WT zostają zwiększone o 10+1k10;

PIELGRZYMKA – jest to profesjonalne, kleryckie szkolenie o charakterze religijnym, a raczej pewien egzamin wiary i dziękczynna podróż, mająca wychwalać potęgę boga, w którego wierzy pielgrzym – polegająca na odwiedzeniu ważnych dla danej religii miejsc (lub osób, a może nawet i istot).

Wymagania: do szkolenia tego mogą przystąpić jedynie członkowie kasty kleryckiej (od momentu przekroczenia 5 POZ). Czasami jednak takiej profesjonalnej pielgrzymki mogą podjąć się przedstawiciele innych profesji, o szczególnie „uduchowionym" etosie. Na każdym poziomie istnieje szansa 5%+5%/POZ, że szkolenia tego może podjąć się paladyn, templariusz, łowca (wyłącznie o etosie strażnika lub mściciela), mistrz oręża lub nekroskop.

Lokalizacja: nie istnieje żadne stałe miejsce odbywania pielgrzymki, ponieważ każdy sam we własnym zakresie podejmuje decyzję, jakie święte miejsca i obiekty kultu swojej religii zechce odwiedzić. Pielgrzymkę zwykle zaczyna się od najważniejszego miejsca kultu w danej okolicy – by na sam koniec religijnej tułaczki powrócić do punktu wyjścia, co symbolizować ma, że wszystko jest ze sobą połączone niekończącym się cyklem istnienia wszechrzeczy.

Cena: zwyczajowo uznaje się, że na samym początku należy złożyć swemu bogu ofiarę przez niego ulubioną – w świątyni/miejscu kultu, z którego rozpoczyna się wędrówkę – ma to zapewnić pomyślność wędrówki i otoczyć pielgrzyma nadprzyrodzoną opieką; oprócz tego, w dobrym tonie jest zostawienie sutego datku w każdy miejscu kultu, które się odwiedzi; zwykle jest to 10k10 szt. zł., ale cena to może być różna od okoliczności – w końcu nie wszędzie dobrze widziana jest ofiara pieniężna.

Pielgrzymować w zasadzie może każdy – ale tylko osoby, które piastują profesje mocno zakorzenione swym etosem w religii i sprawach sił nadprzyrodzonych potrafią odbywać pielgrzymki w sposób, który pozwoli znacznie przybliżyć się do istoty swej siły opiekuńczej. Pielgrzymka taka nie jest przeprowadzana przy pomocy żadnych nauczycieli czy mentorów (choć czasami pełnią oni rolę pomocniczą) – każdy sam wie w duchu, kiedy na taka pielgrzymkę ma wyruszyć. Pomimo, iż klerycy mogą odbywać takie peregrynacje grupowo, to jednak zawsze każda osobista pielgrzymka polega na samodzielnej wędrówce do głębi swej duszy w poszukiwaniu religijnego oświecenia i natchnienia – a fizyczna wędrówka jest jedynie symbolem, który ma to umożliwić. Nie trzeba też chyba nadmieniać, że taka pielgrzymka będzie (a nawet powinna) inaczej wyglądać w przypadku druida, a inaczej np. u inkwizytora czy paladyna. Dlatego też bracia w wierze piastujący profesje o odmiennych etosach nie powinni podróżować razem, gdyż może to niekorzystnie wpłynąć na koncentrację i samodoskonalenie. Tacy osobnicy mają bowiem w zwyczaju dywagować o przewagach jednego fachu nad drugim – zamiast oddać się pobożnej kontemplacji. Jeśli już więc nawet dojdzie to takiej „pielgrzymki-cyrku", MG powinien to obłożyć jakimiś restrykcjami (np. wydłużeniem czasu szkolenia lub ograniczeniami limitu zdobywanych zdolności). To szkolenie-wędrówka powinno trwać co najmniej 1 rok w jedną stronę. Adept sam ustala, do których miejsc chce dotrzeć (samodzielnie planując tą wędrówkę), choć

oczywiście niektóre kościoły w danych krainach mogą posiadać już własne, stałe szlaki pielgrzymkowe – z których osoba zainteresowana może skorzystać lub nie, w zależności od chęci. Kiedy pielgrzym dotrze do kresu wędrówki, to zanim wyruszy w drogę powrotną – musi wykonać testy WI i ZW, aby sprawdzić czy jego duchowe poszukiwania stały się owocne. Wrócić może dopiero wtedy, gdy powiodą mu się oba testy. Jeśli choć jeden z nich będzie nieudany, oznacza to, że bohater nie jest jeszcze gotowy, by zakończyć pielgrzymkę – i peregrynacja (ku nowym celom) musi się przedłużyć o 0,5 roku (jeśli tylko 1 test się nie udał) lub 1 rok (przy obu niepowodzeniach). Po upływie tego czasu można ponowić testy (z kumulatywny mod. -10/-1pkt) – z efektami analogicznymi jak poprzednio. To duchowe szkolenie jest uważane za zakończone dopiero wtedy, gdy bohater powróci do miejsca początku – zdarzają się więc przypadki osób o zbyt chwiejnej religijności, które gdy raz wyruszyły na pielgrzymkę, nigdy z niej już nie powróciły, gdyż aż do śmierci wędrowały w poszukiwaniu objawienia. Na okres całego szkolenia pielgrzym może się absolutnie za darmo podnosić na wyższe POZ – czas tych szkoleń będzie „wkompresowany" w długość trwania pielgrzymki. Istnieje bowiem niepisana zasada, że pielgrzymom (a szczególnie tym profesjonalnym, odbywającym to szkolenie) od wszystkich placówek własnej religii przysługuje bezwarunkowa i bezinteresowna pomoc w zakresie noclegu, potrzeb duchowych, odprawianych ceremonii itd. (a więc można do tego także zaliczyć szkolenie POZ). Kursant powinien z góry ustalić ile PU przeznacza na zdolności oferowane przez szkolenie pielgrzymkowe, gdyż owe zdolności mogą się zacząć już w momencie drogi powrotnej (stopniowo, oczywiście). Jest to w zasadzie jedyne szkolenie, które należałoby rozpocząć całkowicie od początku, jeśli bohater nie zdobyłby wszystkich interesujących go zdolności w czasie pojedynczego szkolenia. W praktyce jednak nie wolno powtarzać pielgrzymki – tego typu duchowo-religijną podróż można odbyć tylko raz w życiu, lepiej więc zawczasu zarezerwować sobie odpowiednią liczbę PU. MG nie powinien zezwalać na dobieranie więcej niż 5 zdolności (tzn. kumulowaniu ich ze sobą oraz przekraczania limitu 5 PU), ale w przypadku wyjątkowo gorliwych pielgrzymów może poczynić od tego nieznaczne wyjątki – o ile będzie pilnował, by wybory uczestników nie naruszały równowagi gry. Oto jakie zdolności oferuje pielgrzymka (każdy PU to także dodatkowe 10+3k10 PD):

- dodatkowe 5+1k10 WI;
- +1k10 (premiowane) ZW;
- najważniejsza z Odp. (zwykle psychicznych) dla danej profesji (należy to ustalić z MG) wzrasta w wartość początkowego ZW;
- Cecha Drugorzędna i CH wzrastają o 1/10 początkowej wielkości WI (podwójnie, jeśli chodzi jeden i ten sam współczynnik), zaś ENŻ o 1/3 WI;
- pielgrzym może wybrać sobie 1k6 konkretnych formuł czarów; od tej pory może je rzucać przy znacznie większej pomocy siły opiekuńczej, niż to robił dotychczas – dzięki czemu – obojętnie od metody rzucania można o połowę zmniejszyć koszt PM;

PRÓBA TRAW – jest to specjalistyczne, profesjonalne szkolenie wojskowe charakterników – tak śmiercionośne i karkołomne, że na 10 adeptów przeżywa tylko jeden. Ale ci, którym uda się je przetrwać, zyskują możliwość zdobycia naprawdę nadludzkich zdolności...

Wymagania: szkolenie to dostępne jest tylko i wyłącznie dla wiedźminów, gdyż nikt inny nie byłby w stanie nawet doń przystąpić; szkolenie to zwykle odbywa się po ukończeniu szkolenia profesjonalnego, ale wiedźmin może się go podjąć także nieco później – lecz dopóki tego nie zrobi, nie ma prawa nazywać siebie „prawdziwym wiedźminem"; Próba Traw nie może być jednak przeprowadzana później niż na 5 POZ i/lub po ukończeniu przez łowcę bestyj wieku młodzieńczego dla danej rasy (1/5 wieku maks.);

Lokalizacja: Próby Traw są przeprowadzane tylko i wyłącznie na terenach wiedźmińskich siedliszczy;

Cena: szkolenie to jest darmowe dla wszystkich wiedźminów, jeśli przeprowadzają je we własnym siedliszczu; osoba z zewnątrz, by do niego przystąpić, musi uzyskać zgodę lokalnej władzy wiedźmińskiej – a to zwykle wiąże się albo z jakimiś gratyfikacjami finansowymi dla szkoły, albo jest uzależnione od wykonania jakiejś przysługi;

Próba Traw jest szkoleniem tak unikalnym, że w każdym siedliszczu wiedźmińskim ma inną postać i charakter – bowiem tradycja każdej ze szkół sięga nawet i kilku tysięcy lat, a przez cały ten czas była ulepszana i modyfikowana, dlatego też nie istnieje jedna i uniwersalna formuła próby dla wszystkich. Powoduje to, że wiedźmin, który przystępuje do próby traw w obcym siedliszczu, ma dwukrotnie większą szansę na śmierć. A niebezpieczeństwo związane z tym szkoleniem jest ogromne – najczęściej Próba Traw polega bowiem na poddawaniu ciała i umysłu wiedźmina ekstremalnym warunkom (w różnych sytuacjach i miejscach). Wystawiany jest nieustannie na działanie magii chaosu, substancji mutagennych (również promieniotwórczych), halucynogenów, narkotyków, wiedźmińskich eliksirów (w postaci czystych ekstraktów) oraz przeróżnych wywarów z trujących ziół i grzybów – zaś w między chczasie prowadzone są wyczerpujące treningi fizyczne na poligonach ćwiczebnych. Cały ten proces trwa 12 dni. W każdym dniu szkolenia istnieje 2% szansa

(kumulatywnie z dniem poprzednim), że umysł lub ciało adepta nie wytrzyma przeciążeń – i wiedźmin umrze (zdarzały się przypadki, że ciało dosłownie zaczęło się rozpadać lub mózg wypływał adeptom przez wszystkie otwory w czaszce – dlatego też jest to śmierć straszliwa i bolesna). Podczas całego szkolenia istnieje 10% szansy na to, że adept (adeptki mają 20%) nie dozna amnezji (a nawet jeśli tak się stanie to jego wspomnienia będą rozmyte i niewyraźne – w obu przypadkach należy więc pamiętać o odpowiednich modyfikatorach do testów MD związanych z pamięcią). Adept ma też 10% szans (20% w przypadku adeptek), że jego PR nie ulegnie połowicznej redukcji. Na końcu jest też 10% szans na to, że przyszły wiedźmin nie straci płodności (wiedźminki mają 20%) – nawet jeśli się tak stanie, to ew. potomstwo i tak będzie się rodzić z wiedźmińskimi mutacjami (patrz niżej). Jeśli wiedźmin przetrwał, to należy sprawdzić, czy w czasie trwania Próby jego kod genetyczny nie uległ jakimś drastycznym zmianom (ujawniają się one dopiero po końcu szkolenia). Każdego dnia szkolenia istnieje 25% szansy na to, że u wiedźmina wystąpiła jakaś losowa mutacja. Poniżej przedstawiamy przykładową tabelkę z takimi mutacjami wiedźmińskimi – jednak jeśli MG i uczestnicy wykażą się inwencją mogą wymyślać własne mutacje (byle by było to zgodne z mechaniką i logiką inscenizacji).

Tabela IIIc: Wiedźmińskie Mutacje

1k100	Opis
01	**Mutacja Arcynadnaturalna** – wiedźmin zyskuje zdolność, będącą połączeniem kilku losowych zdolności nadnaturalnych – ew. można samemu wymyślić jakąś „pozytywną" mutację;
02-10	**Mutacja Nadanturalna** – wiedźmin zyskuje pojedynczą, losową zdolność nadnaturalną;
11-30	**Mutacja Genetyczna** – wiedźminowi na stałe zostają obniżone dwa, losowe współczynniki podstawowe (2k10 pkt. – premiowanie); o analogiczną wartość wzrastają obie Cechy – z tym, że wyższa wartość to przyrost Cechy Głównej;
31-45	**Mutacja Przystosowawcza** – wiedźmin nabywa jakąś losową, obcą (niedostępną dla niego w normalny sposób) umiejętność dowolnego rodzaju (choć najczęściej będzie ona z grupy wrodzonych) – nie musi wydawać na nią PU, ale też nie może jej w przyszłości rozwijać; istnieje 50% szans, że umiejętność ta będzie miała „pozytywne" oblicze – ale najlepiej, żeby MG wybrał jakąś umiejętność, która ma tyle samo możliwości co ograniczeń;
46-75	**Mutacja Organiczna** – wiedźmński organizm zostaje odmieniony w skutek promieniowania i otrzymuje jedną, losową mutację popromienną;
76-80	**Mutacja Egzystencjonalna** – liczba PU umiejętności zostaje zmieniona o +/-1k10; jeśli wiedźmin nie posiada wystarczającej liczby wolnych PU, to w przypadku obniżenia może nastąpić utrata poziomów niektórych umiejętności;
81-99	**Mutacja Defekcyjna** – wiedźmin otrzymuje jedną, losową ułomność;
00	**Mutacja Wybrakowania** – wiedźmin otrzymuje mutację, która jest efektem połączenia kilku losowych ułomności;

Wiedźmin, któremu Próba Traw nie uniemożliwiła dalszego funkcjonowanie w jego profesji, od tej pory staje się pełnowartościowym łowcą monstrów – i może korzystać z tabelek przyrostów współczynników oznaczonych jako dostępne „po przejściu Próby Traw". Oprócz tego zyskuje możliwość zdobycia unikalnych zdolności i umiejętności, oferowanych przez Próbę Traw. Każdy PU premiuje też otrzymaniem 1k10 PD, a czas ich nauki jest niejako kompatybilny z całym czasem szkolenia – ponieważ zdolności pojawiają się po ukończeniu całej Próby. Unikalne umiejętności z tego szkolenia mogą być traktowane jako umiejętności profesjonalne, MG może też pozwolić na wybranie więcej niż 5 PU zdolności, o ile gracze zachowają umiar. Oto co oferuje Próba Traw:

- zwiększenie SZ, ZR i SZ o 5+3k10 pkt.;
- zwiększenie Odp. nr 4, 6 i 10 o 25+1k10 (premiowane);
- wiedźmin otrzymuje pulę 2k10 pkt. do rozdzielnia między obie bazowe odporności;
- o 50% wydłużony zostaje maksymalny wiek wiedźmina (ze wszystkimi tego konsekwencjami);
- wiedźmin może nabyć 1 PU umiejętności wrodzonej *Infrawizja*;
- wiedźmin otrzymuje możliwość wyuczenia się (zapożyczenia) profesjonalnej umiejętności *Finezyjny Atak* lub *Podtrzymywanie Życia*;

Po zakończeniu szkolenia wiedźmin otrzymuje także poniższy ekwipunek, będący jednocześnie insygniami profesji:

WIEDŹMIŃSKI MEDALION

Jest to magiczny naszyjnik (III st. umagicznienia), wykonany ze srebra (z domieszką pyłu protaktynowego). Ma formę głowy jakiegoś drapieżnego zwierza (np. wilka, rysia, niedźwiedzia, warga itp. – decyzja gracza). Może go używać tylko jego właściciel – bowiem z myślą o nim został wykonany i do niego dostrojony (dzięki czemu nie musi przeprowadzać ani jego identyfikacji ani dostrajania UM). Nawet inny wiedźmin, który chciałby go użyć – nie dość, że przy każdej próbie wykorzystania musi się od nowa dostrajać, to jeszcze w dodatku jest to dwukrotnie trudniejsze. Nie-wiedźminom nie pomoże w korzystaniu z tego przedmiotu magicznego nawet zdjęcie blokada (jakim jest owo specyficzne dostrojenie). Medalion ma następujące cechy magiczne:

– może przechowywać PM, maksymalna pojemność amuletu zawsze jest równa wartości bazowego PM osobistego wiedźmina, a więc zmienia się za każdym razem, gdy następuje stała zmiana w/w wartości (1);
– daje właścicielowi 1 PU *Operowanie PM* (2);
– z odległości 1/5 UM pozwala wykrywać magię oraz objawy nekromancji, co wymaga 1 rundy koncentracji [koszt pojedynczego użycia to 3 PM] (3);
– daje dodatkowe 15% szansy odbicia każdego ataku wzrokowego (np. petryfikującego spojrzenia) (4);

WIEDŹMNIŃSKI ORĘŻ BOJOWY

Jest to podstawowy egzemplarz broni, której formę wiedźmin może wybrać z pośród posiadanych przez siebie BGŁ w broniach fechtunkowych. Dostaje dokładnie jeden model wybranego typu broni (np. szablę zakrzywioną, długi lub krótki miecz itp.). Jest on wykonany z reptylińskiego Gwiezdnego Metalu (ze wszystkimi tego konsekwencjami: 1/10 Wg i wym. SF, niewrażliwy na kwas i tym podobne czynniki fizyko-chemiczne, rani zmiennokształtnych i obcosferowców; bazowe charakterystyki zwiększają się: +10 OB, -5 sg opóźnienia, jednak nie mniej niż 1) i posiada I stopień umagicznienia. Poza klasycznie podwojoną WT i OB końcowych charakterystyk miecza, zapewnia on też premię (+30 TR/+25 SKUT);

WIEDŹMIŃSKI ORĘŻ EKSTERMINACYJNY
Może nim być inny egzemplarz broni fechtunkowej, w której wiedźmin ma BGŁ – wybranego przezeń typu. Wykonany jest z wysokiej jakości srebra i posiada II stopień umagicznienia (jego końcowe charakterystyki są modyfikowane następująco: WT x1,5; OB x2; Wg mniejsza o 1/5). Służy głównie do walki z potworami odpornymi na broń stalową. Zapewnia magiczną premię (+0 TR/+20 SKUT). Posiada następujące cechy magiczne:
– można o 25% zmniejszyć min. SF użycia (1);
– istotom wrażliwym na rany od srebra broń zadaje dodatkowe 3k10 pkt. Obraż [wartość ta może być podwojona kosztem wydania 10 PM] (2);

WIEDŹMIŃSKIE MIKSTURY
Wiedźmin otrzymuje specjalną, wysokiej jakości skrzynkę, okutą stalą – z profesjonalnym zamkiem antywłamaniowym (pięciokrotnie trudniejsza próba otwierania bez klucza). Wnętrze jest odpowiednio wyścielane i można tam przechowywać 20 buteleczek z wiedźmińskimi eliksirami, bez obawy, że ulegną one stłuczeniu – nawet w przypadku upadku skrzynki. Na nową drogę życia wiedźmin otrzymuje 2k6 różnych eliksirów.

UWAGA: ponieważ Próba Traw pozostawia w ciele wiedźmina trwały, nieusuwalny ślad – piętno to powoduje, że przy każdym szkoleniu na wyższy POZ istnieje 20% na otrzymanie kolejnej, wiedźmińskiej mutacji (patrz tabelka). Istnieje też ryzyko, wynoszące 1%+1%/5 POZ wiedźmina, że podczas takiego szkolenia na POZ organizm nie wytrzyma nagromadzonych, nawarstwiających się obciążeń i wiedźmin umrze na jakąś chorobę genetyczną. Jeśli wiedźmin przeprowadza szkolenie poza macierzystym siedliszczem, powyższe prawdopodobieństwa się podwajają.

PSIONIKA – szkolenie to, związane z potężnymi, ukrytymi macami umysłów istot inteligentnych, jest tak rzadkie, że prawie nie spotyka się wśród zwykłych śmiertelników osób, które mogłyby się poszczycić jego posiadaniem. Choć oczywiście mogą być to tylko pozory – może po prostu psionikom bardzo zależy – z jakiś im tylko znanych powodów – by pozostawać w cieniu...

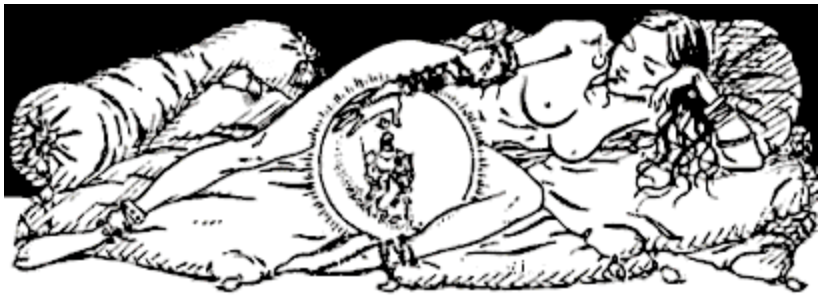
Wymagania: szkolenie to absolutnie wyklucza jakiekolwiek inne szkolenie (nie licząc *Egzaminu Cechowego* czy *Wszechstronizacji*); jak już to było kilka razy wspominane – każda istota inteligentna, nawet z zerowym poziomem mocy parapsychicznej, posiada jakiś ukryty potencjał – który przy odpowiednich warunkach można odkryć i rozwinąć (do tego właśnie służy szkolenie psioniczne), jednak dla osób, które nie urodziły się z poziomem mocy parapsychicznej co najmniej 1 – szkolenie to jest szkoleniem nadnaturalnym, ze wszystkimi tego konsekwencjami.

Lokalizacja: nie istnieje żadna, główna organizacja, która zajmowałaby się przeprowadzaniem tego szkolenia; by w prawidłowy sposób przeprowadzić to szkolenie, potrzebnych jest co najmniej 6 osób, które są dysponują mocami parapsychicznymi – z czego przynajmniej połowa tych osób musi mieć co najmniej 10 poziom mocy parapsychicznej (naturalnej, nie podniesionej szkolenie psionicznym); jeśli ten warunek jest spełniony to pozostała reszta może nie być naturalnymi psionikami – a tylko takimi, które też przeszły to szkolenie. Jeśli więc chętnemu bohaterowi uda się odnaleźć takie gremium, które w dodatku będzie chętne podjąć się jego nauki – będzie można podjąć próbę zaliczenia szkolenia; na marginesie warto dodać, iż niektórzy władcy (lub jakieś potężne istoty) dużą wagę przywiązują do posiadania sojuszników dysponujących mocami parapsychicznymi, może się więc zdarzyć, że w jakieś organizacji państwowej istnieje jakaś tajna, finansowana przez owego przywódcę, komórka zaufanych osób, zajmujących się szkoleniem psionicznym – choć takie grupki zwykle propagują wyszukiwanie osób od urodzenia dysponujących postrzeganiem pozazmysłowym, niż inwestowaniem w ciemno (jakim jest przyjmowanie „normali").

Cena: może być bardzo różna, w zależności od okoliczności – ale przeciętnie koszty takie nie schodzą poniżej 5000 szt. zł.

Szkolenie psioniczne, które ma za zadanie podnieść maksymalny poziom parapsychiki osób dysponujących takim talentem od urodzenia (lub określi go, w przypadku normalnych istot inteligentnych, pozbawionych takich wrodzonych zdolności), jest nie dość, że trudne – to jeszcze ogromnie niebezpieczne.

1. **Kurs Poszerzenia Świadomości** – w przeciwieństwie do innych szkoleń – tutaj już na samym początku należy „wydać" wymaganą liczbę PU, i niestety – ale w przypadku nieukończenia szkolenia punkty te bezpowrotnie przepadają, należy się więc dwa razy zastanowić, nim podejmie się decyzję o przystąpieniu do szkolenia psionicznego. Ilość PU, która jest wymagana wynosi 5, przy czym w przypadku „normali" jest dodatkowo zwiększana o 1k5 PU. Całość szkolenia trwa 3 lata, w czasie których adept musi przystąpić do 3 egzaminów sprawdzających jego predyspozycję. Zawalenie choć jednego z nich (a dzieje się tak w przypadku



niepowodzenia nawet jednego, pojedynczego testu) całkowicie uniemożliwia ukończenie szkolenia – bohater po prostu nie nadaje się na psionika. Pierwszy test jest przeprowadzany zaraz na samym początku – jest to egzamin wstępny, w czasie którego sprawdza się, czy adept posiada odpowiednią bystrość umysłu. Musi wtenczas wykonać test INT oraz bazowego PUm. Zaliczy go w przypadku powodzenia obu rzutów. Ponieważ jednak egzaminatorzy posiłkują się w czasie sprawdzianu mocami parapsychicznymi, istnieje spore ryzyko wystawienia umysłu bohatera na krytyczne przeciążenie. Sytuację taką reprezentuje przypadek, gdy oba testy będą nieudane. W takim przypadku dochodzi do bardzo mocnego uszkodzenia połączeń nerwowych w mózgu adepta. W skutek tego jego rozwój intelektualny doznaje natychmiastowego zahamowania – już nigdy jego INT nie będzie mogła wzrosnąć w żadne sposób (obojętnie czy czasowo czy na stałe) – ani normalnie ani nawet magicznie. Jedynie naprawdę potężna magia czy moc równa boskiej interwencji będzie mogła usunąć ten stan. Drugi egzamin przypada zwykle w połowie całego szkolenia – i sprawdza się wówczas, czy adept wykazuje się odpowiednią elastycznością umysłu i pamięci na całą wiedze i oddziaływania pozazmysłowe, jakim w czasie szkolenia jest poddawany. Musi wykonać test 1/2 MD i 1/2 bazowego PUm. I znowu istnieje ryzyko, że natłok postrzegania pozazmysłowego, z którym zetknie się adept spowoduje u niego regres umysłowy. Jeśli więc oba testy się nie powiedzą, bohater momentalnie głupieje, jego mądrość zostaje obniżona o połowę – a stan taki może usunąć jedynie potężną magią (i to raczej czary z grupy *„Życzeń”* niż wszelakich *„Regeneracji Umysłowych”*). Ostatni sprawdzian jest egzaminem końcowym, mającym za zadanie obudzić w adepcie jego uśpione możliwości – ale w tym celu już on sam musi się nauczyć zapanowania nad mocami swojego umysłu. Należy wykonać test 1/3 CH i 1/3 PUm. Jeśli oba się nie powiodą, oznacza to, że parapsychiczne zdolności obracają się przeciw niemu samemu. Jest to tak niebezpieczne i groźne, że powoduje ogromne spustoszenia w osobowości bohatera. Efekt tego jest taki, że jej Charakter Deklaratywny ulega zmianie na jakiś inny – ze wszystkimi tego konsekwencjami (traci się także wszystkie PD z aktualnego POZ – jeśli jednak powiodą się testy Odp. nr 5 i 10, to po 1k100 dniach charakter wraca do normy, jednak bez odzyskania PD). Jeśli adeptowi uda się pomyślnie przejść szkolenie, od tej pory staje się psionikiem, otrzymując 50+1k100 PD. Jeśli od urodzenia dysponował talentami pozazmysłowymi, to jego poziom mocy psi wzrasta o wynik rzutu 1k10. Jeśli adept jest „normalem”, to szkolenie psioniczne umożliwia określenie jego poziomu mocy – podobnie jak to się ma w przypadku utalentowanych od urodzenia takową zdolnością nadnaturalną – przy pomocy pojedynczego rzutu 1k10. Z tym, że taki „przebudzony” psionik nie jest traktowany jak posiadacz parapsychicznej zdolności nadnaturalnej – więc nie można mu tych mocy odebrać przez próbę zlikwidowania umiejętności nadprzyrodzonej. Podobnie ma się rzecz w przypadku urodzonych esperów – pomimo iż oni mają taką zdolność naturalną, to odebranie im jej będzie skutkowało jedynie tym, że ich poziom mocy pozazmysłowej spadnie o jego wartość początkową (przez co – niestety – stracą PU, które do tej pory wydali na zdobycie zdolności psi z owych wyższych poziomów).

UWAGA: szkolenia psionicznego nie można odbywać ponownie. Dotyczy to szczególnie przypadków „normali”, którzy stali się już psionikami, osiągnęli określony poziom mocy psi i teraz chcieliby sobie go „podwoić” następnym szkoleniem. Wszyscy śmiałkowie, którzy w przeszłości podejmowali się takich nierozsądnych prób, umierali w straszliwych męczarniach – nie będąc w stanie znieść przeciążeń parapsychicznych, bowiem nawet moc psi ma swoje granice...

2. **Kurs Jaźni Głębokiej** – istnieje jeszcze drugi, jeszcze rzadszy kurs psioniczny, który jest dostępny dla osób mających co najmniej 1. poziom mocy umysłowej. Nie wymaga ona żadnych nauczycieli – ponieważ jest to bardzo zaawansowana forma samodoskonalenia, która wykorzystuje właśnie wrodzone zdolności nadnaturalne umysłu do zwiększenia jego własnego potencjału. Polega to bardzo intensywnym medytowaniu, najlepiej w jakiejś zapomnianej pustelni, z dala od wszelkich przyziemny spraw – musi to trwać co najmniej rok. W tym czasie należy wykonać kilka kolejnych testów – po jednym dla sprawdzenia każdej z części głównych charakterystyk wchodzących w skład PUm (a więc testuje się jeden z „ułamków” składających się na sumę np. 1/20 UM). Każdy nieudany test powoduje regres psychiczny – co prawda nie przerywa samo-szkolenia, ale powoduje, że od tej pory nie można danej charakterystyki wykorzystywać do obliczania PUm. Po ukończeniu kursu psionik może zdecydować ile PU chce przeznaczyć na specjalne zdolności (maks. 5) – a każda z nich oznacza też otrzymanie 5k10 PD:

- psionik może sobie wybrać jedną ze zdolności parapsychicznych, której aktywowanie od tej pory będzie kosztowało połowę PUm (zaokrąglając w górę) – choć osoby nią doświadczane wciąż muszą się bronić przed pełną wartością;
- obrona ofiary przed jedną, wybraną zdolnością parapsychiczną psionika będzie teraz kosztować 50% więcej (choć on sam będzie wydatkował normalną ilość PUm);

- przed wrogimi oddziaływaniami parapsychicznymi psionik może się bronić kosztem 25% mniej PUm.
- psionik może podwoić licznik jednego z „ułamków" składowych wyliczenia PUm – o ile jego test się udał (np. jeśli powiódł mu się test 1/20 UM, to teraz składowa wyliczania PUm z UM wynosi 2/20 czyli 1/10);
- psionik zawsze regeneruje o 50% więcej PUm.

SKALDYCKA SURMA – jest to unikalny ciąg kursów dla wybrańców, będący szkoleniem nadnaturalnym (o charakterze magiczno-mistycznym). Tradycje tego szkolenia sięgają korzeniami tych wszystkich kultur, w których wielką wagę przywiązuje się do znajomości runów.

Wymagania: szkolenie to przeznaczone jest tylko i wyłącznie dla szamanów, nekroskopów i bardów; należy posiadać co najmniej 50 WI i 65 UM oraz 1 PU *Znajomości Runów*; by próbować zostać: Skaldem, trzeba ukończyć 5 POZ, Gestumblindim – 7 POZ, Galarem 12 POZ.

Lokalizacja: nie istnieje żadna szkoła prowadząca to szkolenie, bowiem nie ma w nim mentorów ani nauczycieli – każdy chętny, który chce podjąć się przejścia Surmy, musi dokonać tego samodzielnie; nawet same informacje o tym szkoleniu (i zasady kursów) musi samodzielnie zdobyć – najlepiej od kogoś, kto już tego dokonał. Jednak równie dobrze takie wiadomości można spotkać w... pieśniach i legendach, bowiem wyczyny osób, którym udało się przejść Surmę, są niejednokrotnie zachowywane dla przyszłych pokoleń w słowie pisanym i mówionym.

Cena: ze względu na wszystkie w/w powody nie ma żadnej stałej ceny za to szkolenie – choć oczywiście wszystkie koszty przedsięwzięcia adept musi opłacać z własnej kieszeni.

W świecie Orchii runami posługuje się wiele ras – począwszy od tych, którzy jej stworzyli jako podstawę słowa pisanego, czyli elfy, poprzez tych, którzy zaczęli nadawać owym symbolom magiczne znaczenie – czyli krasnoludy, a na tych, którzy zaczęli je rozpowszechniać wśród członków kast magicznych, skończywszy – tj. gnomach i ludziach. Niewiele jest jednak osób, które przywiązują do nich tak kardynalne znaczenie i po prostu nie wyobrażają sobie świata bez istnienia run. Dla tej wąskiej grupki właśnie przeznaczone jest owo szkolenie, choć nikt naprawdę nie wie, kto i kiedy po raz pierwszy dokonał czynu przejścia całej Surmy. To składające się z trzech kursów-etapów szkolenie jest bowiem wyjątkowo niebezpieczne – lecz szczęśliwcom, którzy je ukończą daje ogromną biegłość we władaniu statycznymi formami magii – czyli głównie runami (ale nie tylko).

1. **Próba Skalda** – podejście do tej próby musi być poprzedzone co najmniej 1 miesiącem intensywnych kontemplacji duchowych i rozmyślań, bowiem by ukończyć kurs, należy wybrać się w interesującą podróż...

„[...] W Czarnych Czasach, kiedy świat był jeszcze młody, Dagonin Biały, Pan Wszelkiej Magii, postanowił stworzyć istotę, która zeszłaby między rozumnych i nauczyła ich prawdy o wszechobecnych siłach magicznych, klejnocie boskości. I zmieszał wtedy własna ślinę z łonem Bogini Matki, prochem ziemi – lepiąc z tej mieszaniny mędrca. Ten zaś wędrował po świecie i nauczał wiedzy i mocy tych, którzy chcieli go słuchać.

Zdarzyło się jednak raz, że mędrzec zawędrował do tajemniczej, obcej krainy na krańcu świata – gdzie nie zamieszkiwała już żadna inteligentna istota, a jeno giganci straszliwi mieli swe sadyby. Nie zamierzały one jednak słuchać słów nauczyciela. Dla zabawy utopiły go w ogromnej kadzi pitnego miodu. I wtedy stała się rzecz nie do przewidzenia – ciało i duch wina połączyły się, tworząc cudowny Miód Skaldów. Łyczek jeno trunku owego potrafił wyzwalać w śmiertelnikach moce, które boskimi uchodzić by mogły. Karą jednak za zabicie mędrca było, że ciecz owa nigdy na zabójców parszywych działać nie miała. Wedle ich przekonania był to jedynie zwykły napój, jeno znacznie smaczniejszy od zwykle pędzonych. Ich ptasie móżdżki zdołały skonstatować, że miód wytwarzany w zbiorniku, w którym przed wieloma wiekami utopiono przybysza, nie daje się porównać z żadnym innym napitkiem. Tako też jest pilnie strzeżony przed obcymi – a kadź owa świętą relikwią całego giganciego pomiotu się stała.

Tedy śmiałek, który chce posiąść moc i wiedzę przynależną wszystkim Skaldom – skosztować owego Miodu musi. Jak tego dokona, gdy już uda mu się odnaleźć ojczyznę gigantów, to już jego sprawa. Podstępem, siłą, przekupstwem – różni różnie sobie radzili z tym problemem. Niektórzy nie dali rady – ich spreparowane czaszki po dziś dzień zdobią Halę Czaszek w twierdzy owych gigantów [...]"

fragment Kamiennych Tablic, „O Stworzeniu Rozumnych"

Nie wiadomo dokładnie, gdzie znajduje się owa siedziba, która jest matecznikiem wszystkich gigancich ras – bowiem nikt tak naprawdę nie odnalazł na Orchii miejsca, z którego przybyli. Istnieją więc podejrzenia, że macierz ta znajduje się gdzieś poza Orchią, w jakiejś obcej Sferze Egzystencji – do której można byłoby się dostać jakimiś sekretnymi bramami międzywymiarowymi. Tym zresztą można tylko wytłumaczyć, że w wielu kulturach – czasem mieszczących się na przeciwległych Archipelagach – podania o Skaldach mają tak wiele wspólnych szczegółów. Kiedy kursantowi powiedzie się już owo przedsięwzięcie, może nareszcie nosić dumny tytuł Skalda – czyli Śpiewacza Run. Na tym etapie może określić ule PU chce przeznaczyć na unikalną umiejętność – która później może być rozwijana na zasadach um. wrodzonych. Każdy PU oznacza też otrzymanie 5+2k10 PU:

- **Inkantacja Runiczna** – ta specjalna umiejętność daje skaldowi zdolność uaktywniania uaktywniania znanych run (dotyczy to ich sekretnej mocy, a nie wpisywanych czarów) na odległość – poprzez odpowiednią recytację i zaśpiew ich nazw na maksymalną odległość 1/[7-PU] CH, liczonej w metrach. W spornych przypadkach o efektach decyduje MG. Raz dziennie/PU skald może tez podjąć próbę użycia umiejętności Rozpoznawanie/ Ścierane Runów przy pomocy samego głosu – z dystansu, o ile symbole znajdują się w zasięgu wzroku i są w miarę dobrze widoczne.

2. **Próba Gestumblindiego** – jest to kolejny etap Surmy, do którego może podejść każdy pełnoprawny Skald. Różni się jednak nieco od poprzedniego...

„[...] mówi się, że wiele osób wierzy w istnienie tych dziwnych stworów (a może bytów), którzy, szczególnie wśród tych barbarzyńców – ludzi – znani są pod imieniem mimirów. Ich tożsamość pozostaje niedookreślona, w niektórych bluźnierczych księgach wspomina się w ich kontekście o nienazwanych Bezimiennych – ale przy obecnym poziomie naszej wiedzy nie możemy być niczego pewni.

Istnienie owych mimirów musi być w jakiś sposób związane z tajemniczymi drzewami, zwanymi jesionami uroczyskowymi, posępnymi monstrami, które bardziej przypominają upiory niż przedstawicieli świata roślinnego. Z niewiadomych względów mają one symbolizować płodną moc naszej Bogini Matki, Pani Ziemi, Arianny – i niektórzy barbarzyńcy czczą je nawet jako święte.

Istnieje nawet ponoć grupa osób, których zwą śpiewakami run – którzy są silnie związani z owymi jesionami. Mówi się, że ten z nich, kto chce wejść na wyższy poziom wtajemniczenia, musi wyruszyć w świat w poszukiwaniu owego jesionu uroczyskowego. A nie jest to prosta sprawa – elfim mędrcom udało się bowiem zaobserwować, iż owe drzewa mają dziwną,

magiczną moc przenoszenia się w przestrzeni. Potrafią przez setki lat stać pośrodku najgłębszego bagna, by już parę dni później być już w zupełnie innym miejscu (skutych lodem gór, a nawet spieczonej słońcem pustyni nie wykluczając)... i szukaj wiatru w polu. Czasem poszukiwania skalda mogą trwać latami, czasem może on nigdy nie odnaleźć jesionu.

Gdy jednak skaldowi uda się odnaleźć drzewo, muszą jeszcze znaleźć sposób, by dostać się do spiżowej komnaty, ukrytej w korzeniach jesionu. Tam właśnie – wedle podań – ma przebywać mimir, który strzeże Źródła Wiedzy. Jego krystalicznie czysta woda przesycona jest wszelkimi mocami, przeszywającymi widzialny i niewidziany świat, a skald który jej zaczerpnie – posiądzie wielką biegłość w swej mocy. Ale wody można zaczerpnąć jedynie kryształowym rogiem, którego użycza mimir. A użycza on go za opłatą – należy ponoć odpowiedzieć na trzy pytania, za każdym razem inne. W tym miejscu wydaje nam się jednak, iż owi bajarze barbarzyńców plotą kompletne bzdury – a nikt z pośród ich pobratymców owych istot nigdy nie widział. Jakiż bowiem byt, który jest może nawet starszy niż sama Ochria, mógłby pobierać wykup... w zagadkach? Cóż za niedorzeczność! [...]"

fragment Kamiennych Tablic, „Historia Dziejów"

Rzeczywiście jednak skald, który pragnie ukończyć ten etap surmy i przyjąć tytuł Gestumblindiego, musi ową misję wykonać (o jej szczegółach, a przede wszystkim pytaniach mimira decyduje MG). Jeśli tego dokona, może przeznaczyć PU (maks. 5) na zdobycie zdolności przez ten „kurs" oferowanych (każdy 1 PU premiuje też 15+3k10 PD):

- obie cechy zwiększają się o 5+1k5 pkt.;
- +10 CH i ZW;
- gestumblindi wybiera sobie jeden ze współczynników umysłowych i od tej pory wszystkie współczynniki pomocnicze mające go w składzie wyliczane są z 1/2 owego wspł. podst. (co najmniej);
- wszelkie używanie zdolności lub umiejętności o charakterze ponadfizykalnym (czary i inna magia, parapsychika itp.) nie wyczerpują gestumblindiego z żadnym lub tylko minimalnym stopniu (np. w 1/20 dotychczasowej wartości w przypadku wielce wyczerpujących sytuacji);
- phantom gestumblindiego staje się tak potężny, że wszelkie próby wyssania z niego PD są skuteczne tylko w dziesiątej części.

3. **Próba Galara** – jest to ostatni kurs-etap Surmy, który może podjąć gestumblindi, najtrudniejszy ze wszystkich – i mogący się nawet zakończyć śmiercią adepta, i z tego powodu niewielu z nich decyduje się położyć na szali swe wygodne i zrównoważenie ułożone życie...

„[...]Gestumblindi udawał się na odludzie, by przez dwa tygodnie pościć i nawiązać kontakt ze światem zmarłych. Potem szedł w głąb lasu i wyszukiwał drzewo, z którym zdolny był poczuć więź tak mocną, jakby posiadali wspólną matkę.

Ze sznura powstałego z jelit czarnej owcy sporządzał stryczek – zawieszał go na drzewie, po czym dokonywał samobójstwa (gdyż wśród barbarzyńców taka śmierć uchodzi za honorową) a umierając jego byt zostawał zawieszony między światem żywych i umarłych – gestumblindi stawał się Wisielcem. Trwał tak dziewięć dni, a w tym czasie jego dusza podróżowała w podziemnych i nadziemnych sferach niebieskich, walcząc z demonami, które broniły mu powrotu do ciała. I kiedy już zdawało mu się, że zdołał odnaleźć drogę wiodącą ku życiu (zwykle działo się to czwartego dnia), nadchodził jego pomocnik i przeszywał Wisielca srebrną włócznią. Duch znowu zapadał się w nicość, powtórnie przechodząc przez wrota śmierci – walcząc z potworami, jeszcze groźniejszymi i straszliwszymi niż dotychczas, a ponoć był wśród nich wilk o 900-set głowach i [...]"

fragment Kamiennych Tablic, „Historia Dziejów"

Jeśli po upływie tygodnia gestumblindi budził się i o własnych siłach uwalniał ze stryczka, to stawał się Galarem – Tym Który Przeżył Surmę. Z wielką pompą zostaje przyjęty w poczet tych, którym udało się przeżyć to szkolenie – a na uroczystość ową mają obowiązek się stawić wszyscy Galarowie z danego Archipelagu. A jeśli gestumblindiemu się nie uda – no cóż, pozostaje jedynie zdjąć go ze stryczka i wyprawić mu uroczysty pogrzeb. Galar może zdecydować ile PU przeznaczy na zdobyte w czasie pobytu w zaświatach specjalne zdolności (maks. 5) – a każdy 1 PU oznacza też otrzymanie 45+3k10 PD:

- galar jest w stanie o połowę zmniejszyć koszt tworzenia (inkantowania) runów (również dotyczy wpisywania w nie czarów);
- dodatkowe 15+2k10 pkt. do rozdzielenie między CH, ZW i Cechę drugorzędną;
- od tej pory przy każdym podniesieniu się Galara na wyższy POZ jego Cecha Główna wzrasta podwójnie;
- galar może wybrać sobie 2k5 umiejętności profesjonalnych, w których o połowę wzrośnie szansa na nadefektywne użycie i w analogiczny sposób zmalenie szansa na użycie pechowe;
- galar staje się bardziej odporny na wyssanie ENŻ, przez co wszelkie tego rodzaju umiejętności,

zdolności, efekty odnoszą względem niego tylko połowę skuteczności.

WSZECHSTRONIZACJA – jest to jedno z najbardziej trudnych, niebezpiecznych i wyczerpujących organizm szkoleń specjalistycznych, który ma za zadanie wyłuskać z bohatera wszystkie jego ukryte zdolności, talenty i niewykorzystany do tej pory potencjał – aby można było go spożytkować na wyuczenie się nowych umiejętności.

Wymagania: Bohater musi być w wieku co najmniej średnim dla swojej rasy. Jednocześnie nie powinien też być zbyt stary, bo co prawda nie ma żadnego zastrzeżenia co do maksymalnego wieku, ale przechodzenie go w późnym wieku starczym może być bardzo niebezpieczne dla zdrowia – bowiem negatywne efekty tego szkolenia są wówczas zwiększane o 50%.

Lokalizacja: szkoły tego rodzaju szkolenia nie mieszczą się w jakiś konkretnych lokalizacjach – można je spotkać zarówno w stołecznych miastach jak i w głębokiej dziczy – gdzie jedynym nauczycielem będzie samotny pustelnik. Wszystko zależy od wielu czynników, ale podobnie jak w przypadku wszystkich, innych szkoleń specjalistycznych, tak i tutaj nie zostanie przyjęty byle kto, a szczególnie niemile widziani są kandydaci, co do których zachodzi podejrzenie, że źle wykorzystają lub zmarnują swój talent. UWAGA: bardzo częstym przypadkiem jest włączanie szkolenia Wszechstronizacyjnego do innych kursów – szczególnie jeśli jego nauczyciele są jednocześnie szkoleniowcami takiej innej szkoły specjalistycznej. Wtenczas czas szkolenia Wszechstronizacyjnego zalicza się już w poczet tego obcego szkolenia – po prostu oba przeprowadzane są jednocześnie. Najczęstszymi przypadkami łączenia szkół są kursy: Asaura, Kardżu, Masaura i Gladiatorów.

Cena: całe szkolenie kosztuje 500+1k100 szt. zł.

Całe szkolenie jest bardzo nietypowe, nie polega bowiem na klasycznym schemacie, w którym za PU nabywa się konkretne, specjalistyczne zdolności czy cechy. Tutaj – w czasie morderczych treningów, karkołomnych prób i wyśrubowanych testów – trwających 5+1k5 miesięcy ciało, umysł i duch osobnika zostaje wystawiony na ekstremalne sytuacje, by sprawdzić z czym radzi sobie najlepiej. Wszystkie te próby nie mają jakiegoś z góry ustalonego regulaminu – są odmienne dla każdej osoby, niejako dopasowywane indywidualnie i to w dodatku na bieżąco do adepta. Nie mają one też tak istotnego znaczenia, jak ryzyko – które wiąże się z reakcją organizmu po ich ukończeniu. Istnieje bowiem szansa (równa 5%), że bohater umrze, nie dokańczając szkolenia. Jeśli jednak przetrwa, to uzyska unikalną możliwość zdobycia dodatkowych PU. Odbędzie się to jednak kosztem spustoszenia organizmu (a właściwie tylko niektórych jego układów). Dzięki temu szkoleniu bowiem nowe punkty umiejętności pojawiają się za cenę stałego obniżenia niektórych charakterystyk. Zazwyczaj MG może pozwolić wybrać ile PU chce uzyskać i kosztem których współczynników. Jeśli jednak ktoś lubi ryzyko, to można przeprowadzić losowanie – zarówno co do wysokości puli PU jak i współczynników, które za nie „zapłacą" (w końcu bowiem BG nie wie, jakie ukryte talenty w nim drzemią). Należy jednak pamiętać o podstawowych zasadach: nie wolno korzystać z żadnej z Cech – bowiem ich obniżanie mijałoby się z celem. Dekrementować można wszystkie pozostałe współczynniki podstawowe, a ze współczynników pomocniczych: tylko Odporności, ENŻ, PUm lub PM. Oto jak wygląda schemat obniżania:

- Za każde 15 pkt współczynnika podstawowego można „uzyskać" 1 PU;
- Za każde 20 pkt ENŻ, PM lub PUm otrzymuje się również 1 PU;
- Oraz za 25 pkt jednej z konkretnych Odporności to też 1 PU.

Niestety szkolenie wywiera jeszcze innego rodzaju spustoszenie w organiźmie: mianowicie o połowę wzrośnie szansa na nagłą śmierć ze starości, gdy bohater osiągnie wiek starczy. Z tego powodu prawie nie zdarza się, by jedna osoba odbyła więcej niż jedno szkolenie Wszechstronizacyjne – jego negatywne efekty kumulują się bowiem (dotyczy to też ryzyka śmierci po testach).

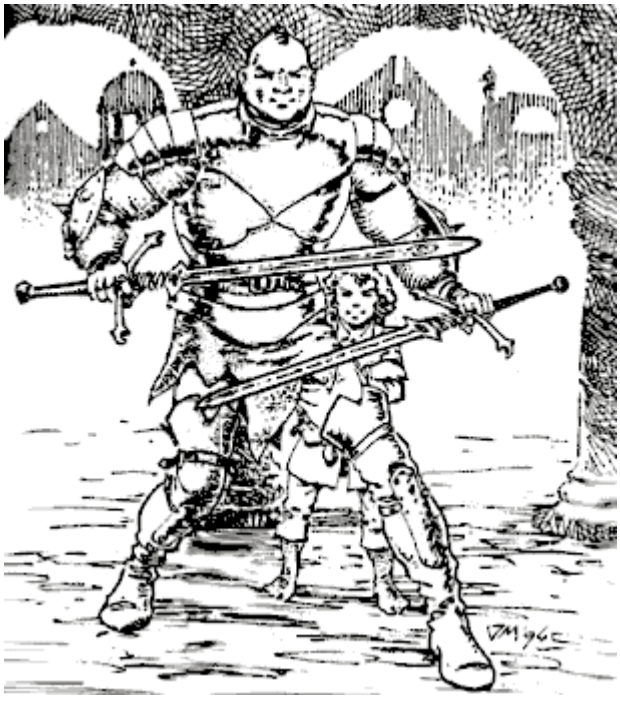
ZAAWANSOWANA OBURĘCZNOŚĆ – jest to bardzo rzadka umiejętność wojskowa – będąca szkoleniem nadnaturalnym. Dostępna jest tylko dla wybrańców – ale, ci którzy potrafią ją właściwie wykorzystać, prawie nigdy nie będą musieli walczyć. Wala oznacza bowiem pojedynkowanie się z przeciwnikiem na równych zasadach. A ktoś, kto znaj tajemnice zaawansowanej oburęczności po prostu wyciągnie broń, wykona tyle śmiertelnych ciosów, ilu przeciwników go zaatakuje – i pójdzie dalej...

Wymagania: należy posiadać co 5 PU w co najmniej jednej *Oburęczności*; szkolenie to mogą w pełni rozwinąć jedynie przedstawiciele kasty żołnierskiej, pozostali mogą to zrobić tylko do 3 PU; istnieje jednak 10%+1%/POZ szansy (jednorazowo), że bez ograniczeń będą to mogli rozwinąć również członkowie kasty rycerskiej lub złodziejskiej.

Lokalizacja: tego szkolenia mogą nauczać tylko przedstawiciele kasty żołnierskiej – pod warunkiem, że mają PU w tym szkoleniu wyższy lub równy temu, którego chcemy się wyuczyć; pomimo tego trudno jednak spotkać takie osoby – tylko od MG zależy ocena, czy uczestnik zasługuje na to by dostąpić takiego zaszczytu;

Cena: zwykle ok. 1550 szt. zł. za każdy PU przeznaczony na szkolenie.

Zaawansowana oburęczność jest szkoleniem, które w sposób perfekcyjny pozwala wykorzystywać swoje umiejętności władania oboma broniami naraz. Nauka każdego PU trwa przeciętne 2 miesiące. By pomyślnie wyuczyć się każdego stopnia, należy po w/w okresie wykonać testy na połowę dwóch BGŁ o najniższych wartościach, które są objęte dowolną z podstawowych Oburęczności. Jeśli jednak choć jeden będzie nieudany – szkolenie należy przedłużyć o następny 1 miesiąc a następnie powtórzyć testy – i tak aż do momentu w którym nauka się powiedzie. Szkolenie zaawansowanej oburęczności obejmuje swymi premiami wszystkie Oburęczności (które osiągnęły maksymalny dla danej profesji PU) jakimi dysponuje bohater – również te, których wyuczy się w przyszłości. W dodatku dotyczy ono również wszystkich kończyn chwytnych (manipulacyjnych) kursanta. Zaawansowana



oburęczność korzysta z klasycznej gradacji umiejętności i przedstawia się w ten sposób:

1. **Nowicjusz** – pozwala używać broni JL trzymanych naraz, w dodatku wyprowadzając z każdej z nich podwójną liczbę ataków (o ile pozwala na to SZ);
2. **Specjalista** – pozwala używać broni J trzymanych naraz, z każdej wyprowadzając normalną liczbę ataków (o ile pozwala na to SZ);
3. **Zawodowiec** – pozwala używać broni PT, tak by w drugiej ręce trzymać broń J – z wyprowadzeniem tylko 1 ataku lub JL (albo aktywnie broniąc się tarczą) z wyprowadzeniem jednego, dodatkowego ataku (o ile pozwala na to SZ);
4. **Mistrz** – pozwala używać broni DW, trzymając ją w dominującej ręce i pasywnie bronić się tarczą; jeśli trzyma się naraz bronie J, to z silniejszej ręki można wyprowadzić podwójną liczbę ataków;
5. **Profesjonalista** – broń DW można używać jednocześnie z aktywnym bronieniem tarczą/walką bronią JL – ale tylko 1 atakiem; broń PT można używać jednocześnie z J o normalnej licznie ataków; używać można też na raz broni J, wyprowadzając dwukrotnie większą liczbę ataków z każdej (o ile pozwala na to SZ).

ZABÓJCY SMOKÓW – z niewiadomych powodów, odkąd tylko pośród krain 10 Archipelagów pojawiła nieznana dotąd rasa inteligentna – Wielki Smoki – przez większość innych, „mniejszych" ras uważana za potwory, bestie, monstra itd., obie grupy niespecjalnie przypadły sobie do gustów. Owszem, słyszy się tu i ówdzie o przymierzach pomiędzy przedstawicielami niektórych plemiona – ale w świadomości niektórych, takie „rzeczy" uchodzą za kpinę z ziemskich i boskich praw, obrazę i niejako zdradę własnego rodzaju. Przeto też, ci najbardziej obecnością Smoków niezadowoleni – odmawiając im prawa uznania z członków wielkiej rodziny ras rozumnych – zaczęli tworzyć grupy lub oddziały (a czasem nawet i pojedynczych osobników) specjalnie wyszkolonych eksterminatorów, którzy to Smokom mieli dobitnie uzmysłowić, że nie są mile widziane. W taki oto właśnie sposób – jeszcze w dniach świetności Srebrnego Imperium – narodziły się szkoły Zabójców Smoków.

Wymagania: ze względu na szczególne stosunki łączące wszystkie gady nie zdarzyło się nigdy, aby Zabójcami zostawali przedstawiciele rozumnych jaszczurów; bardzo rzadkie są też przypadki szkolenia Zabójców u Trytonów; by przystąpić do szkolenia należy posiadać min. 100 ŻYW i SF oraz 50 ZR, SZ i INT; poza tym istnieje 50% (+1%/POZ) szans, że osoba posiadająca już jakieś wojskowe szkolenie (typu *Asaur*, *Masaur* ew. *Odpornościowiec* itd.) nie zostanie przyjęta na szkolenie – ponieważ nauczyciele mogą uznać, że jest ona już wystarczająco potężna i nie musi zostawać Zabójcą Smoków, by dać sobie z nimi radę.

Lokalizacja: określenie „szkoła" może być troszkę mylące w przypadku tego szkolenia, bowiem nawet jeśli nauką adeptów zajmuje się grono kilku osób (a najczęściej jest to po prostu jeden, góra dwóch mentorów) – to nie mają oni żadnych ośrodków szkoleniowych; nauka odbywa się tam, gdzie nauczyciel(e) uznają za stosowne – najczęściej w jakiś dzikich ostępach, gdzie najlepiej można przystosować uczniów do podejmowania się tego specyficznego zajęcia w miarę ekstremalnych warunkach; sprawa jest tu o tyle specyficzna, że aby móc szkolić innych, należy nie tylko ukończyć całe szkolenie – ale dodatkowo zabić co najmniej 3 smoki; tylko wtedy można nabytą wiedzę teoretyczna przekazać następcom – uzupełnioną o niezbędną porcję „własnoręcznej" praktyki; ponieważ Smoki od samego początku – z wielce niewiadomych względów – za swe siedziby dziwnym przypadkiem lubiły sobie obierać domeny należące do rasy krasnoludów – to one pierwsze stworzyły podwaliny tego szkolenia i wydały na Orchię pierwszych Zabójców (choć w owych czasach nie mieli oni służyć masowej eksterminacji – jak to się czasem dziś może zdarzać – a jedynie obronie terytorium własnej rasy). Choć między krasnoludami a Smokami nie ma takiej nienawiści jak choćby między tymi pierwszymi a goblinami, oba gatunki – uważane za najstarsze zaraz po rozumnych jaszczurach i elfach – niespecjalnie przypadają sobie do gustu; główną zaś barierą w zakopaniu „topora wojennego" jest estyma, jaką cieszą się krasnoludzkie szkoły Zabójców Smoków; po cichu mówi się bowiem, że krasnoludy w najgłębszych czeluściach swych najważniejszych siedlisk trzymają w niewoli... spora populację Wielkich Smoków (głównie tych, które były na tyle głupie/odważne/szalone by samodzielnie atakować fortece „zjadaczy skał") – która służy im jako hodowla rozpłodowa i jednocześnie obiekty ćwiczeń przyszłych Zabójców; jest więc chyba oczywiste, że to zakamuflowane niewolnictwo (którym normalnie krasnoludy się brzydzą) – połączone w dodatku z nieludzką eksploatacją „materiałową" – nie wszystkim musi się podobać...

Cena: wpisowe do szkoły wynosi zwykle 10-100 szt. zł., jest różne, w zależności od okoliczności (jeśli bowiem jakiejś grupie ludnościowej bezpośrednio zagrażają Wielkie gady, to koszta ogółu szkolenia mogą być znacznie obniżone – lub poniesie je wtedy wspólnota, podczas, gdy adepci wstępujący na ścieżkę Zabójcy

Smoków czynią to z pobudek czysto materialnych, rozrywkowych, rekreacyjnych itp. – ponoszą maksymalnie pełne koszty); każdy z kursów kosztuje po 650 szt. zł.

Ponieważ w czasie tego szkolenia mentorzy starają się stworzyć warunki choć trochę przypominające bezpośrednie obcowanie z Wielkimi Smokami (nie sposób bowiem, nawet częściowo przeszkolonych żółtodziobów, postawić przed egzaminem sprawdzającym w postaci rzucenia adepta tuż przed pysk Smoka – „i niech se dalej radzi sam...") kursy same w sobie muszą już stwarzać zagrożenie dla życia i zdrowia. Istnieje więc szansa 1% (kumulatywna), że w każdym miesiącu szkolenia kursant dozna jakiejś poważnej kontuzji (MG może skorzystać pomocniczo z tabeli Trafień Krytycznych albo Pechowych, ew. samemu określi czy np. adept połamał sobie nogi itp.). Poza tym

jest szansa 5%, że w czasie każdego z kursów ciało adepta nie wytrzyma przeciążeń i obrażeń, przez co bohater umiera. Ukończenie jakiegokolwiek z poniższych kursów niesie też za sobą ryzyko innego rodzaju. Nawet jeśli bowiem adept podejmuje się szkolenia po to, by walczyć z jednym, konkretnym gatunkiem Wielkich Smoków (np. z gatunkiem będącym złym z urodzenia – gdy sam zabójca ma np. charakter dobry), to i tak sprowadza tym na swą głowę – jeśli nie nienawiść – to co najmniej niechęć innych gatunków. Oznacza to, że każdy smok, który go spotka, nigdy nie zmieni swego stosunku do zabójcy na bardziej przychylny – okazując ostentacyjne lekceważenie (np. odmawiając pomocy, rady itp.) – a w najgorszym wypadku nawet wrogość (np. atakując bez ostrzeżenia). Konkretne efekty tego „brzemienia" pozostawiamy w gestii MG, który powinien je określić we własnym zakresie – w zależności od okolicznosci.

1. **Trening Rudymentacyjny** – kurs ten trwa przez co najmniej 1 rok, w czasie którego kursant musi przyswoić sobie podstawowe sposoby przeciwstawiania się zdolnościom i mocom gadziego rodu. Nauka każdego PU specjalnych umiejętności oferowanych przez trening trwa dodatkowo 2 miesiące. Za każdy PU otrzymuje się też 1k10 PD, oto jakie unikalne umiejętności można nabyć:

- **Osobista Niewrażliwość** – ciało adepta staje się bardziej odporne na ekstremalne, raniące umiejętności Wielkich Smoków – głównie chodzi tu o smocze zionięcia, choć MG może zezwolić na wykorzystanie tej umiejętności także w innych okolicznościach (np. zatrucie jakąś smoczą trucizną lub działanie czaru rzuconego przez Smoka), jednak z odpowiednio zaniżoną skutecznością. Normalnie umiejętność ta zapewnia redukcję Obrażeń w wysokości 15%/PU;
- **Ekstremalne Przeciwstawienie** – Zabójca Smoków, tak długo, jak pozostanie przytomny, potrafi ze zwiększoną skutecznością odeprzeć każdego rodzaju smoczą zdolność powstrzymującą (typu różne *Aury*, *Refleksy Świetlne* itp.). Oznacza to, że przysługuje mu tyle dodatkowych testów obronnych względem takiej zdolności ile ma PU (ew. MG może zmniejszyć skutki, jeśli przy danej zdolność nie przysługuje rzut obronny). Jest to jednak czynność bardzo wyczerpująca – kosztująca adepta aż [15-PU] pkt. WT;
- **Nadzwyczajne Zapożyczenie** – trening ten oferuje Zabójcy Smoków możliwość wyuczenia się jednej, wybranej umiejętności związanej z walką precyzyjną (np. *Selektywny Atak*, *Zabójczy Strzał* itp.) i bezproblemowego jej rozwoju (nawet jeśli charakter profesji normalnie by na to nie pozwalał).

2. **Trening Maestratyczny** – kurs trwa 0,5 roku + 1 miesiąc za każdy PU, przeznaczony na zdolności oferowane przez trening. W tym czasie kursant rozwija swoje ofensywne umiejętności – które to premie, choć są przygotowane z myślą o Wielkich Smokach, są skuteczne także w innych okolicznościach. Oto jakie zdolności można zdobyć (każdy PU, nie więcej niż 5, premiuje też otrzymaniem 10+1k5 PD):

- najważniejsza BGŁ, którą zabójca zechce użyć do walki ze smokami, wzrasta o 10+1k10 pkt.;
- skóra Zabójcy Smoków staje się niesamowicie twarda – dzięki temu WYP wzrastają o sumę 1/10 części obu Cech (zaokrąglonych do najbliższej piątki lub dziesiątki), zaś OB o 1/5 Cechy Drugorzędnej;
- +1k10 do obu bazowych Odporności;
- Zabójca Smoków zyskuje 10+1k10 pkt., które rozdzieli między dwa współczynniki główne: jeden fizyczny i jeden psychiczny;
- w wybranym, konkretnym modelu broni zyskuje jeden dodatkowy atak.

3. **Trening Specjalizacyjny** – w czasie tego kursu adept poznaje wiadomości na temat jednego, wybranego gatunku Smoków, dzięki czemu nie tylko będzie dysponował spora wiedzą na ich temat

(występowanie, tryb życia, specjalne zdolności itp.) ale w starciu z jego przedstawicielami będzie dysponował specjalnymi zdolnościami, które ten kurs oferuje. Trening trwa 1 rok + 1 miesiąc za każdy przeznaczony nań PU. Oto jakie zdolności można na nim nabyć (maks. 5, każdy PU to dodatkowe 15 PD):

- walcząc ze Smokiem, Zabójca otrzymuje +20 TR;
- każde Obrażenia, które Zabójca zadaje smokowi są dodatkowo zwiększane o 35 pkt., które to nigdy nie są zatrzymywane przez WYP (czy ew. zmniejszane w skutek pomyślnej obrony odpornościowej);
- o połowę zwiększana jest szansa na TR krytyczne w smoka i w analogiczny sposób redukowana szansa na TR pechowe;
- w podobny sposób jw. modyfikowana jest szansa nadefektywnego/pechowego użycia innych umiejętności, ofensywnych tylko w sposób pośredni (np. rzucanie czarów, zakładanie pułapek itd.);
- o 1/3 może zmniejszyć Opóźnienie niektórych z wykonywanych względem smoka czynności (np. atakowanie bronią, rzucanie prostych czarów itp.);

ZWIADOWCA – jest to tajemne, specjalistyczne szkolenie (z mnóstwem elementów sprawnościowych), które ma za zadanie stworzenie wywiadowcy doskonałego – cichego, przebiegłego i sprytnego – potrafiącego poruszać się w każdych warunkach, nie rzucając się w oczy. Ma być użyteczny zarówno w czasie wojny na potrzeby armii, jak w czasach pokoju – do wykonywania zadań bardziej cywilnych.

Wymagania: szkolenie jest dostępne tylko dla członków kasty złodziejskiej oraz łowców; bohater musi posiadać mniej niż 100 CH i nie może mieć zbyt doświadczony (istnieje bowiem szansa 5%/POZ, że osoba zostanie uznana za zbytnio zaawansowaną dla właściwego przyswojenia sobie tego szkolenia); w żadnym wypadku nie można też urodzić się szlachcicem – choć czasami dopuszczalne są przypadki tzw. parweniuszy – czyli osób niższego stanu, które przed (albo w trakcie) szkoleniem zostały nobilitowane (lub po prostu tytuł szlachecki sobie kupiły) – dwukrotnie zwiększa to jednak szansę nieprzyjęcia do szkoły zwiadowców;

Lokalizacja: pomimo faktu, iż szkoły te są jednymi z najbardziej utajnionych organizacji – wcale nie mają statusu jakiś wielce neutralnych zgromadzeń, nie mieszających się do polityki; najczęściej dzieje się tak, że każde państwo, królestwo czy księstwo – a nawet i co bogatszy władyka – ma własną szkołę zwiadowców, w których szkoli osoby na własny użytek. Istnieją także ośrodki, które zajmują się szkoleniem najemnych zwiadowców – zwykle należą one albo do Gildii Łotrowskich albo do Bractw Kondotierów.

Cena: wpisowe do szkoły może wynosić od 10 do 1000 szt. zł., wszystko może zależeć od umowy, wakatu, powiązań itd.; każdy z poszczególnych kursów kosztuje 200 szt. zł.; dodatkowo po ukończeniu wszystkich kursów należy wnieść do kasy szkoły „dobrowolną" opłatę – w wysokości co najmniej 5 szt. zł./POZ; niedopełnienie tego kroku może spowodować „przypadkowy przeciek informacji" o kursancie – w skutek czego jego tajne szkolenie przestanie być takie tajne i może nastąpić dekonspiracja adepta.

Pomimo mnóstwa wyczerpujących ćwiczeń i treningów, szkolenie to nie niesie ze sobą bezpośredniego zagrożenia dla zdrowia czy życia – w końcu w pracy zwiadowcy bardzie liczy się to, aby unikał wszelkiej konfrontacji niż pakował się w ekstremalne tarapaty. Specyficzny charakter szkolenia powoduje jednak, że istnieje spore ryzyko zupełnie innego rodzaju. Ryzyko to ma naturę polityczną i społeczną – bowiem o tym, że zwiadowca jest tym kim jest powinien wiedzieć tylko on sam i jego ew. pracodawcy – przełamanie tego monopolu na informacje może mieć dla szkolonej osoby katastrofalne skutki. Już sam fakt, że podejmuje on takie a nie inne szkolenie może spowodować narażenie się jakiejś frakcji lub organizacji politycznej. Takie ryzyko istnieje nie tylko w czasie szkolenia – ale i przez cały czas jego pracy. Może spowodować różne skutki – włącznie z chęcią fizycznej eliminacji zwiadowcy. Zarówno stopień ryzyka jak i jego efekty trudno sprecyzować w liczbach – jest to raczej temat na osobną przygodę, niż kwestia, którą można rozwiązać rzutem kostką.

1. **Kurs Podstawowy** – trwa on 1,5 miesiąca za każdy PU przeznaczony na jego naukę, który skutkuje również otrzymaniem 5+1k10 PD; w czasie trwania kursu istnieje możliwość wyuczenia się lub podniesienia jednej, wybranej BGŁ walki na dystans (czas nauki jest wkomponowany w długość trwania kursu); oto jakich zdolności można się wyuczyć dzięki temu kursowi (nie więcej niż 5):

- ZR i SZ wzrastają o 5+1k10;
- umiejętności rozpoznawczo-wywiadowcze typu *Widzenie W Ciemnościach*, *Ciche Chód*, *Tropienie* itp. mają o 50% większą skuteczność (zależy od decyzji MG);
- umiejętności manipulacyjno-koncepcyjne typu *Łotrowska Spostrzegawczość*, *Rozbezpieczanie Pułapek*, *Wspinaczka* itp. mają o 25% większą szansę powodzenia i w dodatku po udanym teście 1/2 INT można zminimalizować efekty niepowodzenia;
- precyzyjne umiejętności walki typu *Przycelowanie*, *Precyzyjny Strzał* itp. dają o 15% lepsze efekty (lub ew. o podobną wartość można zmniejszyć ich negatywne modyfikatory, jeśli są takowe);
- ślady pozostawione przez zwiadowcę są o 20% trudniejsze do odnajdywania, identyfikacji itp.

2. **Kurs Mistrzowski** – trwa 1 miesiąc za każdy PU przeznaczony na jego naukę (co premiuje też otrzymaniem 10+2k10 PD); po ukończeniu tego kursu zwiadowca samemu może podejmować się szkolenia innych osób; w czasie trwania kursu można się za darmo wyuczyć (lub podnieść) jednej, wybranej BGŁ w walce wręcz (czas jest już „skompresowany" w długość trwania kursu); kurs oferuje możliwość nauczenia się następujących, unikalnych umiejętności:

- **Wypatrywanie** – zwiadowca jest w stanie używać niektórych zdolności rozpoznawczych (np. *Łotrowska Spostrzegawczość*, *Tropieni*ei itd.) na odległość 20%/PU któregoś z głównych zmysłów (choć czasem MG może też pozwolić na korzystania do tego z postrzegania pozazmysłowego – w specyficznych przypadkach). W dodatku po obserwacji przez co najmniej [10-PU] rund bohater potrafi uzyskać pewne, przybliżone informacje na temat obserwowanego celu (np. o kaście, profesji, POZ, cechach itp.) – o ile powiedzie mu się test na sumę 1/[10-PU] SZ i INT;
- **Cichociemny** – zwiadowca jest w stanie podjąć całkowicie bezszelestny bieg. Męczy się wtenczas dwukrotnie szybciej (ze względu na to, że musie się koncentrować na pozostaniu niezauważonym, nieusłyszonym) – i co [1+PU] rundę musi wykonywać test 1/[6-PU] akt. ZR, czy aby na pewno nie da osobom postronnym szansy odnotowania jego obecności (jednak każdy nieudany test może powtarzać tyle razy ile ma PU).

ZWEWNĘTRZNIONA UNIWERSALNOŚĆ – szkolenie to pozwala poznać specyfikę innych kast, dzięki czemu możliwe stanie się wyuczenie obcych umiejętności profesjonalnych (patrz w **Mechanice** o opcjonalnych zasadach kreowania i awansu bohaterów). Każdy PU pozwala zaznajomić się z jedną, wybraną obcą kastą. Szkolenia tego nie organizują żadne grupy ani tym bardziej Gildie – przeprowadza je zwykle nauczyciel, od którego chcemy nasze niestandardowe umiejętności poznać i trwać może ono 50+10k5 dni (na każdą kastę). Nie jest to w zasadzie nawet żadne szkolenie, tylko pewnego rodzaju odwzorowanie w mechanice gry przekraczania narzucanych przez społeczeństwo barier profesyjno-kastowych, dlatego nie należy go traktować dosłownie (pomimo tego nawet, że jest ono niezbędne przy tego rodzaju kreacji bohatera).

ZWEWNĘTRZNIONY ROZWÓJ – dzięki temu szkoleniu, poprzez samodyscyplinę psychofizyczną przygotowujemy się do tego, aby być w stanie poznać jakieś obce nam umiejętności profesjonalne o wyższym stopniu precyzji (patrz w **Mechanice** o opcjonalnych zasadach kreowania i awansu bohaterów). Dzięki temu nie będziemy skazani tylko i wyłącznie na wspólną liste umiejętności. Przy [1 PU] uzyskujemy dostęp do umiejętności z pułapu 0 POZ, potem [2 PU] 1 POZ, [3 PU] 5 POZ, [4 PU] 10 POZ, i w końcu [5 PU] 15 POZ. Dotyczy to też wszelkich pułapów niższych, ale zawierających się pomiędzy tymi wymienionymi (np. 4 PU daje też automatycznie dostęp do półpułapu 7 POZ, którym dysponują niektóre profesje). Niestety przy alternatywnej metodzie kreacji i awansu umiejętności innych profesji z 20 POZ zawsze będą niedostępne i nie ma na to żadnej rady. Szkolenia tego nie organizują żadne grupy ani tym bardziej Gildie – przeprowadza je zwykle nauczyciel, od którego chcemy nasze niestandardowe umiejętności poznać i trwać może ono 100+10k10 dni (na każdy pułap). Nie jest to w zasadzie nawet żadne szkolenie, tylko pewnego rodzaju odwzorowanie w mechanice gry przekraczania narzucanych przez społeczeństwo barier profesyjno-kastowych, dlatego nie należy go traktować dosłownie (pomimo tego nawet, że jest ono niezbędne przy tego rodzaju kreacji bohatera).

DODATKI

ZIOŁA I WYWARY

SCHEMAT SPORZĄDZANIA WYWARÓW

Aby przygotować wywar (maść lub inny przetwór) z ziół należy wpierw posiadać wiedzę o wybranym zielu. Na jednorazowych poszukiwaniach można zebrać zwykle 1k10 porcji ziół. Jeśli się je potem odpowiednio wysuszy – to będzie je można dowolnie długo przechowywać. Z każdej porcji można przyrządzić (np. gotując) 1k5 „dawek" (porcji, każda jedna po 25ml) wywaru gotowego do spożycia. Wymaga to udanego testu 1/10 MD na każdą porcję. Powodzenie gwarantuje, że porcja wywaru zachowa naturalne właściwości danego zioła. Niepowodzenie, w zależności od wyniku rzutu może oznaczać, że właściwości są słabe, żadne lub wręcz szkodliwe. Oczywiście mistrzami warzenia są alchemicy i oni mają spore premie podczas wykonywania tego procesu (patrz opis odpowiedniej umiejętności). Przeciętnie taki wywar jest zdatny do spożywania przez 1k100 dni. Większość efektów wywoływanych przez takie wywary/zioła trwa 2k10 godzin (z tym że psychotropy rzadko działają dłużej niż 10h), chyba, że zaznaczono inaczej lub MG podejmie taką decyzję.

Jeśli z czegoś chcemy uzyskać wywar stężony, to albo z 1 porcji zioła warzymy tylko połowę wyjściowych porcji wywaru (1k2) albo zlewamy kilka normalnych porcji wywarów by uzyskać stężenie (wyjściowo uzyskamy połowę początkowych porcji), a następnie oddzielamy nadmiar wody (potrzebne są specjalne „chłodnice" alembikowe do odgotowania wody, skroplenia jej a następnie połączenia z jakimiś solami, tak by ich nie rozpuścić a jednocześnie spowodować wciągnięcie – bo sole zwykle są higroskopijne – niepotrzebnej wody; ew. zamiast soli można użyć metali

zapalających się w kontakcie w wodą, np. fosforu, potasu).

Jeżeli przy jakiejkolwiek substancji podano, że należy się (albo coś) nią wysmarować, to oznacza, że zwykle potrzeba 2 porcji (50ml) na każdy 1m wzrostu.

LISTY ZIÓŁ

Zwykle osoby dysponujące umiejętnością zielarstwa mogą wybrać całą grupę znanych ziół, ale dla pozostałych przygotowano wygodne tabelki. Najpierw mogą więc losowo określić jakiego rodzaju zioło znają – a potem konkretny gatunek. Nazwy ziół podane są w języku orków – ponieważ to w Imperium po raz pierwszy podjęto się skatalogowania wszystkich roślin zielnych dla potrzeb medyki wojskowej. Wcześniej znano tylko nazwy zwyczajowe, a wiedzę o nich przekazywano ustnie.

Ceny ziół są cenami średnimi – zwykle nie spadają poniżej połowy wartości i nie przekraczają jej dwukrotności.

Tabela IIId: Rodzaje Ziół

1k100	Rodzaj
01-15	**Zioła Lecznicze** – popularne zioła, których używa się jako substancje lecznicze, ew. produkuje się z nich lekarstwa i preparaty wspomagające leczenie;
16-50	**Zioła Ordynacyjne** – zioła, które nie wywołują ani efektów leczniczych ani też nie są trujące, a ich zastosowanie ich jest inne – zwykle przydatne w różnych codziennych sytuacjach;
51-75	**Zioła Narkotyczne** – zioła o działaniu halucynogennym, które pobudzają układy organizmu, powodując zmiany w jego funkcjonowaniu, zwykle powodują uzależnienie;
76-90	**Zioła Trujące** – zioła wytwarzające toksyny, trujące same w sobie lub będące podstawami do wytwarzania wszelakich trucizn;
91-00	**Zioła Ekstraordynacyjne** – zioła rzadkie, nietypowe ale bardzo pożądane, przez swoje nadzwyczajne działanie i moc.

Tabela IIIe: Zioła Lecznicze

1k100	Gatunek i opis
01-10	**Roskor sor (rozszczepione ziele)** – zwiększa krzepliwość, przez co zatrzymuje krwawienie; może też zatrzymać postępujące obrażenia z powodu agonii (w ciągu 1-2 r); rośnie zwykle na leśnych polanach, 1 porcja kosztuje 3 szt. zł;
11-17	**Mirag Sor (piramidowe ziele)** – wytwarza się z niego silnie palący lek, podrażniający układ nerwowy co pozwala na dodatkowy test wyjścia z paraliżu. Inhalacja wywarem pozwala przywrócić przytomność; porasta zwykle nasłonecznione miejsca o wapiennym podłożu, 1 porcja kosztuje 5 szt. zł;
18-25	**Tornt Sor (górskie ziele)** – wywar z ziela używany jest jako silny środek rozgrzewający (wypity pozwala zlikwidować paraliż umysłowy, także na 1k10 godzin zabezpiecza przed chłodem, zaś wtarty w ciało likwiduje po około 1k50 minutach paraliż fizyczny); należy przy tym uważać, gdyż powoduje silne pragnienie – co w konsekwencji niedostatecznego uzupełniania płynów może spowodować odwodnienie organizmu; rośnie w wysokich partiach gór, 1 porcja kosztuje 17 szt. zł;
26-32	**Lant-gur-tu-tornts Sor (długolistne ziele kotlinianki)** – umiejętnie przyrządzony wywar leczy (nieumiejętny rani) 1k100 obrażeń każdego rodzaju; rośnie w zacienionych, górskich dolinach, 1 porcja może kosztować 15 szt. zł;
33-40	**Tmar Wart-Sor (jagoda wilczoziel)** – spożywanie tego zioła dwukrotnie zwiększa Samozdrowienie w każdym dniu przyjmowania; rośnie w gęstych, wilgotnych lasach, 1 porcja kosztuje 8 szt. zł;
41-47	**Bur-Coto Sor (ziele bagiennej pchły)** – bardzo rzadkie ziele, które spożywane surowe czyni niewrażliwym na ból i rany, zaś wywar z niego ma efekt analogiczny do czaru *Uzdrowienie* (po 1k10 rundach). Jest je bardzo trudno zdobyć, gdyż porasta ono z rzadka powierzchnię wód na bagnach i moczarach, 1 porcja kosztuje 100 szt. zł;
48-57	**Karantor Sor (czosnkowe ziele)** – bulwy tego zioła mają silne działanie antyseptyczne (w dniu spożycia daje +25pkt do rzutów obronnych przeciw chorobom zakaźnym); odstrasza martwiaki (gdy atakują one noszącego ziele traktuje się je jakby miały ułomność *Pechowiec*, zaś wszelkiej maści krwiopijcy i ścierwojady atakują taką osobę jako ostatnią; przeciwko umiejętnościom tych 2 ostatnich zapewnia +10pkt obrony lub +25 jeśli się ziele spożyło w ciągu ostatniej doby); rośnie na krzewiastych nizinach, 1 porcja kosztuje 8 szt. sr;
58-69	**Purrutn Sor (ziele alergików)** – spożycie surowego ziela raz dziennie pozwala tego dnia stłumić alergię (jeśli się na nią cierpi). Przekroczenie dziennej dawki (lub kontakt skóry i/lub śluzówki z większą ilością wywaru) wywołuje u osób zdrowych losową alergię (decyzja MG); porasta zwykle okolice nadmorskich wybrzeży, 1 porcja kosztuje 5 szt. sr;
70-77	**Yar Sor (ziele życia)** – sok żywiczny (lub skondensowany wywar) wcierany regularnie w ciało przez rok, przywraca 1k10 utraconej ENŻ i zwiększa Odp nr 4 podczas wskrzeszania o 5pkt.; Rośnie w starych, sosnowych borach, 1 porcja kosztuje 11 szt. zł;
78-84	**Graam Sor (ziele Graama)** – ziele potrafi uleczyć 10k10 lekkich obrażeń, przy czym każda kolejna porcja spożyta w ciągu 24 godzin od pierwszej ma o połowę słabsze działanie (względem ostatniej); ziele rośnie w starych dąbrowach, 1 porcja kosztuje 15 szt. zł;
85-90	**Hestns Sor (ziele Hestnsa)** – ziele to uznawane jest za najlepszy specyfik przeciwgorączkowy. Po dwóch dniach spożywania wywaru delikwent może wykonać test Odp. nr 6, jeśli będzie udany to gorączka ustępuje (choć inne objawy choroby mogą się dalej utrzymywać, jednak znika niebezpieczeństwo śmierci z powodu zbyt wysokiej

	temperatury ciała); rośnie ono w wilgotnych, zacienionych zakamarkach (np. podmokłych rowach, przy norach itp.), 1 porcja kosztuje 10 szt. zł;
91-93	**Sor Maghiran (Ziele Maghiru)** – jest to popularna na południu przyprawa, którą używa się jako składnik pomocniczy przy konserwowaniu mięs, a do potraw dodaje się by zmniejszyć ryzyko wystąpienia doległości żołądkowych; niewielu jednak wie – że sporządzone w formie świeżego naparu z dodatkiem miodu potrafi na 1k5 godzin zniwelować (choć nie może wyleczyć przyczyn) kaszel, galopujący katar lub złagodzić alergię; rośnie w strefie ciepłej, oraz na granicach pustyń i gorących stepów, sawann, 1 porcja kosztuje 2 szt. zł;
94-97	**Pulus Sor (wodne ziele)** – zioło to jest cudownym specyfikiem przeciwko wszelkim ciężkim chorobom „brudu" jak zapalenie wątroby, tężec czy gangrena, podawane w różnych formach trzy razy dziennie (wywar, maść i okłady) przez tydzień powoduje (po udanym teście Odp. nr 6) zejście objawów choroby w ciągu 1k6 dni, przy czym wciąż należy przyjmować zioło przez kolejny tydzień by chorobę całkowicie zwalczyć; Rośnie zwykle na brzegach jezior i górskich rzek, 1 porcja kosztuje 40 szt. zł;
98-00	**Era Sor (ziele tysiąclecia)** – zwane też zielem wiecznego zdrowia, jest bardzo poszukiwanym specyfikiem przeciwdziałania starości; nie jest co prawda w stanie ani odmłodzić ani opóźnić śmierci ale spożywanie go codziennie przez cały rok likwiduje całkowicie ryzyko gwałtownej śmierci ze starości (rasy bardziej długowieczne także muszą go spożywać co roku – jednak tylko raz co kilka dni – proporcjonalnie do swej długowieczności); zioło rośnie na powierzchni lodowców (zarówno górskich jak i lądolodów), więc można zbierać tylko jego wiosenno-letnią odmianę (kwiatostany), 1 porcja warta jest 35 szt. zł;

Tabela IIIf: Zioła Trujące

Uwaga: jeśli powiedzie się rzut obronny przeciw truciznom, to może wystąpić ew. tylko drugi z opisanych efektów (dotyczy też niektórych ziół nietrujących);

1k100	**Gatunek i opis**
01-08	**Dar Sor (krwawe ziele)** – jest to dosyć toksyczne, silnie raniące ziele – w kontakcie ze śluzówką (np. po wypiciu wywaru, albo wdychaniu proszku) powoduje krwotok wewnętrzny (1k100 obr. na każdą porcję); skondensowane przetwory z ziela mają ostry i gryzący zapach więc przy zachowaniu ostrożności można tego używać w charakterze kropli trzeźwiących (udany test przeciw wyziewom, nieudany: nic się nie dzieje); rośnie w gęstych lasach, 1 porcja kosztuje 2 szt. zł;
09-20	**Stagar Sor (cmentarne ziele)** – dostanie się do organizmu jakiejkolwiek formy ziela wywołuje ostrą gorączkę (przez 1k10 dni, powoduje kompletne wyczerpanie organizmu); ew. skutkuje zawrotami łowy (wszelkie wymagające koncentracji czynności i umiejętności są obniżane o 1/10); rośnie na kurhanach, cmentarzach i innych miejscach pochówku, 1 porcja kosztuje 5 szt. zł;
21-29	**Sar Sor (wężowe ziele)** – stężony wywar tworzy gęstą białą ciecz, która po wypiciu może natychmiast zabić każdego o masie ciała mniejszej niż 50kg/ porcję; ew. powala nieznośnym bólem na 1k6 rund; występuje tylko w podmokłych, bagiennych lasach (czasem także w lasach namorzynowych) i 1 porcja kosztuje 75 szt. zł;
30-44	**Pont-Gur Sor (nadbrzeżne ziele)** – jest to słabo toksyczne zioło, używane jako trutka na szczury (zabija stworzenia o niewielkiej masie ciała, także niektóre insekty). Zjedzenie go przez istotę o masie ciała zbliżonej do ludzkiej powoduje pulsujący ból na okres 1k10 godzin, uniemożliwiający sen i koncentrację (a więc i wszystkie wymagające jej czynności), długotrwałe przyjmowanie tego zioła (o ile ktoś jest w stanie wytrzymać tak długi okres wycieńczenia organizmu) potrafi zmniejszyć próg bólu (co może być przydatne w niektórych sytuacjach, np. daje dodatkowy test obrony przed szokiem); porasta zwykle skaliste brzegi mórz, 1 porcja kosztuje 5 szt. sr;
45-52	**Sand-Sor (piaskowe ziele)** – w stężonej formie jako oleista ciecz powoduje podczas kontaktu z krwią paraliż fizyczny; ew. padaczkowe drgawki przez 1k5 rund; spotyka się je na piaszczystych wzniesieniach, wydmach – jednak nie rośnie w klimacie pustynnym, 1 porcja kosztuje 12 szt. zł;
53-59	**Bas-Sor Lototu (lotosowiec kwitnący)** – daleki krewny prawdziwych lotosów, przez laików brany za prawdziwy lotos; żarzycie ziela powoduje letargiczny sen (na 2k10 godzin, trzykrotnie wydłużona faza zen) ew. otumania na 2k10 rund; jeśli spożywa się go w większych ilościach (lub w postaci stężonego wywaru) może zabić ew. wywołać letargiczny sen na 2k10 dni; występuje w podmokłych, ciepłolubnych puszczach strefy umiarkowanej i ciepłej, 1 porcja kosztuje 27 szt. zł;
60-67	**Coto Sor (pchle ziele)** – zażywanie jakiejkolwiek formy tego ziela przez tydzień może spowodować ślepotę (na 1k10 dni); porasta zwykle pola i łąki, 1 porcja kosztuje 2 szt. sr;
68-76	**Nulkad Sor (mdłe ziele)** – działa bardzo drażniąco na spojówki i błony śluzowe; rozpylone w stronę ofiary w postaci pyłu lub mgiełki z roztworu wodnego wywołuje silne łzawienie, kichanie i ślinotok; objawy ustępują po 2k10 minutach ew. połowie tego czasu; rośnie w gorących, parnych puszczach, 1 porcja kosztuje 25 szt. zł;
77-82	**Sor Nian (zielnica Nianna)** – spożyte wywołuje silną (1k6 dni) lub słabą (1k100 godzin) biegunkę i bóle brzucha, co może nawet o połowę utrudnić wykonywanie różnych czynności; rośnie w gęstych, wilgotnych lasach, jedna porcja kosztuje 9 szt. zł;
83-89	**Imdars Kthur Sor (ziele czarnych myśli)** – podany do spożycia (lub jeśli się wystawi kogoś na długotrwałe wdychanie oparów wywaru) może spowodować efekt analogiczny do czaru *Koszmar Senny* (trwa 1 noc na porcję); częste używanie może doprowadzić do degeneracji umysłowej (-1k5 do INT i MD); rośnie pośród ciepłych, słonawych bagnisk (namorzynów) ew. na lagunach, 1 porcja kosztuje 30 szt. zł;
90-95	**Shet Sor (diabelskie ziele)** – stężona forma wywaru (lub żywica ziela) po kontakcie z krwią powoduje śmierć w ciągu 1k6 rund, ew. mdłości i wymioty (powodują ograniczenia analogiczne do *Trudnych Warunków*) przez 1k100 rund; rośnie przy górskich źródłach, w pobliżu złóż siarki, 1 porcja kosztuje 150 szt. zł
96-00	**Lgott Sor (ziele wisielców)** – zażycie korzenia tego ziela może spowodować śmierć po 1k10 godzinach (chyba, że ktoś delikwenta uleczy) ew. wzmaga potencję, nawet impotentom (tak, że prawie na pewno każde współżycie w ciągu następnych 48 godzin zakończy się poczęciem); produkuje się z tego ziela leki na bezpłodność są one jednak równie niebezpieczne w użyciu co samo zioło; występuje bardzo rzadko, w górskich ostępach, a także – przy szubienicach, szczególnie tam gdzie kogoś ostatnio powieszono, 1 porcja kosztuje 100 szt. zł;

Tabela IIIg: Zioła Ordynacyjne

1k100	**Gatunek i opis**
01-04	**Sor Grin (ziele goryczy)** – ma działanie uspakajające (dzięki czemu można wykonać np. dodatkowy rzut na strach czy szok) i wprowadza w melancholijny nastrój (pomocne przy leczeniu chorób psychicznych, może dwukrotnie zwiększyć tempo pozbywania się PO jeśli regularnie przyjmowane); rośnie w większości lasów, 1 porcja kosztuje 6 szt. sr;
05-07	**Ko-Kars Sor (mgliste ziele)** – wypicie wywaru lub wdychanie dymu z palonego ziela wywołuje zapadnięcie w normalny sen, ew. spowalnia reakcję (zmniejsza SZ do połowy); rośnie na torfowiskach i 1 porcja kosztuje 15 szt. sr;
08-12	**Plant-Lant Sor (długolistna trawa)** – susz z tego ziela wykorzystuje się do palenia w fajkach lub wyrobu cygaretów; dostanie się w intensywną

	smugę dymu (z wielkiej ilości zioła) lub zapalenie „sobie" po raz pierwszy wymaga udanego testu przeciw wyziewom lub powoduje mdłości i zawroty głowy (wszelkie wymagające koncentracji czynności i umiejętności są obniżane o 1/10); rośnie najczęściej w górskich dolinach i jedna porcja kosztuje 1 szt. sr;
13-15	**Tong Sor (niedźwiedzie ziele)** – wywar z tego ziela jest niesamowicie gęsty i oleisty (w wysokim stopniu zmniejsza siłę tarcia); można go wykorzystywać w zapasach (i nie tylko) do natarcia ciała zwiększa wtedy OB lub szansę na uwolnieni o 50 + 1k50; rośnie w lasach każdej strefy klimatycznej, 1 porcja kosztuje 3 szt. sr;
16-20	**Amun Sor (barwiące ziele)** – ziele to jest wykorzystywane (wywar, pasta) do zabezpieczania wszelkich materiałów (także skór) przez nasiąkaniem wodą; roztwór spirytusowy wykorzystuje się do balsamowania i zabezpieczania zwłok przed gniciem; rośnie na bagnach, 1 porcja kosztuje 2 szt. zł;
21-24	**Sor-Sor (zielbatnik)** – niewysoki krzew, którego liście i korzenie są używane do parzenia popularnego w niektórych regionach napoju (tzw. zielbata, podawana z różnymi przyprawami smakowymi). Wywar z suszu lub żucie świeżych liści pomaga w zwalczaniu chorób układu pokarmowego (pozwala na dodatkowy rzut obronny, zaś w lżejszych przypadkach 1k10-dniowa kuracja pozwala pozbyć się np. biegunki lub nieżytu; rośnie w górach i wyżynach strefy ciepłej, 1 porcja kosztuje 5 szt. zł;
25-27	**Tmar Sotin-Sor (jagoda zielcośpiew)** – owoce, nasiona i korzonki tego ziela, mimo iż nie mają żadnych właściwości narkotycznych), potrafią w prowadzać w odprężenie a nawet wywoływać halucynacje (po nieudanym teście Odp. nr 1, na 1k100 rund); charakterystyczny gorzkawo-anyżkowy posmak tego ziela wykorzystywany jest do produkcji „śpiewającego alkoholu" (tzw. thuyonu); rośnie na niezbyt wilgotnych łąkach i kamienistych wzgórzach, 1 porcja kosztuje 37 szt. sr;
28-31	**Sor-Basdar (miłoziel)** – zioło zwane popularnie w ludowej gwarze po prostu miętką (dla odróżnienia od prawdziwego *Miłosnego Ziela*); można spożywać go w formie wywaru (lub napoju, stosuje się go także jako składnik wielu trunków), działa orzeźwiająco, poza tym pita z cukrem lub miodem (w stosunku 2:1) pozwala zatrzymać w organizmie więcej wody, likwidując ryzyko udaru słonecznego lub szybkiego odwodnienia (np. na pustyni); rośnie w każdym klimacie, zawsze na kamienistym podłożu, 1 porcja kosztuje 25 szt. sr;
32-34	**Untlotos-Sor (ziele bezsennika)** – wypicie wywaru z nasion tego zioła (jest to popularny napój w wielu regionach i kulturach, pity z mlekiem lub śmietaną) pozwala przez 1k6 godzin ignorować zmęczenie organizmu z powodu braku snu (bez ryzyka, że zaśnie się ze zmęczenia); każda kolejna porcja jest o połowę słabsza od poprzedniej, poza tym należy wygodnie odespać „brakujące" godziny, inaczej można wpędzić organizm w chroniczne przemęczenie; rośnie w regionach ciepłych i tropikalnych, 1 porcja kosztuje 8 szt. zł;
35-38	**Dungeb Sor (ziele pokąsanych)** – zioło wykorzystywane w garbarstwie, papka z jego liści wtarta w skórę pozbawia ją włosów i konserwuje; przyjmowanie zioła przez dłuższy czas doustnie może spowodować całkowite wyłysienie, jednocześnie jednak można wydłużyć maksymalny wiek o 1k10 (premiowane) lat; dłuższe przyjmowanie nie zwiększy tego okresu, może zaś spowodować uzależnienie i wyniszczenie organizmu; rośnie na piaszczystych wydmach i półpustyniach a 1 porcja kosztuje 4 szt. zł;
39-43	**Adar-Sor (czerwonoziel)** – stężonych wywarów z tego ziela używa się do wyrobów wodoodpornych barwników, atramentów i farb; przez dodawanie odpowiednich składników można uzyskiwać różnorodne kolory, w połączeniu z kwaskiem cytrusowym może nawet dać atrament „sympatyczny", niewidoczny dopóki nie wejdzie w kontakt z dymem (ale nie ogniem); rośnie na moczarach, 1 porcja kosztuje 2 szt. sr;
44-48	**Tmar Mar-Warnt (jagoda różokrzew)** – uzyskuje się z niej słodki, niskoalkoholowy napój (nie wymaga fermentacji – wystarczy przygotować wywar), który można wykorzystywać przy leczeniu zatrucia alkoholowego; rośnie w większości lasów i zagajników, 1 porcja kosztuje 4 szt. sr;
49-51	**Wart-Dar Sor (wilkołacze ziele)** – spożyte daje na okres 1k100 rund 95% szansy na uniknięcie lykantopii, zaś wywar jest śmiertelną trucizną dla wszelkich zmiennokształtnych; rośnie w młodych lasach i wśród krzewiastych wzgórz, 1 porcja kosztuje 145 szt. zł;
52-55	**Semirs Sor (ziele rozbitków)** – oleisty wywar jaki można uzyskać z tego ziela odpowiada kalorycznie dziennej racji żywnościowej dla przeciętnego człowieka; ziele ma postać glonu występującego na terenach pływów morskich i 1 porcja kosztuje 8 szt. sr;
56-58	**Rep Sor (gadzie ziele)** – spożycie zioła powoduje opadnięcie z sił na 1k10 dni, ew. zwiększa dwukrotnie akt. ŻYW ale nie wpływa to na agonię; ziele rośnie zwykle na kamienistym, skalnym podłożu w nasłonecznionych miejscach, 1 porcja kosztuje 40 szt. zł;
59-62	**Warn-Warnts Sor (ziele kolcokrzewu)** – gromadzi w liściach porcje gorzkawego, płynu który pozwala zaspokoić pragnienie na cały dzień; rośnie tylko na stepach, pustyniach i półpustyniach, 1 porcja warta jest 2 szt. sr;
63-65	**Bas-Dar Sor (miłosne ziele)** – wywołuje silne podniecenie ew. wzmaga apetyt; w przypadku podniecenia należy wykonać dodatkowy rzut na reakcję (z podwojoną PR) dla każdej ujrzanej istoty do której rodzaju bohater czuje pociąg płciowy; bardzo niski rzut może oznaczać nawet skłonność do gwałtu (może się opanować po udanym teście 1/2 INT); rośnie w sercach wilgotnych lasów, 1 porcja kosztuje 55 szt. zł;
66-68	**Ottan Sor (ziele ślepców)** – spożycie wywołuje zdolność widzenia w ciemności, podobną do infrawizji; istnieje jednak 5% szansy (zwiększonej o kolejne 5% na każde spożycie porcji w odstępie czasu krótszym niż doba od ostatniego spożycia), że ziele wywoła nieuleczalną ślepotę (można się jej pozbyć tylko przy pomocy magii); porasta kamieniste wzgórza i 1 porcja kosztuje 35 szt. zł;
69-71	**Terrer Sor (ziele medytacji)** – pozwala uzyskać zwiększoną skuteczność medytacji (np. odzyskać dwukrotnie więcej PM), nawet pomimo niesprzyjających warunków (nie można przerwać takiej medytacji); rośnie w górach, w miejscach zacienionych, 1 porcja kosztuje 22 szt. zł;
72-74	**Sans Sor (ziele mistrzów)** – zażywane każdego dnia szkolenia podczas podnoszenia się na wyższy POZ pozwala do następnego szkolenia (na kolejny POZ) zyskiwać 20% więcej PD; rośnie pośród starych bukowin, 1 porcja kosztuje 15 szt. zł;
75-77	**Sit Mir Sor (ziele sokolego wzroku)** – zażyte zwiększa na 2k10 rund pięciokrotnie zasięg wzroku; rośnie w wapiennych górach, 1 porcja kosztuje 10 szt. zł;
78-82	**Bas Al-sor (kwitnący białoziel)** – kwiatostan (nawet wysuszony) tego zioła ma właściwości podobne do Nekrosymbolu, jego zasięg zależy od wielkości kwiatu, zwykle około 10k20 m; rośnie wśród górskich grani, 1 porcja kosztuje 10 szt. zł;
83-87	**Dumn Sor (dziewicze ziele)** – kwiaty tego ziela rozkwitają na dłoni dziewicy, jeśli stoi ona na poświęconej ziemi; rośnie na skalistych, pionowych zboczach gór i 1 porcja kosztuje 5 szt. zł;
88-90	**Ril Sor (dymne ziele)** – susz po podpaleniu choćby 1 porcji wydziela bardzo silny, gryzący dym; kumuluje się on w sporą chmurę, działającą analogicznie do czaru *Dymny Obłoczek*; rośnie blisko miejsc, gdzie znajdują się fekalia, 1 porcja kosztuje 12 szt. sr;
91-95	**Pir Sor (tłuste ziele)** – osoba spożywające to zioło

codziennie przez miesiąc, przybiera na wadze 2k10 (premiowane) kg; rośnie w pobliżu wychodków i gnojowisk, 1 porcja kosztuje 5 szt. zł;

96-00 **Untpir Sor (ziele odchudzające)** - osoba spożywające to zioło codziennie przez miesiąc, traci na wadzie 2k10 (premiowane) kg; rośnie na wydmach, 1 porcja kosztuje 5 szt. zł;

Tabela IIIh: Zioła Narkotyczne

Uwaga: każde z opisanych poniżej ziół jest silnie halucynogenne i stan ten trwa zwykle około 1k5 godzin (czas trwania haluksów jest niezależny od czasu występowania pozostałych efektów narkotyku; by zapoznać się z wpływem halucynacji na BG patrz rozdział o **Mechanice** w Xiędze Prowadzącego), nie należy chyba przypominać, że może to w pewnych sytuacjach (np. walce) powodować pewne niedogodności; wszelkiego rodzaju narkotyki dwukrotnie słabiej oddziałują (łącznie z uzależnieniem) na gady i płazy; zioła narkotyczne zwykle działają przez 1k10 godzin;

Każde spożycie narkotyku ma ponadto pewną szansę na popadnięcie w uzależnienie psychiczne lub fizyczne [dwie wartości % oddzielone ukośnikiem];

Uzależnienie Psychiczne nie wywołuje trwałych strat w organizmie, jednak wywołuje psychiczną potrzebę zażywania min. raz dziennie narkotyku, w przeciwnym wypadku postać staje się nerwowa, traci dobry nastrój i zaczyna być ociężała umysłowo (akt. INT, MD, UM, CH, WI są zmniejszane o 1/5);

Uzależnienie Fizyczne jest znacznie groźniejsze, gdyż powoduje stopniowe wyniszczenie organizmu; zmusza do ciągłego przyjmowania coraz większych porcji narkotyku a każda taka porcja obniża na stałe o 1 pkt po kolei każdy z współczynników podstawowych (można uleczyć tylko magią), zaś nieprzyjmowanie narkotyku powoduje stan analogiczny do *Ciężkich Warunków* i każdego dnia należy wykonać test odp. nr 4 lub wpada się w trwającą 1k10 dni narkotyczną malignę (każdy kolejny dzień pozostawania w tym stanie, poza całkowitą niezdolnością do działania może spowodować śmierć, więc należy testować Odp. nr 6, aby sprawdzić czy organizm jest w stanie wytrzymać działanie toksyn i przyzwyczaić się do braku substancji narkotycznej, niepowodzenie oznacza zgon w przeciągu 1k10 godzin, chyba że poda się dwukrotnie większą od poprzedniej dawkę narkotyku); jeżeli wpadło się w ten typ uzależnienia, to dwukrotnie zwiększa się szansa na zapadnięcie w uzależnienie psychiczne;

Rasowe zioła narkotyczne mają wspólne działanie na wszystkie istoty [+4k5 do SZ, INT, MD, UM, WI; +1k10 do wszystkich odporności; +20 do Bgł rasowych; dwukrotnie zwiększają odporność na zmęczenie i wywołują dobry humor] ale opisane w tabelkach działanie specjalne odnosi się tylko do ich „rodzimej rasy" – bierze się to stąd, że wyrastają zwykle na nawozie swojej rasy (np. na niektórych nekropoliach), dlatego też wśród istot inteligentnych ich hodowla jest zwykle zakazana.

Gdy zioło narkotyczne przestaje działać, zaczyna się tzw. „zejście" w czasie którego na okres 1k5 godzin obniża o 1/4 wszystkie parametry i zdolności które poprzednio zwiększyło (jeśli np. powodowało dobry nastrój i odprężenie to BG może odczuć „na zejściu" niepokój i nerwowość) itp.;

Niektóre z powyższych opisów odnoszą się także do chemicznie destylowanych narkotyków w dziale z Miksturami.

1k100	Gatunek i opis
01-05	**Ga-ug-Guur Pant (pięciolistna trawa; 3%/0%)** – tajemnicze, pożądane przez wielu ziele z którego nienarkotycznej odmiany wyrabia się przędzę; można je przyjmować w 3 formach: Palenie suszu, oprócz wprawiania w niesamowicie dobry humor (czasem graniczący z histerycznym śmiechem) wyostrza percepcję, co może skutkować dodatkowym rzutem testującym SZ (jeśli w grę wchodzi operowanie zmysłami, np. podczas zaskoczenia), jeśli poprzedni był nieudany; Można zażywać (w potrawach lub także poprzez spalanie) sproszkowaną formę żywicy ziela (zwaną haszi'sz); wtenczas wpada się w euforię (skutkuje to mi. niewrażliwością na strach, ból i wszelkie negatywne oddziaływania psychiczne), graniczącą z

	szaleństwem (tak będą to odbierały osoby postronne), jednocześnie zwielokrotniają się efekty i czas trwania halucynacji; Stężony wywar (zwany potocznie olejkiem haszi'szowym) można spożywać doustnie lub wdychając w postaci rozpylonej w powietrzu; ma on działanie pokrewne między dwoma poprzednimi formami (MG decyduje czy wystąpią oba efekty naraz, czy będą one następować jedno po drugim, np. co pół godziny); Rośnie w cieplejszych okolicach, na wilgotnych, dobrze nasłonecznionych glebach o dużej zawartości azotu, 1 porcja kosztuje 9 szt. zł;
06-10	**Sor-Brant Tan (żółtoziel szlachetny; 20%/2%)** – jest to popularne w niektórych regionach zioło o bardzo szerokim zastosowaniu zdrowotnym, uważa się je jednak za narkotyk ze względu na silne substancje psychoaktywne weń zawarte; pite w postaci wywaru jest doskonałym lekiem przeciwko alergiom i niektórym chorobom układu oddechowego, pomaga leczyć choroby weneryczne (miesięczna kuracja daje dodatkowy rzut obronny przeciw chorobie) zaś przyjmowana przez pół roku daje efekt (maksymalny) analogiczny do *Ziela Odchudzającego*; spożywanie suszu trzykrotnie zwiększa odporność na zmęczenie (pod warunkiem, że regularnie się odżywia); występuje na równinach i wyżynach strefy umiarkowanej i ciepłej, 1 porcja kosztuje 17 szt. zł;
11-15	**Alt-Sor (bielunica; 10%/3%)** – niewielka, kolczasta roślinka, której spożyte nasiona wywołują bardzo silne, psychotyczne halucynacje (4-krotnie silniejsze niż normalnie), jednak nieudany test przeciw truciźnie powoduje silne zatrucie i trwającą 3k10 dni chorobę zwalającą z nóg (jej śmiertelność rośnie o 1% na każdą kolejną dawkę przyjętą w ciągu 12 godzin od tej „toksycznej"); ziele to rośnie na suchych łąkach, w zagajnikach i na skrajach lasów, 1 porcja kosztuje 6 szt. sr;
16-20	**Basdar-Mar Sor (ziele kociej miłości; 10%/0%)** – ma zadziwiające właściwości przyciągania kotów, zaś odstrasza (lub nawet zabija) wszelkie insekty; palone w fajkach lub pite jako wywar działa uspakajająco, natychmiast kojąc wytrącony z równowagi umysł (w większych dawkach potrafi uleczyć 1 PO w ciągu tygodnia); halucynacje są po nim dwukrotnie słabsze; rośnie w miejscach nasłonecznionych, na glebach o wysokiej zasadowości, 1 porcja kosztuje 13 szt. sr;
21-25	**Sor-Win (pnączoziel; 40%/25%)** – jest to roślina pnąca, o niebieskim kwiatostanie jednak tylko jej nasiona posiadają silne właściwości psychodeliczne; zażywanie ich w jakiejkolwiek formie, oprócz ogólnego odprężenia, dobrego humoru i bardzo surrealistycznych halucynacji (ich negatywne skutki mogą być dwukrotnie silniejsze), powoduje wzrost ciepłoty organizmu (dzięki czemu można bezproblemowo działać w niskich temperaturach), przez co może jednak wystąpić ryzyko przegrzania; zwiększa o 1/4 akt. ZR; rośnie na terenach ciepłych i

	wilgotnych, 1 porcja kosztuje 30 szt. zł;
26-30	**Co-Takra Sor (ziele mleczaszki; 45%/50%)** – jest to niewysoka roślina charakteryzująca się zarodniami przypominającymi owalną czaszkę, nasiona z zarodni wykorzystuje się czasem jako aromatyczny składnik potraw, zaś z młodych „główek" pozyskiwana jest biała żywica o konsystencji mleka, z której po wysuszeniu uzyskuje się narkotyczny proszek; zażycie go (w postaci wywaru, dokrewnie albo „spalając" go) czyni całkowicie niewrażliwym na ból; stężony wywar posiada (poza w/w) dwukrotnie silniejsze właściwości halucynogenne i podwaja odporność na zmęczenie, o 2k10 zwiększając też SF i ŻYW; rośnie zwykle na łąkach, 1 porcja kosztuje 44 szt. zł;
31-35	**Sor-Sors Lharr (zielbatnica większa; 1%/1%)** – jest to bardzo łagodne ziele narkotyczne, które spożywane w postaci naparu, palone lub żute wywołuje beztroski błogostan, w dodatku jest w stanie znieść negatywne halucynacje innych substancji psychoaktywnych (sama zielbatnica także takich nie wywołuje); zejście po niej jest dziesięciokrotnie słabsze i ze względu na niskie ryzyko uzależnienia wykorzystuje się je w kuracjach odwykowych po wszelkich innych substancjach (efekty uzależnienia od zielbatnicy także są dwukrotnie słabsze); występuje ona rzadko na terenach granicy między strefą ciepłą a tropikalną 75 szt. sr;
36-40	**Rog Nute Tarnt (kora krzykliwego drzewa; 20%/8%)** – jest to rodzaj halucynogennego porostu-pasożyta; zwykle spożywa się z niego wywar lub wprowadza w kontakt ze śluzówką (np. wciągając przez nos) sproszkowaną formę; wprowadza w nadzwyczajne pobudzenie witalne, zwiększając o 20 pkt. ŻYW (każda kolejna porcja działa o połowę słabiej od poprzedniej); w czasie trwania halucynacji postać traci tylko połowę ENŻ i dwukrotnie wolniej się męczy; występuje tylko w lasach iglastych, 1 porcja kosztuje 52 szt. zł;
41-45	**Fogo Gak (grzyb fanatyków 25%/12%)** – jest to w zasadzie rodzaj glonu, który tylko w czasie pełni księżyca rozwija swą zarodnikową formę przypominającą kapelusze i nogi zwykłych grzybów; jest to chyba najsilniejszy ze znanych halucynogenów, w niektórych kulturach uważany za święte zioło; wywołuje bowiem sześciokrotnie silniejsze halucynacje niż normalnie, zaś każda godzina ich trwania o 1pkt zwiększa ZW, w mistyczny sposób łącząc delikwenta z boskością wszechświata; osoba w czasie transu jest całkowicie niepoczytalna dla świata zewnętrznego – choć zachowuje pełną świadomość tego co robi w „tamtym świecie"; występuje w prawie każdym klimacie (poza środowiskiem pustynnym i bardzo suchym), zaś rośnie zwykle przy każdym wyżynnym zbiorniku wody stojącej, 1 porcja kosztuje 40 szt. zł;
46-50	**Golbs Sor (goblińskie ziele; 5%/20%)** – zioło rasowe, poza podstawowymi właściwościami żucie go powoduje, że delikwent nie odczuwa potrzeby snu przez 3k10 godzin; 1 porcja kosztuje 15 szt. zł;
51-55	**Elts Tan Sor (szlachetne ziele elfów; 4%/30%)** – zioło rasowe, poza podstawowymi właściwościami zwiększa dziesięciokrotnie zasięg zmysłów (także widzenia w ciemnościach) i przyśpiesza dwukrotnie naturalną regenerację PM; 1 porcja to 33 szt. zł;
56-60	**Khats Sor (krasnoludzkie ziele; 15%/15%)** – zioło (a raczej gatunek nigdy nie widzącego światła dziennego grzyba) rasowe, poza podstawowymi właściwościami zwiększa o 10 wszystkie Bgł; ponadto pozwala działać pomimo wyczerpania wytrzymałości; 1 porcja kosztuje 25 szt. zł;
61-65	**Nomes Sor (gnomowe ziele; 10%; 20%)** – zioło rasowe, poza podstawowymi właściwościami wywołuje dwukrotnie silniejsze halucynacje i czyni całkowicie niewrażliwym na strach i ból; 1 porcja kosztuje 27 szt. zł;
66-70	**Puff Hobbs Sor (fajkowe ziele niziołków 7%; 15%)** – zioło rasowe, palone w fajce poza podstawowymi właściwościami wywołuje efekt analogiczny (tylko dwukrotnie silniejszy) do palenia suszu z *Pięciolistnej Trawy*; 1 porcja kosztuje 18 szt. zł;
71-75	**Tors Sor (ziele olbrzymów 10%; 10%)** – zioło rasowe, poza podstawowymi właściwościami, zwiększa o 2k10 INT; 1 porcja kosztuje 10 szt. zł;
76-80	**Tors-Tors Sor (ziele gigantów 20%; 10%)** – zioło rasowe, poza podstawowymi właściwościami zwiększa o 20 pkt ZR; 1 porcja kosztuje 13 szt. zł;
81-85	**Trolls Sor (trolowe ziele; 5%/17%)** – zioło rasowe, poza podstawowymi właściwościami zwiększa o 10 pkt MD i SZ; 1 porcja kosztuje 16 szt. zł;
86-90	**Orcs Sor (orkowe ziele; 12%/15%)** – zioło rasowe, poza podstawowymi właściwościami zwiększa o 40 pkt SF (jednak tylko spożywane w postaci stężonego wywaru); 1 porcja kosztuje 95 szt. sr;
91-95	**Repts Sor (reptyliońskie ziele; 5%/35%)** – zioło rasowe (na wszystkie rozumne jaszczury oddziałuje z pełną skutecznością), poza podstawowymi właściwościami podwaja naturalne wyparowania skóry; 1 porcja kosztuje 30 szt. zł;
96-00	**Morion-Jor Kilt Sor (zioło dzieci świetlistego boga; 10%/12%)** – zioło rasowe dla całego rodzaju ludzkiego, poza podstawowymi właściwościami powoduje wpadnięcie w Berserk (patrz umiejętność berserkera; jeśli delikwent już posiada tą umiejętnosc, to w czasie działania zioła może ona być traktowana jakby miała 1 PU wyżej) przy pierwszym zranieniu (jeśli przedtem wysmaruje się całe ciało maścią z tego zioła); 1 porcja kosztuje 16 szt. zł;

Tabela IIIi: Zioła Ekstraordynacyjne

1k100	**Gatunek i opis**
01-04	**Summon Sor (ziele Summonu)** – zadziwiająca roślinka, która potrafi odkładać w swych organach przemienioną moc magiczną. Występuje w 2 formach: 1. Forma wiosenna w postaci dużych pędów zawierających po 2k100 małych, niebieskozielonych kwiatostanów-kryształków. Spożycie 1 kryształku powoduje przewrócenie jedzącemu 1 PM. 2. Forma jesienna po przekwitnięciu pozostawia (2k100-1k50) maleńkie owoce-kryształki. Ich zjedzenie pozwala zwiększyć na 6 godzin o 1 pkt UM na każdy spożyty owoc; Występuje w sercach starych dąbrów w pobliżu złóż protaktynu, 1 porcja ziela (z w/w liczbą kryształków) kosztuje 250 szt. zł;

05-09 **Mastug Sor (mastugowe ziele)** – jest to rodzaj ostu; można z niego sporządzić oleisty wywar, wszystko co zostanie nim dokładnie natarte odnosi tylko połowę obrażeń od ognia przez najbliższe 1k100 godzin; porasta zbocza i brzegi aktywnych wulkanów, 1 porcja kosztuje 45 szt. zł;

10-13 **Imcan Sor (ziele siłaczy)** – spożycie zioła powoduje przyrost SF o 1k100 pkt na 1k10 godzin; poza tym czyni dwukrotnie bardziej odpornym na zmęczenie; rośnie tylko w zagajnikach leszczynowych, 1 porcja kosztuje 37 szt. zł;

14-17 **Hustan Dag Sor (ziele mądrych słów)** – wypicie wywaru z tego unikalnego zioła przyspiesza procesy myślowe oraz zwiększa koncentrację; dzięki temu o 1/10 wzrasta skuteczność użycia i efekty wszelkich umiejętności intelektualnych (np.: *Targowanie*, *Retoryka*, *Traumaturgia*, *Rzucanie Czarów* itp.). Istnieje szansa (10%) że wszystkie współczynniki umysłowe postaci wzrosną na stałe o 1k5 pkt; wyrasta tylko w czasie pełni na rozstajach dróg, 1 porcja kosztuje 150 szt. zł;

18-23 **Urgan Bantoran Sor (ziele nasłoneczniony plaż)** – jest to rodzaj słonolubnej trawy, której spożycie powoduje nadnaturalną odporność na rany; Zwykłe obrażenia fizyczne odnoszą tylko połowiczny skutek, ale za to wszelkie magiczne obrażenia są dwukrotnie silniejsze; roślina występuje tylko na słonecznych plażach, blisko linii wodnej – tylko przy akwenach wodnych będących siedzibami wielkich, nadnaturalnych stworów (np. kolonii głębiniaków, utopcy, węży morskich czy krakenów itp.), 1 porcja kosztuje 100 szt. zł;

24-30 **Kustan Sor (szklane ziele)** – spożycie tej dziwaczej rzęsy wodnej wywołuje nadzwyczajne przyśpieszenie reakcji i refleksu, zmniejszając o 1 sg opóźnienie wszelkich czynności (ale min. 1), działa przez 1 minutę, ale postarza delikwenta o 5 miesięcy (trzeba uważać na gwałtowny przyrost włosów i paznokci :-)); porasta powierzchnie małych zbiorników wodnych, oddalonych od cywilizacji ale nie występuje na dużych wysokościach, 1 porcja kosztuje 35 szt. zł;

31-35 **Telel Sor (ziele telepatii)** – spożycie ziela na czas 10k10 rund nadaje zdolność analogiczną do odpowiedniej mocy parapsychicznej; rośnie w sercach lasów liściastych, 1 porcja to 265 szt. zł;

36-39 **Tinel Sor (ziele telekinezy)** – jw.; rośnie na pustyniach i półpustyniach, w miejscach zacienionych, 1 porcja kosztuje 270 szt. zł;

40-46 **Karon Sor (ziele nieustraszonych)** – to dziwne ziele daje zadziwiającą zdolność logicznego rozumowania i racjonalnego, samodzielnego myślenia; efekt jest taki, że na delikwenta w ogóle nie oddziałują żadne czynniki związane z Odp. nr 2; powiada się, że rośnie tylko w ruinach starych świątyń, 1 porcja kosztuje 123 szt. zł;

47-49 **Har-Hustan Sor (ziele nadmędrców)** – zwane też zielem mocarnej mądrości; kontakt sproszkowanej formy ziela ze śluzówką wywołuje natychmiastową utratę przytomności (na 1k5 rund), gdy zaś postać się ocknie, na 1k10 rund zyskuje dostęp do 1 wyższego poziomu Mocy Parapsychicznej (łącznie ze wszelkimi umiejętnościami właściwymi dla tak zwiększonego zakresu – nawet jeśli przed zażyciem w ogóle ich nie posiadała); ziele to porasta tylko i wyłącznie najgłębsze, wapienne jaskinie, 1 porcja kosztuje 320 szt. zł;

50-54 **Tornt Pit-Win (górski lekkopnącz)** – ta fantastyczna roślina występuje pod postacią giętkiego pnącza które rośnie zwykle pojedynczo... pionowo góry bez żadnej podpory, jakby jakaś magiczna siła kazała jej przeciwstawiać się grawitacji; stężony, oleisty wywar z ziela ma zdolność autolewitacji (jak czar *Lewitacja*) obiektów (jeśli się je nim natrze) o wadze do 10 pkt SF / porcję; rośnie w najwyższych, trudnodostępnych partiach gór, 1 porcja kosztuje 300 szt. zł

Uwaga: Wszystkie poniższe zioła zwane lotosami (z j. orkuskiego znaczy: usypiające zioło) występują tylko w krainach południa, rosną bowiem w wilgotnych, tropikalnych puszczach, dżunglach i bagniskach; niektóre spotyka się w takim środowisku występującym miejscowo na archipelagu Zachodnim i Wschodnim; spożycie jakiegokolwiek lotosu na surowo powoduje automatyczne zapadnięcie w śpiączkę trwającą 2k10 miesięcy (jeśli nie będzie się odpowiednio karmionym i poddanym opiece lekarskiej to grozi to śmiercią); ceny poniżej podane są tylko orientacyjne, bowiem lotosu nie można sobie ot tak po prostu kupić – należy go albo samemu zdobyć albo mieć dojścia, kontakty i znajomości;

55-56 **Adar Lotos (lotos czerwony)** – kontakt pyłku kwiatowego ze śluzówką powoduje wymioty; można je powstrzymać po udanym teście Odp. nr 6, wtedy po upływie 1k10 rund przez najbliższe 2k10 godzin obniżona zostaje ciepłota ciała zaś BG traci wigor (wszystkie współczynniki główne obniżane o 1/10 wartości), ale dzięki temu potrafi ukryć swoją witalność tak by nie dostrzegły go martwiaki;
Wypicie wywaru sprawia zapadnięcie w letarg (chyba że uda się test 1/2 Odp nr 6) na 2k10 godzin; wygląda wtenczas jakby była martwa, choć wszystkie zmysły poza wzrokiem ma sprawne i może podejmować każde działanie intelektualne nie wymagające patrzenia; 1 porcja kosztuje 100 szt. zł;

57-58 **Khtur Lotos (czarny lotos)** – ziele to występuje aż w 3 formach okresowych:
Forma wiosenna (zwana zielem galerników) może być spożyta w sproszkowanej postaci (wywołuje śmiertelne wymioty, tak mocne, że na końcu womituje się własnymi wnętrznościami; można to powstrzymać udaną obroną przeciw 1/2 Odp nr 6, wtenczas po upływie 2k10 rund wszystkie współczynniki fizyczne zostają podwojone; jednak organizm delikwenta, pracując na najwyższych obrotach zaczyna się wewnętrznie „wypalać" i po 1k10 godzinach następuje śmierć; jeżeli zostanie w międzyczasie zaaplikowana silna chemia lub magia lecznicza to BG może się udać przeżyć jeśli uda mu się obrona przeciw 1/10 Odp nr 10 – powodzenie oznacza zapadnięcie w leczniczy sen na całą dobę, po którym można normalnie działać) lub pijąc z niej wywar (po 2k10 rundach metabolizm BG zaczyna przyśpieszać, dzięki czemu trzykrotnie wzrasta jego SF i ŻYW na czas 1k10 godzin, jednak każdorazowo istnieje 10% szansa, że zamiast powyższego zajdzie efekt analogiczny do spożycia proszku); zwykle 1 porcja kosztuje 120 szt. zł;
Forma letnia – poza bazowymi nie posiada żadnych nadzwyczajnych efektów, czasem więc wyrabia się z niej leki nasenne (z bardzo mocno rozwodnionego wywaru) przez co 1 porcja zioła może kosztować 26 szt. zł;
Forma jesienno-zimowa (zwana zielem śmierci), a więc przyschnięta postać wegetacyjna jest bardzo niebezpieczna: w formie sproszkowanej jej zażycie wywołuje efekt analogiczny do czaru *Psychodela* (chyba, że udała się obrona na 1/10 Odp nr 6) zaś toksyny uwolnione podczas gotowania powodują natychmiastowe gnicie pijącego wywar (baz. PR spada o połowę); począwszy od kolejnego świtu, co dzień należy testować Odp nr 6, zaś niepowodzenie oznacza, że do końca dnia ciało ulega całkowitej zgniliźnie i ofiara umiera (zaś jej ciało może stać się źródłem różnorodnych, zakaźnych chorób gnilnych); po udanym teście dalsze gnicie może powstrzymać tylko potężna, specjalistyczna magia lub chemia – a jednak ofiara i tak wyjdzie z tego z PR 1/10 wartości przed zakażeniem; 1 porcja ziela kosztuje 250 szt. zł;

59-60 **Darkht Lotos (lotos brunatny)** – zwany też zielem syfu; nektar lub wywar z niego jest tak cuchnący, że ktokolwiek, kto zetknie się z nim po raz pierwszy (lub istoty o wyczulonym węchu) nie jest w stanie nic zjeść przez najbliższą godzinę (i traktuje się go jakby miał ułomność *Pechowiec*); spożycie ziela powoduje zaś, że delikwent zaczyna po 2k10 rundach tak śmierdzieć, że żadna żywa istota nie będzie go w stanie ugryźć ani zjeść; 1 porcja kosztuje 137 szt. zł;

61-62 **Alan Lotos (lotos błękitny)** – zwany także zielem wielkiego pragnienia; jeżeli sproszkowane forma wejdzie w kontakt ze śluzówką (np. przez

dmuchnięcie komuś w twarz), to postać taka przez najbliższe 1k10 dni będzie odczuwała nienaturalne, niezaspokojone pragnienie; picie napojów zaspakaja ten stan tylko na 1k10 najbliższych minut, potem zaś spragniona ofiara taktowana jest jakby była w *Niesprzyjających Warunkach*; spożycie wywaru powoduje nadmierne pocenie się organizmu, co pomaga pozbywać się mu wszelkich trucizna – przez najbliższą dobę substancje tego typu działają dwukrotnie słabiej, krócej i wolniej; 1 porcja kosztuje 150 szt. zł;

63-64 **Brant Lotos (żółty lotos)** – zwany też zielem letargicznym; sam zapach (gorzki, duszący) jego kwiatów (lub spożycie sproszkowanej formy) wywołuje zapadanie w letarg (obronić można się po udanym teście Odp. nr 7, przy czym dalsze wystawianie się na w/w działanie skutkuje koniecznością powtarzania rzutów) – który jest analogiczny do czaru kapłańskiego o tej samej nazwie; spożycie wywaru lub zapach suszu wywołuje otępienie psychiczne (połowa współczynników psych., poza WI, która wzrasta o połowę, -10 SZ ze względu na spowolnienie ruchów) na najbliższą dobę; powoduje ono całkowite oziębienie emocjonalne – a więc nie skutkują (lub są o połowę słabsze) wszelkie oddziaływania emocjonalne (strach, szaleństwo, rany psychiczne itp.); wykorzystuje się to czasem w wojsku jako ogłupiacz zwiększający morale, jednak jego częste używanie potrafi wywołać stan analogiczny do formy sproszkowanej; 1 porcja kosztuje 115 szt. zł;

65-66 **Gen Lotos (lotos zielony)** – zwany także zielem wizji; kontakt śluzówki ze sproszkowaną formą na 2k10 rund podwaja akt. Potencjał Umysłowy, istnieje jednak ryzyko (po nieudanym teście przeciw szokowi), że straci się przytomność; wypicie wywaru powoduje nadnaturalną aktywność umysłową, tak potężną że na czas 1k10 rund pozawala posługiwać się jedną, wybraną umiejętnością parapsychiczną – z maksymalnego poziomu mocy umysłowej nie wyższego niż dwukrotność aktualnie posiadanego; 1 porcja kosztuje 260 szt. zł;

67-68 **Al Lotos (biały lotos)** – zwany także zielem zmęczenia; kontakt śluzówki ze sproszkowaną formą wywołuje straszliwą senność, taką że przez 2k10 rund postać będzie walczyła ze wszechogarniającym znużeniem (co rundę należy wykonywać test 1/2 odp. nr 3, ew. 1/10 jeśli nie jest się odpowiednio pobudzonym do działania; nieudany oznacza silny sen przez następne 2k10 godzin – wybudzić można z niego delikwenta tylko przez umiejętne podduszenie, należy więc uważać, by śpiącego nie udusić na śmierć); wdychanie oparów wywaru całkowicie rozluźnia i odpręża (przez co stosują go często dystyngowane damy cierpiące na migrenę lun nerwice), pozwalając natychmiast zneutralizować strach lub szok (jednak powoduje to tez pewne uśpienie czujności, co powoduje, że przez następne 2k10 minut dwukrotnie wzrasta szansa zaskoczenia delikwenta); 1 porcja kosztuje 205 szt. zł;

Uwaga: opisane poniżej smocze zioła w większych ilościach występują tylko na terenach smoczych imperiów. W krainie 10 archipelagów występują tylko w miejscach gdzie smoki konkretnego gatunku się pojawiają – bowiem do wzrostu smocze ziele potrzebuje substancji zawartych w łajnie danego smoka; oczywiście zioła smocze na same smoki nie działają, są wręcz przez nie pogardzane, jako „gnojorośle" :-); jeżeli podano, że ziele może spowodować trwały przyrost jakiegoś parametru (lub inny efekt), to znaczy że istnieje 10% takiej szansy, zaś każdy taki przyrost może nastąpić tylko raz na 5 lat takiego bohatera; smocze zioła są substancjami tak potężnie mutagennymi, że spożycie kolejnej porcji przed upływem wyznaczonego czasu powoduje nabycie 1k10 nieodwracalnych mutacji (jeśli nie uda się test 1/2 Odp nr 10, powodzenie oznacza tylko 1 mutację);

69-70 **Lont-Gur Drag Elal Sor (długolistne ziele złotego smoka)** – po spożyciu wywołuje trzykrotny wzrost ŻYW na następną dobę; można ponownie zażyć dopiero po 5 dniach; może na stałe zwiększyć ŻYW o 20% baz. wartości; najczęściej spotykane na wapiennych wzgórzach, 1 porcja kosztuje 500 szt. zł;

71-72 **Drag Adar Sor (ziele czerwonego smoka)** – spożycie sproszkowanej formy wywołuje trzykrotny wzrost SF na następną dobę; można ponownie zażyć dopiero po 5 dniach; może na stałe zwiększyć SF o 20% baz. wartości; najczęściej spotykane w górach, bogatych w złoża rud, 1 porcja kosztuje 500 szt. zł;

73-74 **Drag Gen Sor (ziele zielonego smoka)** – spożycie wywaru powoduje wzrost ZR o połowę na 2 dni; można ponownie zażyć dopiero po 6 dniach; może na stałe zwiększyć ZR o 10% baz. wartości; najczęściej spotykane na obrzeżach starych, wysokich lasów, 1 porcja kosztuje 475 szt. zł;

75-76 **Drag Rot Sor (ziele srebrnego smoka)** – po spożyciu wywołuje podwojenie SZ na okres doby; można ponownie zażyć dopiero po 4 dniach; może na stałe zwiększyć ZR o 10% baz. wartości; najczęściej spotykane w nasłonecznionych dolinach, 1 porcja kosztuje 480 szt. zł;

77-78 **Drag Khtur Sor (ziele czarnego smoka)** – kontakt sproszkowanej formy ze śluzówką wywołuje podwojenie INT na najbliższe 12 godzin; można ponownie zażyć dopiero po 5 dniach; może na stałe zwiększyć INT o 10% baz. wartości; najczęściej spotykane na bagnach, 1 porcja kosztuje 400 szt. zł;

79-80 **Sands Drag Bur Sor (piaskowe ziele bagiennego smoka)** – wypicie stężonego wywaru powoduje dwukrotny wzrost MD na najbliższe 2k10 godzin; można ponownie zażyć dopiero po 5 dniach; może na stałe zwiększyć MD o 5%+1k5% baz. wartości; najczęściej spotyka się je rosnące na... ruchomych piaskach, 1porcja kosztuje 325 szt. zł;

81-82 **Drag Antur Sor (ziele niebieskiego smoka)** – spożycie sproszkowanej formy wywołuje 50% przyrost UM na najbliższą dobę; można ponownie zażyć dopiero po 7 dniach; może na stałe zwiększyć UM o 20% baz. wartości; najczęściej spotykane w nasłonecznionych, górskich parowach, 1 porcja kosztuje 450 szt. zł;

83-84 **Drag Al Sor (ziele białego smoka)** – po spożyciu podwaja CH na najbliższą dobę; można ponownie zażyć dopiero po 4 dniach; może na stałe zwiększyć CH o 2k10% baz. wartości; najczęściej spotyka się je pośród głębokiej tundry i tajgi, 1 porcja to 457 szt. zł;

85-86 **Drag Kras Sor (ziele kryształowego smoka)** – jeśli natrze się całe ciało maścią z tego ziela, to zmienia ono PR postaci o +/-1k50; można je ponownie użyć dopiero po upływie 10 dni; może na stałe zwiększyć PR o 1k20 baz. wartości; najczęściej spotyka się je pośród kamienistych wyżyn, 1 porcja to 442 szt. zł;

87-88 **Drag Got Sor (ziele kamiennego smoka)** – wprowadzenie wywaru z tego zioło do krwioobiegu powoduje dwukrotny przyrost naturalnych Wyparowań skóry na najbliższe 20 godzin; można zażyć ponownie dopiero po tygodniu; może na stałe zwiększyć skóry WYP (o 20pkt) i OB (o 1k6 pkt); najczęściej spotykane w podziemnych tunelach, labiryntach i jaskiniach), 1 porcja kosztuje 377 szt. zł;

89-90 **Drag Brant Sor (ziele zółtego smoka)** – spożycie powoduje, że przez najbliższe 12 godzin BG otrzymuje tylko połowę Obr. i nie odczuwa bólu; ponownie można spożyć po upływie 3 dni, jednak spożywanie częściej niż co tydzień może spowodować wyłysienie (a potem utratę kolejno: paznokci, zębów, pigmentu skóry i oczu a w końcu płodności); najczęściej spotykane na obszarach pustynnych, 1 porcja kosztuje 350 szt. zł;

91-92 **Drag Alan Sor (ziele błękitnego smoka)** – ziele o potężnych właściwościach odmładzających, spożyte potrafi cofnąć starzenie w ciągu najbliższego roku o 1k10 (premiowane) lat; działa tylko raz; występuje tylko na dnie szelfu, czasem wśród rafy koralowej, 1 porcja kosztuje 495 szt. zł;

93-94 **Drag Bulpur Sor (ziele błotnego smoka)** – nasmarowanie się stężonym, oleistym wywarem

	oraz spożycie korzenia tego zioła daje możliwość przebywania 24 godzin pod wodą bez potrzeby oddychania; po wyjściu na powierzchnię może wystąpić szok tlenowy (przez 1k5 rund, co rundę należy wykonać pozytywny test Odp. na gaz lub umiera się z powodu uszkodzeń płuc); najczęściej spotykane na dnie błotnistych zbiorników wodnych), 1 porcja kosztuje 200 szt. zł;
95-96	**Drag Domitor Sor (ziele jaskiniowego smoka)** – spożycie tego zioła powoduje, że bohater potrafi wzbijać się w powietrze na niewielkie wysokości i latać tam z prędkością 1/5 akt SZ (w m/r) przez najbliższe 2k6 godzin; ponownie można zażyć dopiero po 7 dniach; może spowodować wyrośnięcie niewielkich skrzydeł dzięki którym można szybować podczas spadania (tzn. nie odnosić obrażeń przy upadku); kolejne takie możliwości nie oznaczają wyrośnięcia kolejnych par skrzydeł, ale rozwój już istniejących tak by można było nimi: szybować w powietrzu (z prądami powietrznymi, jak na lotni) a następnie już samodzielnie wzbijać się w powietrze i latać (jak toperzosmok); najczęściej spotykane w kopalniach i przy wyjściach z jaskiń, 1 porcja kosztuje 460 szt. zł;
97-98	**Drag Aron Sor (ziele żelaznego smoka)** – wysmarowanie się stężonym wywarem z tego zioła powoduje przez najbliższe 6 godzin całkowitą odporność na wszelkiego rodzaju fizyczne formy energii: tj. ciepło, prąd elektryczny, promieniowanie radioaktywne itp (w tym na większość smoczych zionięć); można ponownie zażyć dopiero po 4 dniach; występuje w najwyższych partiach gór, na granicy lodowców, 1porcja kosztuje 300 szt. zł;
99-00	**Drag Darkhut Sor (ziele brązowego smoka)** – zażycie sproszkowanej formy powoduje wzrost o połowę obu bazowych odporności na okres doby; można ponownie zażyć dopiero po 6 dniach; może spowodować stały wzrost jednej z bazowych odporności (MG wybiera której) o 2k5 pkt; najczęściej rośnie w dżunglach, 1 porcja kosztuje 280 szt. zł;

MISKTURY

Tworzyć mikstury w sposób fachowy potrafi każdy kto posiada taką umiejętność profesjonalną. Przede wszystkim znają się na tym alchemicy, którzy potrafią stworzyć każdy rodzaj mikstury. Przedstawiciele innych profesji potrafią zwykle sporządzać tylko ten rodzaj mikstur, który jest przydatny w ich profesji (np. charakternicy potrafią tworzyć wiedźmińskie eliksiry, mnisi znają się na przyrządzaniu leków, zaś zabójcy potrafią destylować trucizny). Szansa powodzenia stworzenia 1 porcji mikstury jest ściśle uzależniona od rodzaju umiejętności którą dysponuje dana profesja, więc szczegółów należy szukać właśnie w owych opisach profesji. Oprócz tego proste mikstury chemiczne potrafią tworzyć te osoby, które posiadają umiejętność zawodową: cyrulika (u niektórych będzie to umiejętność profesjonalna).

Podane w poniższych ustępach receptury służą głównie tym osobom które mają odpowiednie zdolności by je przyrządzić, jeśli jednak ktoś ich nie posiada, ale ma pewien zasób wiedzy z przetwarzania innego rodzaju substancji (choćby *Zielarstwo* czy umiejętność pokrewną do tej którą się nie dysponuje) i uda mu się poznać recepturę z jakiejś księgi, to może podjąć karkołomną próbę przyrządzenia jej „na logikę" (albo „chłopski rozum"). Jednak uda się mu to tylko w przypadku wyjątkowego szczęścia (wynik testu w granicy 01-04), w każdym innym przypadku po prostu mikstura nie wyjdzie – lub co gorsza może zaszkodzić (niektóre mikstury, szczególnie chemiczne, o gwałtownym przebiegu reakcji potrafią eksplodować i zranić eksperymentatora).

Zaś samo poznanie receptury też nie jest proste – nawet dla osób dysponujących odpowiednimi umiejętnościami z danej dziedziny. Postacie początkujące, na niskich poziomach raczej nie będą znały wielu receptur, poza tymi najprostszymi, zwykle ich ilość będzie zależeć od Poziomu Umiejętności odpowiadającej za przyrządzanie danego preparatu. MG powinien nagradzać BG wraz z ich rozwojem także poznawaniem nowych receptur – ich opanowanie może być częścią np. szkolenia na wyższy POZ. Oprócz tego receptury można poznać:

1. odnajdując je w księgach. Takie rzeczy jednak na pewno nie znajdują się w powszechnie dostępnych woluminach z publicznych bibliotek. Owszem – zdarzają się nawet całe tomy-almanachy z różnego rodzaju przepisami chemicznymi czy magicznymi. Czasami nawet można znaleźć je w jakiejś bibliotece (przydatna jest tu umiejętność *Bibliotekarstwo*), ale do takich rzeczy trzeba mieć odpowiednie dojście i znajomości, bo nie udostępnia się ich osobom „z ulicy". Dobrze wyposażone w fachową literaturę bywają wszelkie mistyczno-tajemne zgromadzenia. Także przynależność do wyższych kręgów hierarchii kościelnej daje zwykle dostęp do tych, tajnych na ogół, informacji. No i zawsze można odnaleźć jakieś receptury w domu pokonanego maga, ruinach starej szkoły magicznej itp.

(Poniższe dwa sposoby można wykorzystywać tylko i wyłącznie do własnej dziedziny wiedzy)

2. w wyniku doświadczeń. Można nie znać receptury, ale można domyślać się składu ingrediencji, bo w końcu od tego jest wiedza z potrzebnej nam dziedziny, by można było wykorzystywać ją empirycznie. Oczywiście takie badania zależą przede wszystkim od efektu jaki chcemy mikstury osiągnąć, na podstawie tego należy zgromadzić odpowiednie substancje i zacząć z nimi eksperymentować, posiłkując się fachową literaturą z danej dziedziny. Badanie 1 takiej receptury trwać może 10k100 dni, i MG może ten czas odpowiednio zmodyfikować w zależności od tego jakim sprzętem dysponuje delikwent, ile literatury udało mu się zgromadzić, na ile jest inteligentny i oczytany by nie marnować niepotrzebnie składników. Takie badania są oczywiście bardzo kosztowne (100-1000 szt. zł), pomimo, że eksperymentuje się z niewielkimi, próbnymi porcjami substancji. Toteż nie każdego może być stać na nie.
3. Można też podjąć się stworzenia jakiejś nowej receptury ze znanego nam zakresu wiedzy. Będzie to przebiegało podobnie do poprzedniego punktu – z tą oczywiście różnicą, że tutaj już całkowicie w ciemno prowadzimy poszukiwania. Należy więc zacząć od studiowania ksiąg i rozpraw naukowych, które mają nam przedstawić sposoby przetwarzania substancji. Potem odpowiedniego rodzaju składniki musimy zdobyć, o cechach i właściwościach przypominających efekt który chcemy uzyskać (jeżeli dotyczy to substancji magicznych, należy przeprowadzić wcześniej udaną ich identyfikację).

Wtedy właśnie trzeba przejść do eksperymentowania nad nimi – rozcieńczania, gotowania, spalania, podgrzewania, oziębiania, fermentacji, syntezowania itd. Metodą prób i błędów w końcu uda nam się uzyskać założone (i uzgodnione z MG) właściwości końcowej substancji. Zwykle po 20k100 dniach ciężkich wysiłków, które mogą nas kosztować 500-10000 szt. zł (nie licząc utraty zdrowia a nawet życia) możemy uzyskać końcową recepturę produktu.

Uwaga: jeśli cena jakiejś mikstury została sprecyzowana zamiast podania przedziału cenowego – to znaczy, że raczej nie można jej kupić. Jest to po prostu wartość mikstury jeśli chcemy ją komuś sprzedać.

UWAGA (skierowana w szczególności do amerykańskich czytelników): A teraz tak na poważnie! Wszystkie opisane poniżej substancje są niemożliwe do pozyskania w warunkach amatorskiej laboracji w świecie rzeczywistym. Dlatego też w świecie rzeczywistym nie należy nawet próbować ich pozyskiwać, bowiem przepisy na niektóre substancje zostały celowo zmienione (bo to nie jest Poradnik Narkomana) lub wymyślone (bo nie mam pojęcia jak wydestylować czysty trupi jad z martwej tkanki). Dzieci – NIE RÓBCIE TEGO W DOMU!!!

MIKSTURY CHEMICZNE

Mikstury chemiczne potrafią wytwarzać wszystkie postacie dysponujące umiejętnością *Cyrulika*. Pewną wiedzę pozwalającą rozpoznawać najprostsze z nich mają także osoby dysponującymi pokrewnymi gałęziami wiedzy (jak np. *Rusznikarstwo*) – jednak nie będą potrafili przyrządzać więcej niż jednej, góra dwóch mikstur (i to tylko takich, które są bezpośrednio lub pośrednio przydatne w ich zawodzie). Z podanych składników można zwykle przyrządzić 5k10 porcji mikstury (przy czym o ich początkowej ilości może zadecydować, wedle uznania i specjalistycznej wiedzy MG). Trwałość poniższych mikstur jest różna, ale zwykle wynosi od kilku do nawet kilkuset lat. Niektóre zaś rozkładają się po wielu erach.

Podane poniżej receptury są tylko przykładami dla uczestników-laików. Ponieważ umiejętność *Cyrulika* daje praktycznie całą kompleksową wiedzę z zakresu wykorzystywania fizykochemii, graczom i MG dysponującym taką wiedzą w świecie rzeczywistym polecamy samodzielne wymyślanie receptur – zgodnie z wiedzą którą dysponują. Ponieważ chemia i pirotechnika są bardzo fascynującymi gałęziami współczesnej wiedzy, zalecamy zainteresowanym graczom samodzielne szukanie fachowej literatury, którą będą mogli wykorzystać podczas inscenizacji (szczególnie, jeśli odgrywają postacie alchemików). „Kryształy Czasu" są inscenizacją fantasy, więc nie wszystkie szczegóły reakcji muszą się zgadzać ze stanem rzeczywistym – z tego też powodu nie zamieszczamy tu żadnej listy odczynników, rozpuszczalników czy utleniaczy. Znajomość ich można w naszej RPG zastąpić z powodzeniem rzutem kostką, bowiem jest ich zbyt dużo i są zbyt różnorodne, by je tu wszystkie dokładnie opisać.

NAZWA: Alkohole

SKŁAD: zwykle fermentując następujące składniki: woda (destylowana, źródlana lub księżycowa, ew. ze studni), różnorodne cukry (z miodu, buraków cukrowych, celulozy itp.), i katalizatory (enzymy, drożdże, gazy itd.); możne je też pozyskiwać destylacją chemiczną – z kwasów, gazów, estrów itp.

CENA: różna w zależności od gatunku.

OPIS: Płyny pochodne gazów węglowodorowych. W wielu miejscach na Orchii alkohole są podstawą wielu gałęzi gospodarki, nauki i handlu. Ich przeznaczenie jest różne – zwykle chemiczne. Tu zajmiemy się tym spożywczym – i to tego najpopularniejszego alkoholu, etylowego, zwanego po prostu spirytusem (pod wszelakimi odmianami). Pije się je z różnych powodów. Jednak ich działanie na istoty żywe jest jednakie. Spożycie porcji pitnej [małego, 25ml kieliszka] 100% etanolu (inne dawki działają proporcjonalnie: MG niech to dokładnie sobie obliczy jeśli chce – w przybliżeniu kieliszek wódki odpowiada mniej więcej pucharkowi wina o ten kuflowi piwa) po około 5 minutach powoduje tzw. objawy upicia: poprawę humoru, delikatne wyzwalanie psychiczne z pewnych oporów i zahamowań (co MG powinien uwzględnić modyfikując odpowiedni – pozytywnie lub negatywnie przy niektórych testach, w szczególności na reakcję i posłuch). Ten stan zwykle mija po około 10k10 minutach. Dalsze jednak spożywanie alkoholu wywołuje reakcję kaskadowo-łańcuchowego postępu opilstwa. Po kilku następnych dawkach (po 1 na każde 35 kg masy ciała) wpada się w stan upojenia alkoholowego. W tym stanie dochodzi do zaburzeń równowagi psychomotorycznej (-20 do ZR i SZ), jednakże bohater może powtórzyć rzut przeciwko Odp nr 2 jeśli poprzedni był nieudany (trudno jest przestraszyć kogoś pijanego, albo mu coś wmówić). Dalsze spożywanie alkoholu w tym stanie skutkuje wykonywaniem po każdej kolejnej porcji testu obronnego przed szokiem (z kumulatywnym mod. -5), niepowodzenie oznacza utratę przytomności i zapadnięcie w normalny sen. Jeśli testy były udane to i tak należy przetestować jeszcze obronę przed iluzją, inaczej pijący doznaje

omamów (ale nie są one traktowane jak halucynacje). Stan upojenia alkoholowego (obojętnie od stanu świadomości) trwa przez 4k2 godziny, a po min następuje okres „zejścia" – tzw. *kac poalkoholowy* trwający przez 5k3 godzin (obniża współczynniki psychiczne o 1/5). W zależności od masy ciała, rasy i ŻYW MG powinien określić także w którym momencie może dojść do zatrucia alkoholowego (po nieudanym rzucie przeciwko truciznom) albo popadnięcia w alkoholizm (analogicznie do ułomności).
Sam alkohol jest też dosyć łatwopalną substancją. Podpalony płonie zwykle przez 1k5 rund, natychmiast obejmując ogniem obiekty łatwopalne. Jeśli 20% ciała istoty żywej wejdzie w kontakt z płonącą substancją lub w bezpośredni zasięg płomieni, to co rundę zadaje 1k10 obrażeń na każde 10% stężenia roztworu alkoholowego (lub połowę po udanej obronie).

NAZWA: Anielski Pył [narkotyk 45%/8%]
SKŁAD: mieszanina aktywnych substancji meskalinowych wyrafinowana termicznie z wierzchołkowych części tropikalnych kaktusów opuncjopodobnych i palmy plażowej, rozrobione ze sproszkowaną gałką muszkatową.
CENA: 130-144 szt. zł/porcję.
OPIS: Narkotyk ten zwykle spala się lub rozcieńcza gotując z niego roztwór na alkoholu i zażywa dokrewnie. Po 1k10 rundach następuje niesamowite wyostrzenie wszystkich zmysłów (na czas 1k5 godzin), ich zasięg i skuteczność związanych zeń umiejętnościami zwiększa się o 1/5 (kumulatywnie). Halucynacje nie pojawiają się w przypadku pojedynczych dawek – w pozostałych przypadkach trwają 2k10 minut na każdą kolejną porcję. W dodatku postać jest niesamowicie czujna i trudno wytrącić ją z równowagi – zarówno fizycznej jak i psychicznej (wartości akt. parametrów w czasie w/w testów są podwajane).

NAZWA: Brązowy Cukier [narkotyk 60%/55%]
SKŁAD: poddane działaniu odczynników zasadowych morfinowe substancje pozyskane z ekstrakcji słomy mleczaszki.
CENA: 70-88 szt. zł/porcję
OPIS: Nazwa tej substancji wzięła się od jej wyglądu – bo tak naprawdę z żadnym cukrem nie ma ona nic wspólnego (chyba że sprzedawca oszukał klienta fałszując narkotyk cukrem trzcinowym). Aktywacja następuje po około 1k10 rundach – jeśli przyjęło się go dokrewnie lub domięśniowo (dwukrotnie dłużej w przypadku inhalacji wywarem). Następuje wówczas lekkie pogorszenie wzroku (o 1/10 zmniejsza się jego zasięg i umiejętności z nim związane itd.) a organizm delikwenta staje się całkowicie niewrażliwy na ból (na okres 1k6 godzin). W czasie trwania halucynacji (5k10 minut) występuje, podobne jak w letargu, obniżenie aktywności krążeniowo-oddechowej (WT spada o połowę, obojętnie od ilości dawek) przez co postać jest w stanie ukrywać swoją ENŻ i w dodatku zadawane jej obrażenia są zmniejszane o 1/10 (kumulatywnie z kolejnymi ale tylko do piątej dawki). Dodatkowym objawem „zejścia" po tym narkotyku jest obniżona wydolność układu immunologicznego, przez co delikwent ma połowiczną obronę przed chorobami.

NAZWA: Czarna Maź
SKŁAD: mazut ropowy, grafit, terpentyna, fosfor biały, spirytus krasnoludzki, pył potasowy, soda, oliwa.
CENA: 535-665 szt. zł/litr
OPIS: Jest to bardzo niebezpieczna, kleista maź, którą należy przyrządzać w idealnie hermetycznych pojemnikach. Postępowanie takie jest wymuszane faktem, iż mikstura samoczynnie zapala się w jakimkolwiek kontakcie z powietrzem. Dlatego też najczęściej jest używana jako środek eksplozywny. Jedna porcja w momencie gwałtownego zapłonu wybucha raniąc wszystkich w promieniu 5 metrów 10k6 Obrażeń (połowa po udanej obronie przed wysoką temperaturą – tyle samo zadaje pkt uszkodzeń mniej odpornym na wstrząsy i uszkodzenia fizyczne przedmiotom). Poza tym każdy obiekt w promieniu 10m zostaje pokryty płonącymi przez 2k6 rund niedopałkami (które co rundę zadają 2k10 obrażeń, ew. połowę po udanej obronie).

NAZWA: Drugie Płuca
SKŁAD: kilkadziesiąt warstw (cieniutkich) jedwabnej tkaniny przekładanej z tkaniną lnianą i atłasową; każda z warstw tkaniny musi być natarta maścią borowo-bromo-jodo-rodową i galwanicznie powleczona platyną (tak by przepuszczały powietrze); całość musi być przechowywana w szczelnie zamkniętym pojemniku – cały czas nasączana świeżym moczem.
CENA: 800-850 szt. zł/metr kwadratowy (zwykle spotyka się w formie bandażu).
OPIS: W momencie kontaktu z toksycznymi inhalantami należy tak przygotowaną maską szczelnie opatulić otwory oddechowe (w miarę możliwości także zatkać nią uszy). Taki „katalizator" natychmiast eliminuje wszelkie trujące opary opałowe (typu czad lub dwutlenek węgla itd.), uwalniając z maski czysty tlen. Jeśli dojdzie do kontaktu z innymi trującymi gazami to maska zwykle wyłapie większość toksyn zmniejszając obrażenia, ew. pozwalając na dodatkowy rzut obronny (zależy jak szczelnie owinie się nią twarz). W przypadku toksyn kontaktowych należy szczelnie obandażować ciało by materiał spełniał swą ochronną funkcje – jeśli wykona się to fachowo to może on również chronić przed truciznami niegazowymi. Regularnie zwilżany moczem (ew. wodą amoniakową) pozwala ochraniać delikwenta przez 24 godziny przed działaniem skażonego powietrza. Ilość tlenu uwolniona w wielokrotnie złożonym metrze kwadratowym tkaniny (min. 15 cm grubości) pozwala przetrwać 1k10 minut w naziemnym środowisku całkowicie pozbawionym tlenu. Substancje czynne z tego bandażu zwykle nie są w stanie ochronić przed niektórymi zarazkami.

NAZWA: Eliksir Błyskawic
SKŁAD: witriol (5 ilości) i mieszanina (1 ilość) pyłu cynkowego, pyłu miedzianego, mydła proszkowego, popiołu wulkanicznego.
CENA: 670-760 szt. zł/litr
OPIS: Kwas i mieszaninę przechowuje się oddzielnie, w dwudzielnym pojemniku ze szkła. W momencie gdy

dochodzi do stłuczenia i obie substancje mieszają się ze sobą, zachodzi gwałtowna reakcja elektrochemiczna (przez 1k5 rund). Każdy kto wejdzie w kontakt z reagującą substancją może otrzymać 4k10 Obrażeń na rundę od elektryczności (ew. połowę po udanej obronie przeciwko elektromagnetyzmowi. Substancja jest doskonałym inicjatorem ognia – każdy materiał podatny na ogień, który wchodzi w kontakt z reagującą cieczą natychmiast staje w płomieniach.

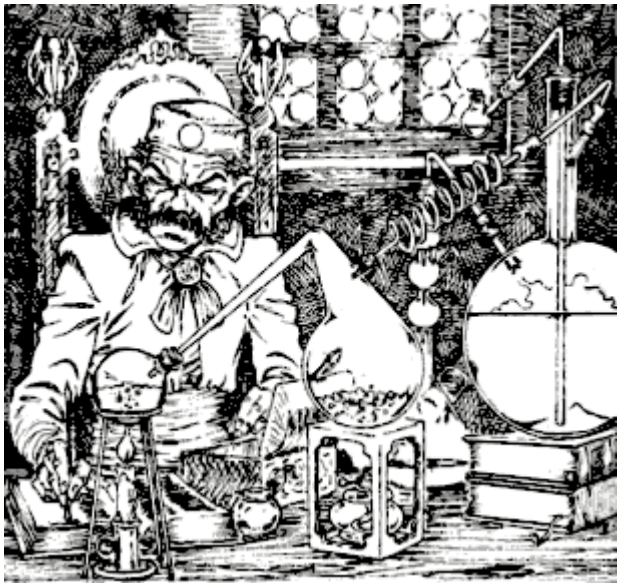
NAZWA: Furia [narkotyk 65%/60%]
SKŁAD: woda destylowana, kwas solny, alkohol propylowy, eter, siarczan magnezu (bezwodny), bromobenzen, zasada potasowa, gaz bagienny.
CENA: 270-300 szt. zł/porcję
OPIS: Narkotyk zwany czasem też Gwiezdną Furią. Ta uzyskana w wyniku wielokrotnej rafinacji i obróbki termociśnieniowej ciecz może być pita (działa po 10k6 minutach), ew. wcierana w ciało (działa po 2k10 min). Palenie (ew. podgrzewanie i inhalacja oparami) powoduje aktywację po 1k5 rundach, ale jest niebezpieczna z powodu wydzielającego się chlorowodoru, mogącego powodować uszkodzenia dróg oddechowych. W momencie aktywacji, na okres 2k10 godzin występuje u delikwenta nadaktywność mózgu w ośrodkach czuciowych, pamięciowych, nastrojowych itd. co powoduje zwiększenie Odp psychicznych o 1/5. Po upływie początkowych 3k10 minut występują silne halucynacje (pięciokrotnie intensywniejsze niż normalnie) w czasie których (przez połowę czasu działania narkotyku) dochodzi do nadaktywności ośrodków ruchowych i zwiększonego wydzielania gruczołów dokrewnych, co skutkuje zwiększeniem Odp fizycznych o 1/10. Efekty narkotyku zaczyna się nasilać w ostatniej godzinie jego działania, dzięki czemu o 1/4 zwiększa się MD, INT, WI i ZW oraz ENŻ. Jeśli jednak nie wykona się udanej obrony przed szokiem – to od tego momentu, aż do zakończenia „zejścia" towarzyszą delikwentowi negatywne halucynacje (z podwojoną ilością PO). Jeżeli w tym stanie coś lub ktoś wyprowadzi go z równowagi, to w skutek rozregulowanych hormonów konsument wpada w stan analogiczny do berserku (patrz odpowiedni stan berserkera).

NAZWA: Klej Wodoodporny
SKŁAD: Mieszanina roztworów siarczanu cynku (z wodą amoniakalną) i krzemianu potasu (tzw. szkło wodne); jeśli chcemy uzyskać klej do przyklejania organicznych kawałków (np. pergaminu) do powierzchni mineralnych (np. metalowych) to należy dodatkowo dodać roztwór cukru i kitu uszczelniającego (w mieszaninie wodno-glicerynowej o stosunku 2:1).
CENA: 9-27 szt. zł/porcję (wystarcza do pokrycia 1 m^2).
OPIS: Klej utwardza się po 1k20 minutach i nadaje się do klejenia skór, pergaminów, papirusów czy tkanin (w drugiej postaci pozwala przyklejać w/w substancje do metalu lub kamienia czy szkła). Jest po stwardnieniu całkowicie odporny na wilgoć i można go rozkleić tylko używając bardzo dużej siły lub chemicznych odczynników (wytrzymałość fizyczna spoiwa wynosi 50 + 1k50 pkt).

NAZWA: Kamienna Maść
SKŁAD: woda, soda, wapno palone, pył z prażonych kamieni gipsowych, pył z prażonego anhydrytu, pył z prażonej gliny, pył z prażonego boksytu, popiół, cukier, talk (wodorokrzemian magnezu), krystaliczny kwas azotowy i fosforowy.
CENA: 450-500 szt. zł/litr
OPIS: Przechowuje się rzeczoną miksturę w specjalnych pojemnikach szklanych, gdzie woda jest oddzielona z mieszaniny proszkowej. Przed użyciem wstrząsa się silnie pojemnikiem (tak by wybić przegródkę z wodą) i parę razy trzepie na tyle dokładnie, by nie zniszczyć pojemnika, a jednocześnie dokładnie wymieszać składniki. Od momentu wymieszania mieszanina niesamowicie szybko twardnieje (obojętnie czy na powietrzu czy w wodzie) – w ciągu 1k6 rund. Dlatego też obrzucenie kogoś taką mazią może utrudnić lub uniemożliwić poruszanie. Bowiem przez 2k10 dni od stwardnienia maść zamienia się w tak twardą skorupę, że można ją uszkodzić tylko odpowiednimi chemikaliami (dlatego tez można ją wykorzystywać jako prowizoryczne spoiwo – ale tylko tymczasowo). Po tym czasie substancja zaczyna się samoczynnie wykruszać w ciągu 1k10 godzin.

NAZWA: Królewna Śnieżka [narkotyk 45%/15%]
SKŁAD: aktywne substancje efedrynowe (pozyskane z wielokrotnej rafinacji pasty z żółtoziela szlachetnego) poddane działaniu kwasów organicznych i soli.
CENA: 200-220 szt. zł/porcję
OPIS: Ten śnieżnobiały, puszysty proszek zwykle przyjmuje się doustnie (rozpuszczony w glicerynie lub oleju, z wodą miesza się ale nie rozpuszcza całkowicie) lub w kontakcie ze śluzówkami. Już w następnej rundzie zwiększa na okres 1k6 godzin o 1/2 ŻYW, SF, SZ i MD (przyjmowanie kolejnych dawek działa tylko z połową skuteczności względem poprzedniej) Ponadto czyni całkowicie niewrażliwym na zmęczenie, zaś wszelki ból jest odczuwalny tylko połowicznie. Halucynacje zaczynają się zwykle w połowie czasu trwania lub pod koniec działania narkotyku i trwają 2k10 minut. Są jednak o połowę słabsze niż normalnie – zaś ich specyfika powoduje, że delikwent uzyskuje bardzo silną zdolność koncertowania uwagi. Dzięki temu wszystkie umiejętności jej wymagające wykonywane są szybciej, lepiej i dokładniej (decyzja MG). Jednak postać staje się dosyć drażliwa, podniecona – co w niektórych sytuacjach może spowodować utratę samokontroli (odpowiednio obniżając np. odporność na sugestię, wmawianie itp.). Dłuższe używanie narkotyku może powodować gwałtowne spadki wagi (1k10 kg na tydzień) – w przypadku nieudanego rzutu przeciwko polimorfii (co w krytycznej sytuacji może doprowadzić do śmierci organizmu). Narkotyk jest tak potężny, że gdy przestaje działać – nie obniża poprzednio zwiększonych współczynników (choć pozostałe efekty zejścia są wciąż obecne). Zarówno w czasie trwania „haju" jak i „zejścia" postać odczuwa jadłowstręt, uniemożliwiający jej przyjmowanie większości pokarmów.

NAZWA: Kwasy



SKŁAD: tlenek niemetali (uzyskany w procesie spalania i dodatkowego utleniania niemetalu) rozpuszczony w wodzie destylowanej.

CENA: 80-330 szt. zł/porcję

OPIS: Kwasy pozyskuje się z różnych substancji jednak najczęściej używanymi są tylko te najsilniej żrące. Rozpuszczają one substancje metaliczne i organiczne, choć tylko połowicznie oddziałują z metalami szlachetnymi a złota nie są wcale w stanie rozpuścić. 1 porcja starcza zwykle na pokrycie 1 decymetra kwadratowego. Obrażenia i uszkodzenia jakie zadają na takiej powierzchni zależą od ich stężenia. Na 1% stężenia kwas zadaje 1 ranę (lub 2 pkt. uszk.) w ciągu 1 rundy. Obrażenia mogą być obniżone o połowę, jeśli ofierze uda się test obronny przeciwko kwasom. Przeciętnie porcja kwasu jest w stanie reagować przez 2k5 rund. Działanie kwasu można zneutralizować odpowiednio dobraną zasadą (najlepiej przemyć roztworem sody kuchennej, sama woda bowiem może spowodować tylko przyśpieszenie reakcji. Do najbardziej popularnych i najsilniejszych kwasów należą:

- kwas siarkowy może osiągnąć maksymalne stężenie około 80%, lub powyżej 95% - w formie tzw. witriolu, jednak bardzo trudno go wydestylować; rozpuszcza praktycznie wszystko z wyjątkiem złota czy białego mitrilu, adamandytu itd.
- kwas azotowy może osiągnąć maksymalnie 67% stężenia – w wyższym stężeniu bardzo szybko się rozkłada; niektóre metale rozpuszcza tylko przy odpowiednio dużym stężeniu, sporej ilości (trzeba wykonać np. „kąpiel") i długim czasie działania – kwasem azotowym bardzo ciężko zniszczyć takie metale półszlachetne jak srebro, miedź czy stopy w rodzaju mosiądzu albo elfiej stali.
- kwas solny (zwany też chlorowodorowym) – nie spotyka się go w stężeniach powyżej 35%; groźny głównie dla substancji organicznych – metale koroduje tylko w przypadku długotrwałego kontaktu (liczonego w dniach, tygodniach).

Szczególnym rodzajem kwasu jest mieszanina kwasu azotowego z kwasem solnym w stosunku 1:3, która jest tak silnie reaktywna, że działa dwukrotnie szybciej względem normalnie rozpuszczających się substancji i w dodatku jest w stanie normalnie rozpuścić złoto i jemu podobne.

NAZWA: Lodowcowy Płyn

SKŁAD: woda, sól amoniakowa (azotan amonu); można też użyć innych substancji, o potężniejszej endotermice.

CENA: 70-90 szt. zł/ćwierć litra;

OPIS: Obie te substancje trzyma się zwykle osobno, w dwudzielnym pojemniku ze szkła. W momencie zbicia barier oddzielających obie substancje zachodzi gwałtowna reakcja, która pobiera spore ilości ciepła z otoczenia. Na obszarze rozlania może więc dojść do spowolnienia lub zatrzymania wielu reakcji fizyko-chemicznych (w tym np. spalania). Żywe organizmy, które wejdą w kontakt z porcją reagującej cieczy doznają szoku termicznego, otrzymując 10k6 Obrażeń od zimna (lub połowę po udanym teście obronnym).

NAZWA: Lontownica

SKŁAD: sznur z metalowymi wplotami (mieszanki magnezowo-potasowej) nasączony mieszaniną łoju, sproszkowanego pirytu, sproszkowanego hematytu, sproszkowanej okrzemki, popiołu drzewnego i skrystalizowanej wody piorunowej; jeśli zamiast w/w nasączymy przy pomocy specjalnej prasy sznur pirożelem to uzyskamy lont palący się nawet w wodzie i bez dostępu powietrza.

CENA: 14-28 szt. zł/10m

OPIS: Jest to lont wykorzystywany do podpalania różnych substancji wybuchowych i łatwopalnych z dużej odległości a więc i z czasowym opóźnieniem. Pali się on z szybkością (w zależności od gatunku – odpowiednio dobranych proporcji mieszanki) 5, 10 lub 15m na rundę. Siła spalania jest tak potężna, że cokolwiek co ma kontakt z lontem a jest podatne na ogień (nie tylko łatwopalne) zaczyna się palić. Mało tego – jeśli jakiś przedmiot. np. średni konar drzewa owiniemy wielokrotnie w około takim lontem i podpalimy to w pewnym momencie będzie się lont palił na całej swej powierzchni długościowej. Jest to związane z uwolnieniem tak dużej energii, że działa jak piła. Tak więc za każde 10-krotne owinięcie czegoś w około podpalony lont zadaje 5k10 punktowych Obrażeń od bardzo wysokiej temperatury oraz 10k10 obrażeń fizycznych odpowiadających ranom tnącym. Przed pierwszymi chroni połowicznie udana obrona przed ogniem, przed drugimi tylko połowicznie mogą chronić WYP. Oczywiście dotyczy to tylko materiałów nieodpornych na ogień. Metale itp. substancje jest on w stanie tylko miejscowo nadtopić (ale np. kilkudziesięciokrotne owinięcie nim miecza może spowodować jego „przetopienie" na pół).

NAZWA: „Nigdy-Nie-Gasnąca-Rdza"

SKŁAD: zaprawiana metanolem mieszanina węgla, i tlenków siarki oraz metali (zwykle tlenków żelaza).

CENA: 4000 szt. zł/litr; prawie niemożliwy do kupienia.

OPIS: Jest to rodzaj pirożelu, jedynego znanego na Orchii. Raz podpalony, potrafi płonąć w ogromnych temperaturach, przekraczających 10 000 stopni. Pali się nawet bez dostępu tlenu, woda i większość środków gaszących wyparowuje zanim zdąży zbliżyć się na skuteczną odległość do źródła ognia. Każda

porcja płonie przez 2k10 minut, powodując zapalenie się wszystkiego (lub stopienie rzeczy ogniotrwałych) silnym płomieniem w promieniu 10 metrów (wszelkie istoty żywe w tym obszarze otrzymują 2k10 Obraż na rundę, bez możliwości obrony). Gdy płonąca substancja pokryje (lub obejmie bezpośrednim płomieniem) każde 10% ciała istoty żywej, zadaje jej 10k100 ran oparzeniowy na rundę (bez możliwości obrony).

NAZWA: Ogień Świętych [narkotyk 75%/40%]
SKŁAD: rozcieńczone w glicerolu pochodne kwasu lizergowego pozyskane w procesie termo-chemicznej rafinacji przetrwalników czerwinki (forma pasożytniczego grzyba zbożowego, tzw. sporysz).
CENA: 53-78 szt. zł/porcję.
OPIS: Spożycie tego narkotyku wywołuje niesamowicie silne pobudzenie na okres 1k10 godzin. Zwiększa dwukrotnie ZR i SZ, oraz powoduje że delikwent nie odczuwa zmęczenia, chłodu, duszności, obrażeń, agonii i strachu (choć jego organizm jak najbardziej poddawany jest działaniu tych czynników) tak długo jak trwają halucynacje (przez połowę czasu działania narkotyku – zwykle zaczynają się już po 1k10 rundach i są czterokrotnie silniejsze niż normalnie). W rzeczywistości kondycja organizmu powoduje tylko połowiczną utratę WT i ENŻ. Gdy narkotyk przestaje działać, do objawów „zejścia" dołączają się wszelkie czynniki, których nie odczuwało się (o ile wystąpiły) podczas „haju". Jeśli w taki sposób doszło do wyczerpania sił (WT = 0) to istnieje ryzyko (nieudany test 1/2 akt ŻYW minus wartość WT „na minusie"), że organizm delikwenta doznał przegrzania i jeśli nie udzieli się mu fachowej pomocy to umiera w ciągu 1k10 rund. Nazwa tej substancji pochodzi od efektu, który wywołuje przedawkowanie tej substancji. Objawia się ono bowiem widowiskowymi drgawkami kończyn i konwulsjami korpusu, które przypominają zachowywanie się płomienia ognia.

NAZWA: Patynat
SKŁAD: metalowy pył, utleniacz właściwy dla danego metalu.
CENA: 2-60 szt. zł/porcję pozwalającą na pokrycie decymetra kwadratowego patynowanej powierzchni.
OPIS: Jeśli jakiś metal (lub jego stop) pokryjemy pyłem z jego sproszkowanej, przemielonej wersji i podziałamy równomiernie na pył utleniaczem, to uzyskamy na jego powierzchni warstwę tlenku metalu, która zabezpieczy całość metalu przed powierzchniowymi reakcjami. Przede wszystkim wykorzystuje się to by uodpornić je na kwasy. Nawet jeśli tlenek będzie za słaby, to i tak dwukrotnie spowolni reakcję z kwasem. Dzięki temu można też opóźnić niszczenie metalowych przedmiotów z powodu upływu czasu (głównie to utleniania: rdzewienia, śniedzenia itd.)

NAZWA: Piorunowa Woda
SKŁAD: gliceryna nitrowana (wkraplana w niskiej temperaturze mieszaniną kwasu azotowego i siarkowego).
CENA: 250-300 szt. zł/porcję; używana i spotykana niezmiernie rzadko ze względu na kłopotliwy transport i niebezpieczne przechowywanie.
OPIS: Ta gęsta, oleista ciecz jest niesamowicie wybuchowym wynalazkiem krasnoludzkich górników. Jest tak potężna, że jedna porcja potrafi zadać 10k10 obrażeń w wyniku eksplozji (i dziesięciokrotnie więcej punktów uszkodzeń przedmiotom – nie mówiąc o tym, że całkowicie niszczy wszystkie delikatne i łatwopalne rzeczy) w promieniu 1 metra (kumulowane w przypadku zwiększania dawki). Organizmy żywe mogą uniknąć połowy obrażeń, jeśli spróbują wykonać udany unik od tego obszarowego ataku (lub test przeciwko bazowej obronie fizycznej). Eksploduje w przypadku nawet nieznacznego wzburzenia (wstrząsu) lub podgrzania. Jednak jej właściwości są o tyle specyficzne, że od wstrząsu eksploduje tylko miejscowo – więc gdy coś nią polewamy, do detonacji musimy ją podpalić (dlatego detonując wstrząsowo rzuca się ją zwykle w jakimś szklanym pojemniku, by całość doznała wzburzenia – gdyby bowiem uderzyć młotkiem w plamę cieczy, to wybuchnie ona tylko w miejscu uderzenia narzędzia – cała reszta pozostanie stabilna). Jej potęga eksplozji może być użyta do zgaszenia nawet najsilniejszego źródła ognia. Szansa na powodzenie wynosi 1%/porcję – przy czym całość należy wrzucić w płomienie jednocześnie – z odpowiednio dużą siłą – jeśli to możliwe względnie w centrum ognia.

NAZWA: Puszek Okruszek [narkotyk 44%/33%]
SKŁAD: rafinowana (kwasem solnym i ługami sodowymi) pasta z liści, korzeni i owoców rzadkich roślin tropikalnych z rodziny erytroksylonowatych, wymieszana z wapnem.
CENA: 115-130 szt. zł/porcję
OPIS: Ten proszkowaty narkotyk można przyjmować poprzez kontakt ze śluzówką (aktywuje się po 1k5 minutach), krwią (aktywacja w 1k5 rund) lub przez wdychanie oparów ze spalania (aktywacja po 1k5 sg). Działa przez 10k6 minut, wywołując bardzo silną euforię (dającą całkowitą niewrażliwość na negatywne oddziaływania psychiczne, z PO, obrażeniami umysłowymi i parapsychiką włącznie). Przez połowę tego czasu wywołuje halucynacje (dwukrotnie mocniejsze niż normalnie). Podczas ich trwania delikwent odczuwa silne pobudzenie ruchowo-emocjonalne (WT jest podwajana, a wszystkie współczynniki umysłowe zwiększają się o 1/10 – efekt nie kumuluje się przy zwiększaniu dawki). Do efektów „zejścia" mogą się dołączyć negatywne halucynacje – jeśli takowe wystąpiły w czasie „haju".

NAZWA: Szrapnel Hukowy
SKŁAD: gaz wodorowy i gaz tlenowy w krytycznej proporcji 1:2.
CENA: 144-166 szt. zł/metr sześcienny mieszanki
OPIS: Oba gazy wtłacza się zwykle pod ciśnieniem do jakiegoś szklanego, dwudzielnego pojemnika. W momencie kiedy pojemnik zostanie zbity, oba gazy się ze sobą połączą w tzw. złotej proporcji, tworząc wodę. Jednak tej reakcji zawsze towarzyszy gwałtowna eksplozja. Wszystkie osoby znajdujące się w bezpośrednim polu działania (w promieniu pół metra)

otrzymują 5k10 obrażeń od eksplozji (ew. połowę po udanej obronie przed temperaturą). Wszyscy w promieniu 2m muszą wykonać test obronny przed elektromagnetyzmem lub ślepną na 1k10 rund (istoty wrażliwe na światło otrzymują obojętnie od wyniku 2k10 Obraż). Wszyscy w promieniu 4 metrów muszą zaś wykonać obronę przed szokiem, lub ogłuchną na 10k6 rund.

NAZWA: Termit
SKŁAD: tlenek żądanego metalu (lub mieszanina tlenków metali tworzących żądany stop) oraz pył aluminiowy w odpowiednich dla reakcji spalania proporcjach wagowych.
CENA: 200-600 szt. zł/kilogram.
OPIS: Jest to bardzo popularna mieszanka wykorzystywana w ludwisarstwie do odlewowego uzupełniania ubytków (naprawiania uszkodzeń). Dokładnie wymieszana po silnym pobudzeniu energetycznym (ogniem, silnym uderzeniem lub iskrą elektryczną) zaczyna się spalać w wysokiej temperaturze (do kilku tysięcy stopni) – nawet bez dostępu powietrza (tlen z tlenku utlenia glin, pozostawiając stopiony metal – który może tworzyć spoiwo odlewnicze). Dzięki tym właściwością można mieszankę termitową wykorzystać jako środek zapalający. Wysoka temperatura spalania powoduje bowiem zapłon wszelkich podatnych na ogień substancji w promieniu 2m od płonącej porcji. W/w porcja potrafi pokryć 0,5 metra kwadratowego powierzchni. Każde 10% ciała żywej istoty pokryte płonącą substancją (lub znajdujące się w bezpośrednim sąsiedztwie płomieni) otrzymuje w ciągu rundy 10k10 Obrażeń w ciągu rundy kontaktu (ew. połowę po udanym rzucie obronnym). W dodatku tyle samo ran można otrzymać w każdej rundzie kontaktu ze stopionym metalem (jeśli ktoś termit podpalił na ciele ofiary). Czas spalania zależy od rodzaju składników użytych do produkcji. Zwykle pali się przez 5k10 rund.

NAZWA: Vademecum Skauta [narkotyk 70%/25%]
SKŁAD: syntetycznie skondensowany kwas karboksylowy (uzyskany z zaprawiania papki gnilnej z owoców tropikalnych kwasem mrówkowym) poddany działaniu mocznika (pozyskanego z krowich odchodów) w roztworze glicerynowo-terpentynowym.
CENA: 100-111 szt. zł/porcję.
OPIS: Narkotyk ma zwykle postać różnokolorowych proszków lub pigułek. Można go przyjmować drogą pokarmową (aktywuje się po 2k6 minutach) lub poprzez kontakt ze śluzówką (działa natychmiast). Ma działanie silnie uspakajające (przez 1k10 godzin), ale kolejne porcje mogą powodować senność, potem znużenie a w końcu usypiać. Halucynacje trwają 10k10 minut (są trzykrotnie silniejsze niż normalnie), ale pojawiają się bardziej bliżej końca niż na początku. W czasie ich trwania delikwent staje się niewrażliwy na wszelkie słabości ciała typu drgawki, konwulsje a nawet paraliż (dzięki zmianie rytmu pracy układów nerwowo-mięśniowych). Dodatkowo halucynacje wprowadzają w stan podobny do transu medytacyjnego – dzięki temu następuje podwojenie wszelkich regeneracji wywoływanych snem, transem lub odpoczynkiem (tj. PM, PUm, Samozdrowienie itd.). Jednak podczas zejścia wszelka w/w regeneracja zostaje zahamowana. Jeśli ktoś chce, to może spróbować zniwelować i przezwyciężyć stan transowy podczas halucynacji (musi pomyślnie przetestować po kolei 1/2 Odp nr 1, nr 2 i nr 4), a wtenczas wpada w stan analogiczny do wojowniczego szału bitewnego (jeśli już podobną zdolność posiada to na czas haluksów można ją traktować, jakby miała +1 PU).

NAZWA: Wodopłon
SKŁAD: Mieszanina wapna palonego, siarki, węgla drzewnego, smoły, żywicy nafty oraz saletry (w stosunku objętości 0,25:0,5:1:2:1:5:0,25).
CENA: 700-1000 szt. zł/litr; prawie niemożliwe do kupienia;
OPIS: Rodzaj tajemnego napalmu, jedynego znanego na Orchii. Dokładnie nie wiadomo, kto go wynalazł choć do receptury przyznaje się (i jednocześnie pilnie strzeże sekretu) kilka, z pośród najbardziej wojowniczych ras. Substancja ta po podpaleniu płonie nawet na powierzchni wody. Mało tego: gdy próbuje się gasić ją wodą, to tylko powoduje eskalację pożaru (w promieniu 0,25m na każde 5 litrów wody). W dodatku substancja potrafi doznać samozapłonu od samego z wodą kontaktu – więc jest ulubioną bronią przeciwokrętową. Jeśli płonącą substancją zostanie pokryte 20% ciała istoty żywej (lub tyle ciała znajdzie się w bezpośrednim sąsiedztwie płomieni) to zadaje to 5k10 Obrażeń od ognia na rundę (lub połowę po udanym teście obronnym). Wodopłon pali się zwykle przez 1k10 minut, przy czym każda próba gaszenia większą ilością wody może ten okres odpowiednio wydłużyć.

NAZWA: Zasady
SKŁAD: odpowiedni tlenek metalu (wysoce reaktywnego) rozpuszczony w wodzie destylowanej.
CENA: 70-300 szt. zł/porcję
OPIS: Zasady są często żrącymi substancjami będącymi przeciwieństwami kwasów. Dotyczą ich te same zasady (nomen omen ;-)) co kwasów – z tym, że zasady można stężyć w tzw. ługi – substancje o stężeniu procentowym powyżej 100% (dochodzące nawet do 150%). Są jednak słabsze i bardziej niestabilne od kwasów – nie reagują z większością metali, stopów i substancji mineralnych (stanowią zagrożenie głównie dla substancji organicznych i żywych) w dodatku udana obrona na odp. nr 8 powoduje iż otrzymuje się tylko 1/4 obrażeń.

NAZWA: Zapałki
SKŁAD: pasta (na odpowiedniej ilości nawilgłej żelatyny) z tlenku cynku, pyłu szklanego, siarki, i fosforu zmieszana z wodnym roztworem chloranu potasu i zacierana z łojem; przydatne są też strugane patyki powlekane woskiem i papka okrzemkowa
CENA: 15 szt. zł/20 sztuk.
OPIS: Odpowiednio utartą masę nakłada się „w kulkę" na końce patyczków i odstawia w suche miejsce do stężania i zeschnięcia. Tak przygotowane zapałki – najlepiej jeśli przygotowane na woskowanym drewienku – są całkowicie wodoodporne. Zapalają się samoczynnie przy szybkim i energicznym potarciu o

jakąkolwiek szorstką i chropowatą powierzchnię (czasem, w niesprzyjających okolicznościach MG może zarządzać testu akt ZR). Przydatna też może być zawczasu sporządzona draska (kawałek pergaminu lub listewki nasączonej papką okrzemkową). Należy pamiętać, żeby zapałki przechowywać w jakimś twardym futerale, aby nie zostały połamane w czasie transportu.

NAZWA: Znikający Atrament
SKŁAD: 10% spirytusowy r-r kwasu mrówkowego, beztlenowa sól żelazowa (chlorek żelaza), woda.
CENA: 2-8 szt. zł/porcję
OPIS: Pisząc spirytusową cieczą na pergaminie lub papirusie, należy odczekać min. 1k10 minut, by dobrze weschła w podłoże. Oczywiście taki atrament znika już w momencie napisania – więc wymaga to sporej koncentracji by cokolwiek napisać i się nie pogubić. Osoba, która ma takie pismo odczytać musi rozpuścić rzeczoną sól w wodzie i dokładnie, równomiernie „pomalować" otrzymanym roztworem kartelusze. Po kilku chwilach, gdy solanka przereaguje już z atramentem, pismo będzie już doskonale widoczne. Jeżeli natomiast komukolwiek przyjdzie do głowy opalać kartkę z niewidocznym atramentem nad ogniem, to efekt będzie nieciekawy. Nad kartką bowiem pierw pojawią się opary spirytusu, a potem na całej powierzchni stanie ona w płomieniach – i nie ma takiej możliwości żeby ją ugasić.

TRUCIZNY

Truciznami są wszelkie substancje pochodzenia organicznego lub nieorganicznego, które są pozyskiwane specjalnie tylko w jednym i niezmiennym celu – do uprzykrzania życia bliźnim. I to zarówno ze skutkiem śmiertelnym jak i jakimkolwiek innym (raniącym, osłabiającym czy paraliżującym). Trucizny potrafią fachowo wytwarzać wszystkie osoby posiadające taką umiejętność profesjonalną (np. zabójcy) oraz alchemicy. Osoby, które nimi nie są a posiadają umiejętność *Cyruliki* lub *Destylacji* potrafią czasem wytworzyć jakieś trucizny, ale MG powinien zastosować modyfikatory podczas testów właściwych im umiejętności, ponieważ warzenie trucizny jest bardzo długim, żmudnym i niebezpiecznym procesem (nieudany test może nawet oznaczać, że delikwent samemu zatruł się wytwarzaną substancją). Jakąś truciznę może też czasem wytworzyć osoba znająca się na wyrobie medykamentów lub leczeniu chorób (np. mnich albo BG z umiejętnością *Felczerki*) – jednak dla wszystkich tych osób przyjmuje się, że nie powinny znać więcej niż 1 przepis na 2 poziomy (co w ogóle nie znaczy, że powinni się oni takimi rzeczami zajmować).

Obok nazwy każdej z trucizn i zaznaczeniu jakiego typu jest to substancja pojawia się zawsze jakaś litera. Oznacza ona kategorię szybkości działania trucizny:

A. – jest to trucizna natychmiastowa – zaczyna działać po 1k10 segmentach;
B. – jest to trucizna szybko działająca – już po 1 rundzie;
C. – takie trucizny uznaje się za działające „normalnie", tj. po 1k10 rundach;
D. – trucizna o średnim opóźnieniu, działająca po 2k50 rundach
E. – trucizna powolna, aktywująca się dopiero po 10k100 rundach;
F. – trucizna z opóźnianą aktywacją, działa po 1k10 godzinach;
G. – najwolniejszy typ, długoterminowy, aktywujący się po 1k10 (czasem premiowane) dniach;

Poniżej zostały też przedstawione tabelki z opisami losowych efektów, typów i kategorii trucizn. Są one wykorzystywane w przypadku losowaniu skarbów a także czasem gdy postać tworzy jakąś truciznę przy pomocy czaru a nie zna żadnego przepisu lub chce wytworzyć losową truciznę (lub gdy tak zostało z góry określone w opisie czaru).

Tabela IIIj: Typ Kontaktu Trucizny

1k100	Opis Typu Trucizny
01-25	**Dokrewna** – swe działanie aktywuje tylko gdy dostanie się do krwiobiegu (np. przez zaranienie);
26-50	**Doustna** – truciznę należy spożyć, tak by dostała się do układu pokarmowego, tam bowiem zaczyna działać (wchłaniana przez ściany przełyku, żołądka i jelit);
51-65	**Kontaktowa** – zaczyna działać już w momencie jakiegokolwiek fizycznego kontaktu z organizmem ofiary (np. w momencie dotknięcia);
66-80	**Wdechowa** – musi zostać wciągnięta do płuc pod postacią oparów, gazu lub rozdrobnionego w powietrzu roztworu (aerozolu);
81-90	**Inna** – aktywuje swe działanie w zupełnie innych okolicznościach np. dopiero po połączeniu z jakąś specyficzną substancją itd.;
91-00	**Kompleksowa** – aktywuje swe działanie na kilka z powyższych sposobów (rzuć jeszcze raz 2 razy).

Tabela IIIk: Rodzaj Trucizny

1k100	Opis Rodzaju Trucizny
01-10	**Zabójcza** – Powoduje śmierć z powodu uszkodzenia lub rozstroju któregoś z układów organów. Na istoty o ŻYW 500+ działa zwykle jako silnie raniąca;
11-20	**Osłabiająca** – wywołuje stan analogiczny do czaru *Spowolnienie*; na czas działania (1k10 lub 10k100 rund, zależy od testu obronnego) obniża o połowę SF;
21-30	**Paraliżująca** – powoduje zwykle paraliż fizyczny na okres 10k100 rund; Na istoty o ŻYW 500+ działa zwykle jako nasenna (także w przypadku udanej obrony;

31-40	**Letargiczna** – powoduje stan analogiczny do śpiączki lub letargu (zależy od testu obronnego) na okres 1k100 dni; Na istoty o ŻYW 500+ działa zwykle jako nasenna;
41-50	**Nasenna** – usypia lub wywołuje senność analogiczną do zmęczenia z braku snu (zależy od testu obronnego) na okres 10k100 rund;
51-60	**Drażniąca** – wywołuje silny ból, utrudniający wykonywanie czynności analogiczne do *Ciężkich Warunków*; działa przez 1k100 rund;
61-70	**Silnie Raniąca** – zadaje najczęściej 1k100 Obrażeń przez 1k10 rund (ew. połowę po udanym tescie obronnym);
71-80	**Raniąca** – zadaje najczęściej 1k10 Obrażeń przez 1k10 rund (ew. połowę po udanym tescie obronnym);
81-95	**Synkretyczna** – w zależności od okoliczności może wywoływać kilka (1k3) powyższych efektów; rzuć ponownie odpowiednią ilość razy i skoliduj skutki;
96-98	**Pseudonarkotyk** – nie jest to trucizna, tylko jakiś wyjątkowy narkotyk, który symuluje działanie trucizny;
99-00	**Inna Trucizna** – o jej działaniu decyduje MG;

Tabela IIII: Kategoria Szybkości Działania

1k100	Opis Rodzaju Trucizny
01-10	**Kategoria A**
11-25	**Kategoria B**
26-44	**Kategoria C**
45-64	**Kategoria D**
65-79	**Kategoria E**
80-94	**Kategoria F**
95-99	**Kategoria G**
00	**Inne Opóźnienie Trucizny**

Z podanych poniżej przepisów można normalnie uzyskać 1k10 porcji trucizny. Trucizny są zwykle bardzo trwałymi substancjami, więc jeśli nie zostało to podane inaczej, to zwykle rozkładają się po 1k5 latach – obojętnie od tego czy są na powietrzu czy szczelnie zamknięte.

NAZWA: Arszenik [zabójcza, A lub G]
SKŁAD: mineralne kryształki uzyskane dzięki działaniu substancji utleniających na rudy arsenu; drugą formę uzyskuje z gruczołów skórnych ropuch karmionych rozwodnionym arszenikiem w mikroskopijnych dawkach lub związkami i mieszaninami arsenu (np. arsetykiem)
CENA: 500-1500 szt. zł/porcję (25 mg).
OPIS: Jest to trucizna bardzo trudna do wykrycia (nie ma smaku, zapachu ani koloru), dość trudno rozpuszczalna w wodzie, ale już niewielka dawka w układzie pokarmowym wywołuje zatrucie (obrona na 1/2 Odp. nr 6), zaś jeśli przedostanie się do krwi, działa jeszcze silniej (obrona tylko na 1/10 Odp. nr 6). Czasem też umieszcza się truciznę w knotach świec – truje ona osoby, które przebywają dłużej niż 1k3 godziny w ich bezpośrednim pobliżu (normalna obrona). Trucizna wywołuje trwające 1k6 godzin bóle i zawroty głowy (jeśli nie uda się obrona przed szokiem, ofiara traci przytomność), mdłości, obrzęk i pieczenie gardła (utrudnione posługiwanie się umiejętnościami opartymi na mowie). Jeśli zaś obrona przed truciznę niepowiodła się, to po tym czasie ofiara umiera. Trucizna jest tak niebezpieczna, że jeśli organizm w odstępach czasu przeżyje kolejne zatrucia, to za każde takie otrucie zmniejsza się o 1k10 któryś ze współczynników podstawowych.

NAZWA: Beśmiertelnik [synkretyczna zab-osł, G]
SKŁAD: stężony wywar uzyskany z wielokrotnego rafinowania (z pomocą kwasów i alkoholi) pulpy celulozowej (takiej jak do wyrobu papieru, tylko uzyskanej z min 5k6 różnych gatunków drzew).
CENA: 4600-5200 szt. zł/porcję.
OPIS: Pojedyncze dawki działają tylko po spożyciu, jednak tożsamy skutek może wywołać zetknięcie ciała ze sporą ilością bardzo stężonej trucizny (min. litr). AOdp wzrasta o -2 / każdy gatunek drzewa użyty do wyrobu. W momencie uaktywnienia trucizna wywołuje obłożną chorobę trwającą 2k10 dni. Każdego dnia należy wykonać test przeciw truciznom lub ofiara umiera w straszliwych mękach. Biotoksyny atakują wszelkie układy organizmu na jego najbardziej podstawowym poziomie, powodując zmiany genetyczne, dlatego też każdego dnia (nawet po śmierci) należy wykonać dodatkowo test przeciw polimorfii, niepowodzenie oznacza nabycie na stałe nowej mutacji. Jednak najgorszym objawem choroby jest niesamowicie szybkie starzenie się skóry, powodujące – obojętnie od wyników poprzednich testów – obniżenie PR o 5k10 pkt.

NAZWA: Bukiet Okrutników [zabójcza, C]
SKŁAD: maść sporządzona z mieszaniny zagęszczonych wyciągów (miazg) z kwiatów ozdobnych (a także w niektórych przypadkach z ich liści i korzeni): oleandra, difenbachii, filodendronu, rododendronu azaliowego, hiacyntu, hortensji, fikusowca, fiołka górskiego, pelargonii, begonii, narcyza i irysa.
CENA: 900-1000 szt. zł/porcję.
OPIS: Maść ta jest tak toksyczna, że zaczyna działać już w kontakcie ze skórą ofiary, choć można ją także dodawać do potraw i napojów czy używać do zatruwania broni. Bardzo perfidną formą skrytobójstwa jest wieniec-bukiet ozdobny, składający się z w/w kwiatów (każdy osobno nie ma śmiertelnego działania – co najwyżej alergiczne) – przy czym zatrucie następuje dopiero po dłuższym przebywaniu w zamkniętym (i słabo wentylowanym) pomieszczeniu z kwietnikiem lub po intensywnym „zaciągnięciu" się ich zapachem. W momencie aktywacji organizm przez 2k10 rund organizm będzie walczył z atakującymi jego układ nerwowy (potem także krwionośny a przez to pośrednio i oddechowy) toksynami – w każdej rundzie należy wykonać test obronnych przeciwko truciznom. Jeśli połowa rzutów będzie nieudana, to ofiara umiera. Nawet powodzenie testów oznaczać może krańcowe wyczerpanie – co rundę bowiem nasilają się poprzednie lub pojawiają nowe objawy tj. rozregulowanie rytmu serca, duszności z powodu obrzęku płuc i gardła, mdłości, wymioty, zaburzenia wzroku i równowagi. Tak więc przeżycie tej trucizny może w trwały sposób odbić się na zdrowiu ofiary (decyzja MG).

NAZWA: Czarny Barszcz [raniąca, E]
SKŁAD: wywar na mleku ze sproszkowanych grzybów trujących: muchomorów (im więcej gatunków tym lepiej), piestrzenic psiakowatych i borowików jadowitych.
CENA: 75-80 szt. zł/porcję.

OPIS: Trujące jest zarówno spożycie jak i wdychanie oparów. Toksyny szybko bowiem przenikają do wnętrza organizmu, oddziaływując na prawie wszystkie układy organów. Zatrucie trwa 2k10 rund, i jeśli uda się obrona przeciw truciznom (z AOdp -10 pkt / na każdy gatunek muchomorów użytych do preparowania trucizny), to objawia się tylko bardzo silną biegunką. W przeciwnym wypadku dochodzi do nieodwracalnych zmian w organizmie – co rundę obniża się po kolei jeden ze współczynników podstawowych o 2k10 pkt (przy czym udany test przeciw polimorfii z w/w AOdp pozawala zmniejszyć ubytek o połowę). Istnieje też ryzyko wystąpienia krwotoku wewnętrznego (10k10 Obraż): 1% na każdą rundę czasu działania trucizny. Pod koniec należy w dodatku ponownie testować obronę przed truciznami (już bez AOdp), w przeciwnym wypadku osoba umiera po 3k10 rundach ciężkich, psychodelicznych halucynacji.

NAZWA: Kurułkan [raniąca, B]
SKŁAD: stężony wywar z tropikalnych roślin, tubokurarynowców, zmieszany ze sproszkowanym korzeniem najszlachetniejszego gatunku tej rodziny, od którego nazwę wzięła cała trucizna.
CENA: 1000-1200 szt. zł/porcję.
OPIS: Trucizna ta działa tylko w kontakcie z krwią. Pozbawiając krew tlenonośnych właściwości, powoduje „wewnętrzne uduszenie". Działa przez 2k10 rund – w każdej rundzie nieudany test 1/4 Odp nr 6 oznacza otrzymanie obrażeń analogicznych do duszenia. Nawet jeśli organizm przetrwa działanie trucizny, ofiara pada wyczerpana z nóg i usypia narkoleptycznym (puls i oddech zostają tak osłabione, że ledwo można je wykryć, przez co ktoś może ją wziąć za martwą) snem na 1k10 godzin.

NAZWA: Drewutniowy Wzmacniacz [synkretyczna specjalna]
SKŁAD: wywar na spirytusie drzewnym (rozwodnionym metanolu) ze zmielonych igieł cisu; ew. samo drewno lub tarcica cisowa.
CENA: 30-40 szt. zł/porcję.
OPIS: Jest to specjalnego rodzaju mikstura, która wyciąga toksyczne substancje z drewna cisowego i utrzymuje je w formie przydatnej do wzmacniania innych trucizn (płynnych lub półstałych, typu maściowego). Każda porcja trucizny wzmocniona tym eliksirem zyskuje dodatkowe -20 pkt AOdp na każdą porcję wzmacniacza. Jednak zwiększanie dawek wzmacniacza może spowodować, że trucizna będzie łatwa do rozpoznania – a nawet zwykli laicy będą w stanie stwierdzić – przy dużym stężeniu wzmacniacza – że z podanym dlań posiłkiem/napojem jest coś nie tak. Istnieje jeszcze jedna metoda wykorzystania alkoidów z cisu do uśmiercania biesiadników. Można zatruć napoje alkoholowe startym na drobne trociny drewnem z gałęzi (muszą leżakować w napoju min. 1k5 godzin), ew. wystrugać dla delikwentów kieliszki z pnia cisu. Wtenczas po każdym napiciu się takiego „cudaka" należy wykonywać testy obronne przeciwko truciźnie (bez AOdp). „Skompletowanie" 5 nieudanych testów po rząd, oznacza, że ofiara się śmiertelnie zatruje i umrze po 1k6 godzinach, wcześniej wpadając w osłabienie, gorączkę a nawet halucynacje. Wykrycie trucizny trującego kieliszka jest dwukrotnie trudniejsze niż normalnie, bo zamiast szukać prawdziwej przyczyny, zwykle bada się sam napój.

NAZWA: Dychawiec [osłabiająca, B]
SKŁAD: co najmniej dwa zgnite jajka należy poddać działaniu kwasu żołądkowego jakiegoś goblinoida – koniecznie w szczelnym pojemniku.
CENA: 60-65 szt. zł/litr.
OPIS: Przed użyciem należy kilkakrotnie wstrząsnąć pojemnikiem. Po uwolnieniu substancja wydziela duszące opary (0,5 litra na 2 metrach kwadratowych). Każdy kto znajdzie się w ich zasięgu musi wykonać test przeciw wyziewom, inaczej dostaje mdłości i wymiotuje przez 1k6 rund za każdą rundę przebywania w oparach (traktuje się ofiarę jakby była w *Trudnych Warunkach*). W zamkniętych pomieszczeniach efekty mogą być zwielokrotnione, zaś na otwartym powietrzu nawet zneutralizowane (np. przy silnym wietrze).

NAZWA: Głupi Jasio [synkretyk nas.-zab, A]
SKŁAD: wpierw należy, drogą wielokrotnej ekstrakcji spreparować liście trzciny cukrowej (tak by pozbyć się z niej substancji spożywczych), a tak przygotowaną masę wymieszać z wysuszoną krowią krwią – całość rozpuścić w spirytusie drzewnym (metanolu).
CENA: 50-55 szt. zł/porcję.
OPIS: Ten rodzaj doustnej trucizny dodaje się zwykle do innych alkoholi – tylko one bowiem są w stanie zamaskować jej dość ohydny smak. Wystarczy na początku wysmarować nią kieliszek ofiary. Każde spożycie zeń alkoholu powoduje wzrastającą szansę na natychmiastowe upicie się: musi się bronić Odp nr 6 zmniejszoną o 20pkt/każdy następny kieliszek. Jeżeli od momentu upicia spożyje kolejny kieliszek (i nie uda się test) to doznaje halucynacji, zaś następny po nim może być tym ostatnim (niepowodzenie oznacza wpadnięcie w padaczkę i śmierć po około 10 minutach). Trucizna działa przez 1k6 godzin. Jeżeli ktoś chce wytruć wszystkich biesiadników, zamiast powlekania osobno każdego kieliszka może zatruć sam alkohol – w nim trucizna potrafi się utrzymywać przez 10k5 godzin.

NAZWA: Jadownik [różne]
SKŁAD: jest to stężony jad pozyskany zwykle od żywych zwierząt jadowitych, zaprawiony odpowiednimi katalizatorami i odczynnikami, celem przedłużenia trwałości i przyśpieszenia działania.
CENA: 30-3000 szt. zł/porcję.
OPIS: Jego efekty zależą zwykle od grupy zwierząt, z których są pozyskiwane (najczęściej działają dopiero po przedostaniu się do układu krwionośnego):

- z kobr – kategoria B, działają zwykle 1k5 godzin, powodując potworny ból, uniemożliwiający normalne działanie, w przypadku nieudanej obrony przed trucizną zakażona kończyna zostaje sparaliżowana, jeśli zatruto tors lub głowę, to trucizna w ciągu 1k10 rund powoduje porażenie mięśni układu oddechowego – ofiara zaczyna odczuwać obrażenia od duszenia. W pozostałych przypadkach należy wykonać powtórny test obrony

przed trucizną pod koniec działania – by sprawdzić czy jad nie zdążył się przedostać do mięśni płucnych. W wysokim stężeniu działa kontaktowo;
- ze żmij – kategoria C, działają zwykle 10k10 rund. W każdej rundzie powodują 2k6 obrażeń od krwotoku (z nosa, warg, uszu, wymiotów) lub połowę tej wartości po udanej obronie. Po nieudanym teście na szok ofiara traci przytomność, zaś w środku i pod koniec czasu działania należy powtórzyć testy przeciw truciźnie. Niepowodzenie oznacza śmierć z powodu zatrzymania akcji serca.;
- z innych węży – kategoria D, różne, losowe działanie (patrz tabelka, chyba, że określi się z jakiego węża pochodzi, wtedy można zastosować skutki podobne do tych opisanych bestiariuszu);
- z jaszczurek i innych gadów – zwykle losowa trucizna paraliżująca;
- z meduz i toksycznych ryb – losowa trucizna, najczęściej zabójczo-paraliżująca;
- z pajęczaków – zwykle losowa trucizna raniąco-paraliżująca;
- ze śluzu trujących płazów – losowa trucizna, najczęściej kontaktowa, silnie raniąca lub zabójcza.

NAZWA: Martwicówa [zabójcza, D]
SKŁAD: toksyny rozkładu białkowego (najlepiej spreparowane z rozkładającego się trupa) rozmieszane w glicerynie.
CENA: 475-620 szt. zł/porcję.
OPIS: Trupi jad zwykle traci swą kontaktową skuteczność w momencie zniszczenia martwiaka, który, go roznosi – i toksyny trupiego jadu w samoistnej postaci mogą być szkodliwe tylko jeśli dojdzie do zakażenia krwi. Jednak ta trucizna jest odpowiedzią na ten niedostatek. Zatruć się można po jakimkolwiek jej kontakcie z ciałem. Do momentu aktywacji powoduje tylko nieznaczne bóle głowy i nadmierne pocenie. Potem jednak dochodzi do ciężkiego zakażenia krwi, ciało pokrywa 1k100 ropiejących wrzodów (czasem małych, niezauważalnych lub w trudnodostępnych miejscach), ofiara dostaje wysokiej gorączki i drgawek (traktuje się ją jakby była w *Ekstremalnych Warunkach*). Jeśli nie wykona udanego testu na 1/3 Odp nr 6, to umiera po 1k10 godzinach męczarni. Nawet jeśli przeżyje, to we wrzodach pozostają bakterie mogące powodować nawroty choroby po 10k10 dni – dlatego należy je jak najszybciej zoperować.

NAZWA: Maść Czarownic [nasenna, E]
SKŁAD: maść sporządzona z roztartych kwiatów i nasion blekotu (chwast przydrożny zwany też szalejem szlachetnym), syntetycznego lub ziołowego narkotyku i octu winnego.
CENA: 300-450 szt. zł/porcję.
OPIS: Maść ta działa w jakimkolwiek kontakcie z ciałem ofiary. Zanim zacznie działać, wywołuje znużenie analogiczne do wyczerpania z braku snu. Pierwsze jej działanie (przez 2k5 rund) objawia się tym, że wywołuje potężne halucynacje (1+1k5 razy zwielokrotnia siłę halucynogenną narkotyku). Jeśli delikwentowi nie uda się test obronny przed omamami (Odp nr 1) to otrzymuje 5k10 PO. Nieudana obrona przed trucizną powoduje, że gdy halucynacje ustąpią, ofiara zapada w głęboki sen na 1k10 godzin. Najniebezpieczniejsze jest to, że wciąż będą jej się śniły koszmary. Nawet jeśli jakimś cudem zostanie wybudzona, to i tak na każdą rozpoczętą godzinę snu musi testować obronę przed paraliżem umysłowym – niepowodzenie może oznaczać, że umarła ze strachu (w przypadku bardzo wysokich wyników) lub zapada w śpiączkę mogącą zakończyć się śmiercią głodową. Ofiara ponadto ma podwojoną szansę na uzależnienie się od narkotyku użytego do preparacji trucizny.

NAZWA: Mordopluj [zabójcza, D]
SKŁAD: stężony wywar z bulw korzeniowych chwastu zwanego tojadem.
CENA: 600-690 szt. zł/porcję.
OPIS: Zarówno spożycie jak i kontakt z krwią tej trucizny jest niebezpieczny. W bardzo rozwodnionych (stężenie nie większe od 1 promila) postaciach znieczula język i powoduje nadpobudliwość ruchową (zwiększa o 3k10 SZ kosztem ZR) – także ten efekt towarzyszy przez cały czas zatrucia (10k5 minut), dochodzi do tego ślinotok. Co 10 minut ofiara musi wykonać test przeciwko truciznom (na 1/2 Odp nr 6). Pierwszy nieudany rzut powoduje wzmożenie ślinotoku (utrudniające czynności związane z mową) i lekkie drgawki. Po drugiej porażce ślinotok jest już tak duży, że nienadążając z wypluwaniem śliny ofiara zaczyna wymiotować tak intensywnie, że praktycznie nic nie może zrobić. Po trzeciej porażce ślinotok całkiem ustaje, ale nastają silne, niemożliwe do powstrzymania drgawki i w ciągu 1k10 minut następuje śmierć.

NAZWA: Niewidzialny Dusiciel [zabójcza, C lub B]
SKŁAD: toksyczny gaz (cyjanowodór) pozyskiwany z parowego prażenia pestek i nasion niektórych drzew owocowych (wiśni, śliwek, moreli, jabłek ale także i z migdałów); po rozpuszczeniu gazu w odpowiednim ługu zyskuje się drugą formę tej trucizny – toksyczną sól (cyjanek potasu).
CENA: 850-1090 szt. zł/porcję (25g soli – można z tego uzyskać 2 metry sześcienne obłoku gazowego).
OPIS: W formie gazowej musi zostać wciągnięty do płuc by zabić (jednakże podrażnienie śluzówki oczu może spowodować, że ofiara będzie działać jak w *Niesprzyjających Warunkach*) – ta forma na otwartym powietrzu może przetrwać tylko przez 5k10 minut. Jest silnie wybuchowy – porcja potrafi zadać 10k5 Obrażeń w promieniu 3m. W formie soli działa po spożyciu a w większych ilościach również przez gołą skórę. Sól pod postacią pyłu może być również wciągnięta do płuc. Postać stała w kontakcie z kwasami lub wilgocią (a nawet po dłuższym przebywaniu na powietrzu) samoistnie zamienia się w trujący gaz. Ofiara na początku może stracić przytomność (po nieudanym teście przeciw szokowi), pojawiają się zaczerwienienia w miejscu kontaktu trucizny z ciałem. Potem pojawia się silny ból za mostkiem (efekt analogiczny do *Trudnych Warunków*), po 1k5 rundach należy wykonać test 1/2 Odp nr 6 – nieudany oznacza wpadnięcie w krytyczną, pogłębiającą się agonię. Ponieważ trucizna uniemożliwia komórkom organizmu wewnętrzne oddychanie, skutkujące ich degeneracją, to nawet jeśli

ofiara przeżyje, to jej ŻYW, SF, ZR, SZ i INT zostają obniżone na stałe o 1/10.

NAZWA: Ognista Rosa Śmierci [raniąca, C]
SKŁAD: toksyczny gaz uzyskany przez wielokrotne oddziaływanie na sole fosforowe i ich pochodne odpowiednimi kwasami, ługami i alkoholami (w fazie końcowej jest związkiem siarki, węgla, wodoru i chloru).
CENA: 1700-1900 szt. zł/porcję
OPIS: W temperaturze pokojowej jest gęstą, oleistą cieczą, na powietrzu rozkładającą się bardzo długo nawet do 4k10 dni. Najczęściej rozpyla się go w postaci pary (należy podgrzać dwukrotnie mocniej niż wodę) – z jednej porcji uzyskuje się 1 metr sześcienny gazu. w każdej postaci przenika przez tkaniny, a w kontakcie z organizmem wywołuje oparzenia w wysokości 5k10 obrażeń zewnętrznych na każdą rundę pozostawania w obłoku (lub jeśli ciecz pokryje 20% ciała). Obrażenia są zmniejszane o połowę jeśli uda się obrona przed truciznami. W przypadku dostania się do dróg oddechowych wywołuje 10k10 Obraż wewnętrznych (ew. połowę po udanej obronie przed wyziewami, jeśli ofiara to przeżyje to i tak zapada na przewlekłe zapalenie płuc). W kantacie z oczami – po nieudanym teście przeciw truciznom – w ciągu 1k5 godzin wywołuje trwałą ślepotę. Nawet jeśli test się uda to ofiara z powodu zaburzeń wzroku i podrażnienia śluzówki traktowana jest jak działające w *Ciężkich Warunkach*). Trucizna ma charakterystyczny zapach ostrego czosnku i octu. Jeśli wymiesza się ją z tłuszczem (bo w wodzie się nie rozpuszcza), to można ją podać do spożycia wywołują dwukrotnie silniejszy efekt niż w przypadku wdychania (tylko bez zapalenia płuc).

NAZWA: Ognisty Dech [osłabiająca, A]
SKŁAD: stężony wywar z czerwonej, ostrej papryki, trunek alkoholowy, jad z gruczołów skórnych bagiennej ropuchy.
CENA: 20-30 szt. zł/porcję.
OPIS: Jeśli trucizna wejdzie w kontakt z płucami ofiary, powoduje ich nadmierne rozgrzanie, szczypiący ból gardła i kaszel, co utrudnia oddychanie. Ofiara traktowana jest jak pod wpływem *Złych Warunków*. Uniemożliwia jej to podnoszenie głosu i wszelkie operacje związane z jego dokładnym wydobywaniem (np. śpiew, modlitwa czy czary). W zależności od rodzaju użytego alkoholu zmienia się też antyodporność tej trucizny: -5pkt/każde 20% stężenia. Jeśli ofiara jedynie wypije truciznę, to ma ona tylko połowiczne działanie. Porcja trucizny zawsze działa przez okres 1k6 rund.

NAZWA: Ostatni Pocałunek [synkretyczna par-zab, C]
SKŁAD: biotoksyny uzyskane przez wielokrotną (min. 5k5 razy) ekstrakcję bardzo rzadkich, tropikalnych roślin zwanych chitynowcami, czasami także można je wyciągnąć z pnączy bardzo starych drzewców rosnących w ciepłych okolicach.
CENA: 500-550 szt. zł/porcję.
OPIS: Trucizny tej używa się najczęściej pod postacią maści zmieszanej z barwidłami szminkowymi (a więc zwykle zabójcami są kobiety). Trucizna jeśli wejdzie w kontakt z błonami śluzowymi w jamie ustnej i przełyku poprzez ślinę, błyskawicznie paraliżuje układ nerwowy. Powoduje śmierć w ciągu następnej rundy, ew. stały paraliż fizyczny po udanej obronie. Trzeba jednak pamiętać o ryzyku jakie wiąże się z niewłaściwym rozprowadzaniem trucizny (nieskuteczne wprowadzenie trucizny do ust ofiary, nieumiejętny pocałunek lub przypadkowe oblizanie ust, które mogą być śmiertelne dla samego zabójcy).

NAZWA: Ostatni Pokłon [synkretyczna zab-par, A]
SKŁAD: stężony wywar z jasion jarzębiny zmieszany z jadem uzyskanym z gruczołów węża skalnego.
CENA: 600-700 szt. zł/porcję.
OPIS: Ta doustna trucizna wywołuje bardzo silne skurcze, w większości mięśni tułowia – serca nie wyłączając. Ofiara musi wykonać dwa testy przeciwko paraliżowi. Jeśli oba będą udane to nic się nie dzieje. Jednak niepowodzenie jednego wywołuje silne skurcze brzucha i pleców, w skutek czego z wielkim bólem zgina się w pasie (co wygląda jak pokłon) i zostaje w tej pozycji przez 1k10 rund. Jeśli oba testy zawiodą, to wtedy w ciągu 1 rundy postać umiera z powodu ustania pracy serca.

NAZWA: Pieśń Śmierci [synkretyczna ran-zab, A]
SKŁAD: stężony wywar z bagiennych lian zmieszany ze sproszkowanymi grzybami tęgoskórami.
CENA: 600-660 szt. zł/porcję.
OPIS: Po dostaniu się do krwioobiegu, trucizna wywołuje krwotok wewnętrzny (5k10 Obraż). Jeśli nie uda się obrona, to w następnej rundzie krwotok występuje również w mózgu – ofiara chwyta się gwałtownie za głowę i zaczyna wrzeszczeć z przeraźliwego bólu, po czym umiera, krwawiąc z wszystkich otworów w czaszce.

NAZWA: Psia Pietruszka [synkretyczny specjalny, D]
SKŁAD: stężony wywar z pietrasznika plamistego i jadowitej pietrasznicy, pietruszkopodobnych, przydrożnych chwastów rosnących czasem w okolicach śmietników i zbiorników wodnych (są to tzw. szaleje pospolite).
CENA: 200-300 szt. zł/porcję.
OPIS: Ten dość pospolity eliksir zwany cykutysem, jeśli zostanie spożyty to zanim zacznie działać – wywołuje w organizmie pobudzenie psychomotoryczne (+1/5 do ZR, SZ, INT, MD). Gdy zaczyna działać, postać ogarnia wielka senność i usypia ona na 1k10 godzin. W tym czasie co godzinę musi testować Odp nr 6 z kumulacyjnym modyfikatorem -10. Pierwsze niepowodzenie oznacza śmierć we śnie w ciągu 1k10 rund.

NAZWA: Ręka Bogów [raniąca, E lub B]
SKŁAD: stężony wywar żywiczny pozyskiwany na drodze ekstrakcji termochemicznej z rękawicznika (chwastu bylinowego, rosnącego zwykle w zagajnikach i na obrzeżach lasów); szybszą, krystaliczną formę uzyskuje się drogą wielokrotnej preparacji rozpuszczalnikowej toksyn rycyninowych z czystej żywicy lub miazgi roślinnej;
CENA: 3000-3700 szt. zł/porcję.

OPIS: Nazwę trucizna zawdzięcza kształtowi liści rośliny, z której jest pozyskiwana (w kształcie siedmiopalczastej, rozczapierzonej dłoni). Najsilniej działa jeśli dostanie się do krwioobiegu (nie przysługują żadne rzuty obronne). Po spożyciu (lub kontakcie z bardzo dużą ilością trucizny) należy wykonać test przeciw 1/5 Odp nr 6. Przez 5k5 rund od aktywacji postać nawiedzają wymioty, silna biegunka i wysoka temperatura, praktycznie obezwładniające ofiarę. Potem (przez 1k10 rund) – w skutek uszkodzeń układu pokarmowego i krwionośnego ofiara zaczyna wymiotować i wydalać „uszkodzoną" krew, zanieczyszczoną kawałkami tkanek z własnych wnętrzności. Co rundę zadaje jej to 6k10 Obrażeń wewnętrznych (lub połowę, jeśli obrona była pomyślna). Nawet jeśli postać przeżyje, to jej ŻYW na stałe zostaje obniżona o 1/3 Obraż wywołanych wymiotami.

NAZWA: Smoczy Sen [nasenna, D]
SKŁAD: wywar z pustynnych szerszeni zmiksowany z pajęczynami białych pajączków jaskiniowych i pyłkiem z kwiatów lotosów.
CENA: 100-150 szt. zł/porcję.
OPIS: W wyjściowej postaci maści może być zmieszana z wszelkiego rodzaju medykamentami leczniczymi lub perfumami wcieranymi w skórę. Po wtarciu w okolicę karku lub twarzy powoduje uśpienie ofiary na okres 1k10 dni (ew. w przypadku udanej obrony, z AOdp równą -60, na 10k10 rund powoduje ciężkie znużenie objawiające się połowicznym obniżeniem wszystkich współczynników podstawowych). Doustne podanie trucizny powoduje, że ma ona o połowę słabsze działanie.

NAZWA: Solanina [osłabiająca, F]
SKŁAD: scukrowana substancja alkoidowa pozyskana drogą kilkukrotnej ekstrakcji wywaru z obierków młodowiosennych, kiełkujących roślin ziemniakowatych (kartofle, pataty itd.).
CENA: 20-25 szt. zł/porcję.
OPIS: Kryształki łatwo rozpuszczają się w wodzie i nie zmieniają smaku potraw, trucizna działa również jeśli dostanie się do płuc w postaci stężonej pary oraz w kontakcie z krwią. Zanim zacznie działać nie wywołuje żadnych objawów, poza lekkimi bólami głowy. Potem nagle (na 1k5 godzin) ofiara dostaje wysokiej, rosnącej gorączki (może być śmiertelna, jeśli zawczasu nie zostanie zbita) połączonej z wymiotami oraz zaburzeniami wzroku i mowy (jeśli nie uda się test obronny przeciw truciźnie; w przypadku bardzo wysokich rzutów ofiara może na stałe oślepnąć i/lub zostać jąkałą – patrz ułomności). Udana obrona powoduje tylko mdłości przez 10k10 rund – traktuje się ją jakby była w *Złych Warunkach*.

NAZWA: Torturnica [zabójcza F, C]
SKŁAD: stężony odwar na mieszaninie wody, eteru i spirytusu z kulczyby (tropikalnego drzewokrzewu); poprzez odpowiednią dehydrację wywaru można uzyskać szybszą postać trucizny – mineralny proszek strychnino-brucynowy.
CENA: 700-1400 szt. zł/porcję.
OPIS: W zasadzie w wielu rejonach zanieczyszczoną, nie do końca spreparowaną formę tej trucizny używa się jako trutki na szczury. W profesjonalnej postaci półpłynnej, jeśli zostanie wprowadzona do organizmu, poddaje go straszliwym torturom – stąd jej nazwa. Forma proszkowa aktywuje się już w kontakcie ze śluzówką (choćby np. oczu i spojówek). Na samym początku należy wykonać test przeciw truciznom. Jeśli jest udany – przez 1k10 ofiara doznaje nadzwyczajnego pobudzenia układu nerwowego (zwiększa o 2k10 ZR i SZ). Niepowodzenie oznacza, że uczuciu temu towarzyszy przenikliwy, pulsujący ból – rzucający ofiarę na ziemię i nie pozwalający wykonywać jakichkolwiek czynności. W połączeniu z nadzwyczaj wysokim wyczuleniem receptorów dotyku, powoduje to, że jakakolwiek forma silniejszego kontaktu fizycznego z obcymi obiektami (np. dotyk innej osoby albo uderzenie w jakiś przedmiot) może spowodować, że ofiara oszaleje z bólu (każdorazowo otrzymuje 1k50 PO). Po tym czasie należy wykonać kolejny test – tym razem na 1/2 Odp nr 6. Niepowodzenie oznacza wpadnięcie w bardzo silne drgawki na kolejne 4k5 rund (udany test niweluje drgawki, jednak powoduje przedłużenie nadpobudliwości nerwowej). Po upływie połowy powyższego czasu należy co rundę wykonywać test na 1/4 Odp nr 6 – niepowodzenie oznacza tak silne skurcze mięśni klatki piersiowej, że w danej rundzie ofiara będzie otrzymywała obrażenia od duszenia.

NAZWA: Wściekły Pies [paraliżująca, B]
SKŁAD: ślina zarażonego wścieklizną zwierzęcia wymieszana z przemielonym suszem z meduzy (musi być jadowita, ale jej jad nie może być zabójczy).
CENA: 50-75 szt. zł/porcję.
OPIS: Po dostaniu się do krwioobiegu trucizna wywołuje gwałtowne skurcze w mięśniach, utrudniające wykonywanie wszelkich czynności, jakby ofiara znajdowała się w *Ciężkich Warunkach*. Bezpośrednie otoczenie miejsca wniknięcia trucizny zostaje całkowicie sparaliżowane (np. ręka), jednocześnie jest niewrażliwe na ból. Trucizna działa przez 2k5 rund (ew. 1 rundę po udanej obronie).

NAZWA: Zamrocz [osłabiająca, A]
SKŁAD: mieszanina pyłu pieprzowego, soli, zmielonego szkła ew. pyłu kwarcowego oraz mineralizowanego dehydratu kwasu mrówkowego; wszystko to można rozpuścić w jakimś aerozolu z cieczy lżejszej od powietrza, jeśli chce się utrzymać to przez dłuższy czas w powietrzu (np. wywar z tornt pit-win).
CENA: 20-25 szt. zł/porcję.
OPIS: Jeżeli ktoś wejdzie w obszar, na którym przed chwilą rozpylono tą truciznę, to jego oczy zostają natychmiast podrażnione i ślepnie na 3k6 rund. W przypadku udanej obrony przed trucizną wywołuje to tylko silne łzawienie i zaburzenia wzroku, ofiarę traktuje się jakby była pod wpływem *Złych Warunków* na podobny okres czasu.

MEDYKAMENTY

Umiejętność wyrabiania tych mikstur mają wszyscy alchemicy oraz osoby posiadające taką umiejętność

profesjonalną. Niektóre z mikstur potrafią wyrabiać także osoby znające się na lecznictwie np. dysponujące umiejętnością *Felczerki*. Czasem także potrafią je preparować doświadczone osoby (min. 10 POZ) znające się na wytwarzaniu mikstur lub efektów o przeciwstawnym działaniu – np. wytrawny zabójca znając doskonale działanie wyrabianej prze siebie trucizny, będzie potrafił sporządzić przeciwko niej antidotum.

Podane poniżej receptury różnią się od pozostałych mikstur. Różnią się głównie tym, że są bardzo ogólne – stanowią bowiem raczej specyficzną metodę postępowania w opisanych przypadkach niż konkretny przepis na miksturę leczniczą. Ich skład może się zmieniać (w zależności od decyzji MG), bowiem zwykle za każdym razem inaczej zwalcza się różnorodne słabości organizmów żywych.

Z podanych niżej przepisów można zwykle uzyskać 3k10 porcji medykamentu. Trwałość leków jest różna, ale zwykle najtrwalsze są te w stałej (np. sypkiej) postaci, mogą trwać szczelnie zamknięte przez 1k3 lata. Maście i wszelkie półstałe medykamenty tracą swą przydatność po 1k10 miesiącach, zaś leki płynne nie nadają się do użytku po 10k10 dniach. Jednak z przeterminowanymi miksturami tej grupy jest inaczej, niż z pozostałymi. Po tym czasie nie dość, że tracą swoje właściwości – to w dodatku ich spożycie może doprowadzić do przewlekłego zatrucia organizmu a nawet skończyć się śmiercią. Jeśli ktoś będzie na tyle głupi lub nieuważny by dopuścić się błazeństwa spożycia przeterminowanego leku – to MG może określić tego skutki korzystając z tabeli losowych efektów trucizn. Wciąż jednak istnieje 4% szansa, że pomimo swej toksyczności lek zachował jakieś pierwotne właściwości.

NAZWA: Antidotum
SKŁAD: roztwór gliceryny i wody księżycowej zawierający substancje dezaktywujące truciznę (w zależności od decyzji MG składniki mogą być różne, w zależności od tego, jakiej trucizny lub toksyny użyto; chodzi bowiem o to, by były to na tyle aktywne substancje, żeby wytrąciły lub związały ze sobą czynne składniki trucizny i spowodowały wydalenie ich z organizmu; do ich określenia oczywiście najlepiej posiadać jakąś próbkę trucizny, by sprawdzić czy można ją dezaktywować – najczęściej mogą to być sole najaktywniejszych metali, nawet czasem zdarza się, że odtrutką na jakąś truciznę jest inna toksyna lub trujące w normalnych okolicznościach chemikalium).
CENA: 100-1000 szt. zł/porcję.
OPIS: W przypadku gdy ofiara została zatruta, podanie odpowiedniego antidotum pozwala natychmiast znieść działanie toksyn. Jeśli padło się ofiarą magicznej trucizny to zwykłe antidotum pozwala powtórzyć wszystkie rzuty obronne, zmniejszając również odpowiednio AOdp (decyzja MG).

NAZWA: Arsetyk
SKŁAD: spirytus, mieszanina związków arsenu.
CENA: 20-50 szt. zł/porcję.
OPIS: Jest to bardzo popularny środek leczniczy, zwalczający niektóre schorzenia. Stosowany zewnętrznie pozwala pozbyć się lekkich chorób skóry ew. można go też używać do depilacji (stałej). Pity w bardzo rozwodnionych dawkach jest lekiem przeciwnerwowym (po tygodniowej kuracji leczy 1k5 PO) i przeciwzawałowym. Uwaga: jeśli się go nadużywa mogą wystąpić objawy zatrucia arszenikiem (który jako związek arsenu jest składnikiem leku).

NAZWA: Eliksir Wigorowy
SKŁAD: spirytus, woda źródlana, lecznicze wyciągi witaminowe (uzyskane drogą wielokrotnej ekstrakcji i rafinacji z warzyw i owoców; istnieją również syntetyczne drogi pozyskiwania witamin, ale zwykle mało kto się na tym zna – chyba, że dysponuje umiejętnością *Cyruliki*), proszki z soli i minerałów leczniczych.
CENA: 5-50 szt. zł/porcję.
OPIS: Picie takiego eliksiru zawierającego niezbędne składniki dla prawidłowego funkcjonowania organizmu pozwala uzupełniać jego braki witaminowo-minaralne. Chroni to i zwalcza wszelkiego rodzaju choroby wywołane niedoborami jakiś składników w organizmie (np. szkorbut, albo krzywica). W każdym dniu spożycia jednaj porcji zapewnia +5 do Odp nr 6. Minimum tygodniowa kuracja dwoma porcjami dziennie pozwala zregenerować 1 pkt utraconej ENŻ (potem należy jednak przerwać ją na 1k10 dni, aby nie doprowadzić do rozstroju organizmu).

NAZWA: Galenowe Eliksiry
SKŁAD: roztwór spirytusowy na wodzie destylowanej, pasty, wywary i miazgi z odpowiednich ziół i innych substancji pochodzenia roślinnego.
CENA: 20-2000 szt. zł/porcję.
OPIS: Tego typu eliksiry sporządza się z wielu gatunków ziół (i innych składników), tak by nie tylko nie neutralizowały wzajemnie swojego działania (co może się zdarzyć gdy np. laik nieostrożnie wymiesza jakieś wywary z ziół) ale wzajemnie się wzmacniały. W zależności od użytych składników (decyzja MG) można takim eliksir automatycznie obdarzyć niektórymi z cech analogicznych do *Magicznego wzmacniania niemagicznych mikstur*. Odpowiednio dobrane składniki eliksiru najczęściej są skutecznymi lekarstwami przeciwko lekkim i średnio ciężkim zakażeniom wirusowym.

NAZWA: Maść Lecznicza
SKŁAD: miód pszczeli, wino gronowe oraz tłuszcz zwierzęcy (najczęściej z jakiś szlachetnych zwierząt np. dzików, jeleni lub niedźwiedzi).
CENA: 40-100 szt. zł/porcję.
OPIS: Użyta jednocześnie do smarowania ran i w postaci pitnej pozwala zwielokrotnić (w czasie używania – min. 2 porcje 1k5 razy dziennie) Samozdrowienie. Zwykle zwiększa je od 3 do 6-7 razy – zależy to od tego jak szlachetnego tłuszczu użyto do produkcji. Ponieważ maść sporządza się na bieżące potrzeby (by się nie psuła), tłucz musi być świeży, nie starszy niż s przed 2 tygodni od momentu śmierci „dawcy".

NAZWA: Odkażacz
SKŁAD: spirytusowy roztwór soli jodowych lub wodny r-r nadtlenku wodoru (wody utlenionej); obie

substancje należy wpierw wydestylować osobno odpowiednimi reakcjami fizyko-chemicznymi.

CENA: 10-30 szt. zł/porcję.

OPIS: Użycie jednego z w/w roztworów na otwartą ranę, przy dobrym jej opatrzeniu niweluje ryzyko zakażenia jej jakimiś zarazkami (np. gangreny). Obu substancji należy używać naprzemiennie jeśli już do zakażenia doszło i należy ranę oczyścić chirurgicznie. Równie dobrze można użyć do w/w czynności spirytusu (podpalanego), ale spowoduje to dłuższe gojenie ran i większe ryzyko przedostania się zakażenia przez oparzaną ranę.

NAZWA: Pleśniodriakiew

SKŁAD: roztwór 10% soli sodowej (chlorku sodu) wymieszany z biomasą mikroorganizmów uzyskaną w procesie rafinacji różnych grzybów pleśniowych.

CENA: 500-3000 szt. zł/porcję.

OPIS: Substancję stosuje się zwykle na otwarte rany, lub w podwójnych ilościach doustnie (ew. w połowicznych ilościach dokrewnie). Ponieważ mikstura lecznicza zawiera zwykle florę bakteryjną, pozawala to każdorazowo powtórzyć rzuty obronne przeciwko schorzeniom wywołanym bakteriami chorobotwórczymi. Ponieważ jednak nie jest to lek uniwersalny, MG powinien zadecydować czy bakterie pobrane z dostępnego medykowi gatunku pleśni będą na tyle skuteczne by zwalczyć bakterie choroby. Niewłaściwe używanie leku powoduje, że jest on czterokrotnie mniej skuteczny (rzut obronny można powtórzyć dopiero po czterokrotnym przyjęciu medykamentu). Po za tym używany w większych ilościach (a tylko takie dawki potrafią skutecznie i beznawrotowo zwalczyć zakażenia bakteryjne) powodują uszkodzenia niektórych organów wewnętrznych (np. wątrobę) i rozregulowują organizm (pozbawiając go witamin i minerałów).

NAZWA: Podróżnik

SKŁAD: rozwodniona substancja skolopaminowa spreparowana w wyniku wielokrotnej ekstrakcji blekotu (chwastu zwanego szalejem), ew. można użyć bardzo rozcieńczonej, minimalnej dawki trucizny zwanej maścią czarownic.

CENA: 40-70 szt. zł/porcję.

OPIS: Pojedyncze dawki na 1k10 godzin są w stanie zlikwidować chorobę lokomocyjną (także morską). Użyty w większym stężeniu może być wykorzystany jako „serum prawdy" (po nieudanej obronie przeciw sugestii ofiara zaczyna „sypać"), jednak musi być podany doustnie i w postaci oparów. Istnieje wtedy jednak ryzyko (po nieudanym teście obronnym delikwenta przeciw iluzji i omamom), że przesłuchiwany dozna halucynacji i będzie mówił o czynach których nigdy nie popełnił (nie jest to traktowane jako kłamstwo – chyba że ktoś potrafi to rozpoznać – bo ofiara święcie wierzy w to co mówi).

NAZWA: Proszek Leczniczy

SKŁAD: pył z kilku gatunków wyprażonej kory drzew;

CENA: 400-800 szt. zł/porcję.

OPIS: Ponieważ wiele gatunków drzew orchijskich posiada w swej korze substancje odrzywczo-lecznicze, odpowiednie ich dobranie i wymieszanie (decyzja MG) jest w stanie sporządzić lek, który będzie skuteczny przeciwko pewnym, specyficznym schorzeniom. Przede wszystkim silny aromat wywołany takim proszkiem odstrasza wszelkie insekty, a więc nacieranie się maścią spirytusową z takiego proszku skutecznie ochroni delikwenta przed chorobami roznoszonymi przez robactwo. Spożywanie proszku w czystej postaci (min. miesięczna kuracja, 1k5 razy dziennie) pozwala zwalczyć niektóre, popularne choroby weneryczne – przy czym skład proszku jest zawsze dobierany do konkretnej choroby. Czasem mieszaniny takich proszków po spożyciu pozwalają powtórzyć rzut obronny w przypadku ciężkiego zakażenia wirusowego (decyzja MG).

NAZWA: Spędzalnik

SKŁAD: mieszanina wyciągu z torfu i wywaru z miazgi tujowcowatych drzewokrzewów (ew. zaprawiana solami miedzi i ołowiu jeśli płód jest już dobrze rozwinięty).

CENA: 200-215 szt. zł/porcję.

OPIS: Podanie jednej porcji mikstury ciężarnej kobiecie może spowodować poronienie – dzięki czemu tego medykamentu używa się jako rodzaju chemicznej aborcji. Szansa na „spędzenie" płodu jest sprawdzana testem przeciw Odp nr 6 (-10/każdą następną porcję), i jest zakończona powodzeniem, jeśli test się nie uda. Jednak bardzo wysoki rzut może oznaczać, że położnica dostaje wewnętrznego krwotoku (1k10 Obraż na rundę), co może się dla niej skończyć śmiertelnie w przypadku nie udzielenia fachowej pomocy.

NAZWA: Surowica Lekarska

SKŁAD: mieszanina (1:1) wody elektrolitowej (z rozpuszczonymi solami pierwiastków występujących w organizmie pacjenta) i surowicy krwi; krew musi zostać pobrana z organizmu zwierzęcia domowego (bydła), które było „podtruwane" mikroskopijnymi

ilościami substancji jadowitych i przeżyło (a więc wytworzyło skuteczne przeciwciała).

CENA: 80-160 szt. zł/porcję.

OPIS: Podanie substancji dokrewnie (lub doustnie, w pięciokrotnej dawce) pozwala zneutralizować natychmiast działanie jadu zwierząt (lub potworów) lub powtórzyć rzuty obronne w przypadku zastosowania przeciwko truciźnie z w/w jadów sporządzonej. Jeśli surowica nie była przygotowana na taki rodzaj jadu, jaki potrzeba – to ma tylko połowiczne działanie (zamiast natychmiastowej neutralizacji pozwala tylko powtórzyć rzuty obronne albo powtarza rzuty dopiero po podwójnej dawce). Nawet jeśli mikstura nie przyniesie pożądanych skutków to i tak dziesięciokrotnie spowalnia działanie jadów (dotyczy to też niektórych innych, niejadowych trucizn oraz schorzeń wywoływanych osadzaniem się jadopodobnych toksyn w organiźmie).

NAZWA: Znieczulica

SKŁAD: roztwór minimalnej ilości trucizny w mieszaninie wody źródlanej i gliceryny (w stos. 2:1).

CENA: 5-50 szt. zł/porcję.

OPIS: Przyjmowanie jednej porcji dziennie przez rok pozwala całkowicie uodpornić delikwenta na ten rodzaj trucizny, który został użyty do spreparowania mikstury. Niestety nie można się w ten sposób uodpornić na wszystkie możliwe trucizny. Organizm każdej postaci jest w stanie uodpornić się tylko na 1 truciznę za każde, pełne 80 pkt baz ZYW. Dzieje się tak dlatego, że porcje trucizny odkładają się w organizmie i większe ich ilości mogły by spowodować jego całkowitą degenerację a w konsekwencji śmierć.

WIEDŹMIŃSKIE ELIKSIRY

Widźmińskie eliksiry są specjalną odmianą mikstur magicznych, których tajemne receptury znają tylko i wyłącznie wiedźmini. Potrafią je także przyrządzać – jednak czasem może się zdarzyć, że udostępnią recepturę jakimś zaprzyjaźnionym czarodziejom. Wiedźmińskie eliksiry potrafią też bowiem wytwarzać osoby dysponujące umiejętnością *Destylacja*, dlatego jeśli wiedźmin ma jakiegoś znajomego alchemika to pewnie jemu powierzy wyrób eliksirów, ufając w jego fachową wiedzę i umiejętności z dziedziny przetwarzania materii. Jednak tylko organizmy wiedźminów są przystosowane do spożywania tych mikstur (wyjątkiem są te lecznicze, sporządzane z myślą o wykorzystaniu też przez normalne istoty). Jeżeli miksturę spożyje osoba nie będąca wiedźminem, to traktuje się to jak spożycie *Magicznego Ekstraktu* (jeśli przeżyje to mikstura działa i tak o połowę słabiej niż w przypadku charakternika – nie dotyczy to oczywiście jej skutków negatynych). Nawet wiedźmin nie potrafi spożywać 2 wiedźmińskich eliksirów na raz (chyba że zażyje w międzyczasie specjalną miksturę regulującą) – jeśli to zrobi, musi wykonać test na 1/4 Odp nr 6 i 1/10 Odp nr 10. Jeśli test przeciw polimorfii będzie nieudany, to powoduje to rozstrój przemiany materii przez najbliższe 2k10 godzin (może się to objawiać gwałtownym przyrostem lub utratą wagi na stałe, osłabieniem lub otępieniem itp.). Nieudany test przeciw chorobom oznacza całkowity paraliż fizyczny na 1k5 godzin. Oba nieudane testy oznaczają, że charakternik umiera w straszliwych męczarniach (pocąc się krwią i wymiotując własnymi wnętrznościami itp.).

Tajemnica wiedźminskich eliksirów leży w tym, że w ogóle nie przyrządza się ich jak mikstury magiczne. Nie destyluje się bowiem żadnych ekstraktów – magiczna siła mikstur pochodzi ze specjalnych gatunków grzybów. Grzyby te wywodzą się ze zwykłych, leśnych plechowców, jednak zostały poddane procedurom mutacyjnym w skutek oddziaływania substancji promieniotwórczych. Proces mutowania i hodowli znają tylko i wyłącznie wiedźmini, a sprzedają je wewnątrz własnego cechu, zwykle w siedliszczach. Każde bowiem siedliszcze potrzebuje tych grzybów do szkolenia nowych charakterników, ci z nich, którzy dysponują umiejętnością *Zielarstwo* i/lub *Rolnictwo* potrafią je hodować poza siedliszczem, na „swoich śmieciach". Najściślej strzeżoną tajemnicą profesji, jest to, że normalne spożycie grzybów nie wywołuje żadnych efektów (można się co najwyżej nabawić choroby popromiennej). Dopiero podczas tworzenia mikstury uwalniają swoje mutacyjne zdolności, wiążąc w niej także wszechobecne strumienie Potencjału Magicznego, który przemienia miksturę w potężny napój bojowy.

Wszystko to także powoduje, że wiedźmińskie eliksiry można przechowywać bardzo długo, przez 1k10 lat (pod warunkiem, że są szczelnie zamknięte i nie wystawiane na działanie światła). Oczywiście jeśli wiedźmin ma jakiś znajomych alchemików to nic nie stoi na przeszkodzie by dodatkowo zabezpieczyli oni miksturę czarem *Konserwacja*. Z podanych poniżej przepisów uzyskuje się zwykle 3k10 porcji mikstury.

NAZWA: Esencja Mutacyjna

SKŁAD: wywar rozcieńczający, 10 najsilniejszych gatunków wiedźmińskich grzybów mutacyjnych (czyli tych, które zwykle powstają z mutowania gatunków trujących lub halucynogennych), pył z uranium, 25% r-r spirytusu drzewnego (metanolu), 75% r-r alkoholu etylowego, pasta ze zmiksowanych ziół narkotycznych (im więcej gatunków tym lepiej).

CENA: 10-50 szt. zł/porcję.

OPIS: Jest to podstawa większości z wiedźmińskich eliksirów, poza tym w czasie Próby Traw podaje się mocno rozcieńczone porcje tej mikstury młodym adeptom wiedźmińskiego rzemiosła. Wypicie tej mikstury samodzielnie (nawet przez wyszkolonego charakternika) może spowodować rozstrojenie organizmu i zaburzenia w funkcjonowaniu narządów wewnętrznych. Jeśli dostanie się do organizmu istoty o ŻYW poniżej 500 pkt, natychmiast ją zabija. Istoty o ŻYW 501-2000 pkt muszą rzucić na 1/5 odporności nr 6, inaczej także giną. Na istoty o ŻYW powyżej 2001pkt działa jak silnie raniąca trucizna, jeśli nie obronią się odp nr 6.

NAZWA: Esencja Konserwująca

SKŁAD: wywar rozcieńczający, esencja mutacyjna mocno rozwodniona octem, chromowy pył, sól, korzenie dzikiego lub ogrodowego ostu.

CENA: 60-80 szt. zł/porcję.

OPIS: Można tej mikstury używać do konserwowania innych mikstur (nie tylko wiedźmińskich, np. wywarów z ziół) w stosunku 1 porcja na pół litra. Dziesięciokrotnie wydłuża to okres przydatności do spożycia. Jeśli taka zakonserwowana mikstura jest spożywana przez nie-wiedźmina, to może wywołać u niego silne bóle żołądka (jeśli nie uda się test Odp nr 6) na czas 1k6 godzin.

NAZWA: Biała Dama

SKŁAD: wywar rozcieńczający, stężona esencja mutacyjna, złoty pył, platynowy pył, mitrylowy pył, finealowy pył, chromowy pył, sadza, rdza, kwas solny.

CENA: 200-400 szt. zł/porcję.

OPIS: Po wypiciu i nasmarowaniu ciała tą miksturą, skóra wiedźmina staje się metalicznie połyskliwa i zaczyna świecić bladozieloną poświatą (w ciemności). Podczas działania mikstury (1k5 godzin) wiedźmin staje się całkowicie odporny na niemagiczną broń, jeśli jednak zostanie wystawiony na światło słoneczne, to jego SZ spada o połowę. Należy też uważać z wodą, bowiem nie dość, że w kontakcie z nią części ciała mogą wpaść w paraliż/bezwład, to dodatkowo charakternik jest traktowany jakby miał martwiaczą cechę *Nadwrażliwość Na Wodę*.

NAZWA: Czarna Mewa

SKŁAD: wywar rozcieńczający, esencja mutacyjna rozwodniona okowitą, wiedźmińskie drożdże, jesienne owoce agawy, syntetyczny narkotyk (jego ilość zależy od siły – im słabszy tym więcej go potrzeba by mikstura uzyskała właściwy efekt), gnijące nasiona jakiegoś lotosu.

CENA: 70-100 szt. zł/litr

OPIS: Jest to rodzaj bardzo silnego trunku, a w zasadzie ługu alkoholowego o końcowym stężeniu ok. 220%. Wiedźmin, który go wypije musi obronić się przed szokiem, inaczej traci przytomność. Bez negatywnych skutków mogą go pić także „normale" ale oni testują 1/10 Odp nr 4 (niepowodzenie oznacza 1k5 dni śpiączki) i 1/10 Odp nr 6 (niepowodzenie oznacza wymioty i silne zatrucie alkoholowe – bo ten alkohol bardzo szybko przenika do krwi i można to leczyć tylko specjalistycznymi środkami, ew. magią). Na okres 1k6 godzin (niezależnie od normalnych skutków upojenia alkoholowego) zwiększa o połowę odporności nr 2 i 4, ponadto czyni całkowicie niewrażliwym na wszelkie nadnaturalne formy zastraszania czy psychicznego oddziaływania (np. niektóre zdolności martwiacze), choć na normalne czynniki tego typu działa tylko połowicznie (np. dając dodatkowy rzut obronny). Poza tym istnieje szansa 5% + 1% na każdą spożytą w czasie działania poprzedniej porcję, że uzyska się zdolność analogiczną do czaru *Czarodziejska Kula*.

Podpalenie 1l mikstury powoduje spalanie jej przez 2k10 rund i może zadać 10k10 obrażeń w ciągu rundy (ew. połowę po udanej obronie przed temperaturą).

NAZWA: Eliksir Potęgi

SKŁAD: wywar rozcieńczający, esencja mutacyjna, wiedźmińskie trufle, proszek z wiedźmińskiego muchomora, wątroba goblinoidalnej istoty, pasta z gnijących kwiatów jaśminu.

CENA: 350-400 szt. zł/porcję.

OPIS: Wypicie mikstury powoduje podwojenie obu cech (głównej i drugorzędnej), jednego z pozostałych współczynników oraz jednej odporności (do wyboru MG, zależeć to może od wielu czynników np. pory dnia, klimatu otoczenia, miejsca spożywania itp). Kolejne spożywanie nie kumuluje efektów, ale pozwala na zmianę losowych współczynników na inne. Mikstura działa przez 1k10 (premiowane) godzin, jeśli jednak nie zostanie zneutralizowana przed końcem działania jakimś silnym czynnikiem (np. eliksirem równowagi lub czarem o zbliżonym działaniu) to wiedźmin pada martwy, ew. wpada w agonię (po udanym teście Odp nr 10).

NAZWA: Eliksir Równowagi

SKŁAD: wywar rozcieńczający, wywar z kory jarzębiny, wiedźmińskie sromotniki, esencja mutacyjna bardzo silnie rozwodniona wodą księżycową.

CENA: 55-77 szt. zł/porcję.

OPIS: Dzięki tej specjalnej miksturze charakternik może spożywać więcej niż dwie mikstury na raz, nie ponosząc za to żadnych negatywnych konsekwencji. Na każdą porcję kolejnego wiedźmińskiego eliksiru spożytego w czasie działania poprzedniego należy spożyć 0,25l tej mikstury. Eliksiru tego używa się także by zakończyć Próbę Traw, celem powstrzymania dalszych (zwykle już negatywnych) mutacji i przemian organizmów u tych, którzy szkolenie przeżyli.

NAZWA: Eliksirum Cudownego Uspokojenia

SKŁAD: wywar rozcieńczający, mocno rozwodniona winem ziołowym esencja mutacyjna, soda, wiedźmińska jaskinianka (rodzaj zmutowanego, hodowanego w ciemnościach plechowca wytworzonego ze zwykłej trawy stepowej).

CENA: 60-70 szt. zł/porcję.

OPIS: Jest to mikstura lecznicza, więc mogą ją pić także nie-wiedźmini. Działa analogicznie do efektu czaru kapłańskiego *Przełamanie Słabości*. Natychmiast potrafi wyprowadzić pijącego ze wszelkich stanów szałowych (jak berserk, padaczka, szał psychopatyczny lub halucynacje, itd.), używana

czasem do znoszenia podobnych efektów wywoływanych innymi miksturami wiedźmińskimi. Jedna porcja po udanym teście 1/10 INT pijącego potrafi zlikwidować mu 1k3 PO. Spożywanie tej mikstury częściej niż raz dziennie może powodować uzależnienie [45%/5%].

NAZWA: Krwawy Kieł
SKŁAD: wywar rozcieńczający, esencja mutacyjna, srebrny pył, sproszkowany mitryl, starty na proszek kryształ górski, wiedźmińskie kanie, mocz giganta.
CENA: 250-290 szt. zł/porcję.
OPIS: Wypicie chroni wiedźmina przed jakąkolwiek formą lykantopii, a także nie pozwala mu zmieniać kształtów (obojętnie czy magicznie czy w związku z jedną z mutacji) w czasie działania tej mikstury (2k12 godzin). Poza tym jeśli mikstura ta dostanie się do krwi (np. w wyniku zranienia) istoty obdarzonej zmianą kształtów (nie tylko lykantop ale i np. prawdziwy berserker, smok a nawet demon), to musi ona wykonać udane testy Odp nr 5 i 10. Jeśli nie uda mu się test polimorfii, to znaczy, że wraca do swej humanoidalnej postaci, zaś niepowodzenie przeciwko efektom specjalnym oznacza, że zaczyna konać (ŻYW spada do 0).

NAZWA: Mikstura Cudownego Ukojenia
SKŁAD: wywar rozcieńczający, mocno rozwodniona glicerynę esencja mutacyjna, co najmniej 2k5 gatunków miodów pszczelich, wiedźmińskie algowce (forma zmutowanych alg morskich), woda źródlana pobierana w czasie nowiu, osocze z krwi większych potworów.
CENA: 510-545 szt. zł/porcję.
OPIS: Jest to mikstura lecznicza, przeznaczona także dla nie-wiedźminów. Każda porcja może uleczyć 5k10 utraconej ŻYW, ew. połowę w/w wartości jeśli dotyczy to obrażeń ciężkich i głębokich. 1/4 w/w wartości oznacza ilość przywróconych pkt ostatnio utraconych: ENŻ, współczynników głównych (jeśli dotyczyło stałego ubytku – ubytki tymczasowe są regenerowane całkowicie i natychmiastowo), PO (te oczywiście się traci a nie odzyskuje) czy PUm. W dodatku każda porcja mikstury pozwala wykonać dodatkowy rzut obronny przeciwko chorobie dręczącej ciało ofiary (także np. krwotoku wewnętrznego oraz niektórych niemagicznych trucizn) jednak niepowodzenie oznacza, że jej objawy się nasilają. Pozwala też dwukrotnie spowolnić działanie trucizn.

NAZWA: Mikstura Transu
SKŁAD: wywar rozcieńczający, esencja mutacyjna, ocet, wywar z serca warga i kopyt bawoła opasa, wiedźmińskie borowiki,
CENA: 200-250 szt. zł/porcję.
OPIS: Wypicie tej mikstury powoduje, że wiedźmin wpada w stan podobny do berserku. Ma dwukrotnie zwiększoną SF, SZ, ZR. Jest w stanie wyprowadzić dwukrotnie więcej ataków (dostaje premię do biegłości rasowych w wys. 20 pkt), nie odczuwa żadnego bólu i może działać nawet w silnej agonii. Jednocześnie MD lub INT spada o połowę (na korzyść tej drugiej). Gdy mikstura przestaje działać wiedźmin musi rzucić na 1/2 odp nr 4 a następnie na 1/2 odp nr 6. Udany rzut na 4 oznacza zachowanie przytomności (nieudany oznacza omdlenie z wyczerpania). Udany rzut na paraliż decyduje czy wiedźminowi się nic nie stało. Wynik niekorzystny oznacza, że wiedźmin pada sparaliżowany (na okres 10k100 rund) a jego WT czasowo spada do 0 (jest krańcowo wyczerpany).
W czasie trwania szału wiedźmin jest traktowany jakby posiadał martwiaczą zdolność: *straszliwy wygląd*. Mikstura ta działa przez 10k6 rund.

NAZWA: Mikstura Wiedźmińskiej Witalności
SKŁAD: wywar rozcieńczający, mocno rozwodniona wódką esencja mutacyjna, wywar z układu krwionośnego nadnaturalnej istoty (najlepiej potężnego potwora albo stworzenia demonicznego).
CENA: 3200-4000 szt. zł/porcję.
OPIS: Jest to mikstura lecznicza, więc mogą ją spożywać nie-wiedźmini. Wypita na czas 1k10 godzin zwiększa dwukrotnie ENŻ. Jeśli wetrze się ją w ciało, to taka osoba jest częściowo odporna na wyssanie ENŻ (o 20 + 10k3% zmniejsza się ich utrata) – przez podobny okres czasu.

NAZWA: Młot Gromu
SKŁAD: wywar rozcieńczający, esencja mutacyjna, wiedźmińskie podgrzybki, starte na pył kości udowe, piszczelowe i czaszka wysokopoziomowej istoty (najlepiej własnoręcznie zabitego potwora).
CENA: 500-700 szt. zł/porcję.
OPIS: Wypicie mikstury zwiększa 1/4 wszystkie Bgł. oraz pozwala wyprowadzić o połowę więcej ataków (jeśli pozwala na to SZ). Spożycie kolejnych porcji kumuluje efekty, ale zachodzi ryzyko (5%+10% za każdą kolejną porcję), że po zakończeniu działania mikstury (2k6 godzin) biegłości zostaną obniżone o połowę, zaś na najbliższą dobę obniżą się wszystkie parametry psychiczne.
Mikstura spożyta w czasie szkolenia na wyższy POZ podwaja przyrost Bgł, cechy głównej oraz jednej z odporności bazowych. Jednocześnie zwiększa szansę na wystąpienie mutacji o 50%.

NAZWA: Oko Yrrhedesa
SKŁAD: wywar rozcieńczający, esencja mutacyjna, oczy potwora posiadającego infrawizję, sfermentowany sok marchwiowy, spirytus drzewny (metanol), wiedźmińskie rydze, olejek haszi'szowy.
CENA: 65-75 szt. zł/porcję.
OPIS: Po wypiciu zasięg wzroku podwaja się (zarówno w dzień jak i w nocy), zaś po min. 1 rundowej koncentracji wiedźmin potrafi dostrzegać istoty niewidzialne i półmaterialne. O połowę wzrasta też szansa na odnalezienie wzrokiem rzeczy i istot ukrytych (także niematerialnych). Mikstura działa przez 10 + 1k10 (premiowane) godzin, jeśli jednak spożywa się ją częściej niż raz na 5 dni – to istnieje szansa (5%/każdą następną miksturę) na oślepnięcie.

NAZWA: Pajęczynnik
SKŁAD: wywar rozcieńczający, esencja mutacyjna, babie lato, wywar z ciał pająków (min. 2k5 różnych gatunków, ew. zamiast w/w mogą być części ciała sharana), sproszkowana wiedźmińska huba drzewna.

CENA: 90-120 szt. zł/porcję.

OPIS: Wysmarowanie tą miksturą ciała pozawala wiedźminowi wspinać się nawet na najtrudniejsze obiekty (np. pionowe ściany skalne czy mury), zwiększa też o 1/5 ZR oraz odporność organizmu na kwasy i jady. Działa przez 10k10 rund.

NAZWA: Płomień Życia

SKŁAD: wywar rozcieńczający, mocno rozwodniona tłuszczem zwierzęcym Czarna Mewa, wapno palone, sadza, wiedźmiński szataniec (zmutowany borowik trujący).

CENA: 80-120 szt. zł/porcję.

OPIS: Jest to mikstura lecznicza, także dla osób nie będących wiedźminami. Spożycie każdej porcji pozwala wykonać dodatkowy rzut obronny przed jakimkolwiek paraliżem (w przypadku niepowodzenia otrzymuje się 2k10 obrażeń od krwotoku wewnętrznego). Na czas 1k10 godzin zabezpiecza też przed chłodem i pozwala w ciągu 1k10 rund pozbyć się z organizmu słabszych jadów czy toksyn oraz lekkich schorzeń (np. zatrucie pokarmowe wywołane jadem kiełbasianym z zepsutego pożywienia czy zwykłe przeziębienie).

NAZWA: Serce Smoka

SKŁAD: wywar rozcieńczający, esencja mutacyjna, silnie stężona esencja konserwująca (nie przedłuża jednak trwałości mikstury, w celu konserwacji należy użyć jej osobno, już po sporządzeniu mikstury), starte na proszek wiedźmińskie kurki, wywar z wiedźmińskich psiaków, płatki z kwiatów róży, adamandytowy pył, krew żmii i zaskrońca.

CENA: 2000-3000 szt. zł/porcję.

OPIS: Mikstura ta czterokrotnie zwiększa ŻYW charakternika, poza tym o 50% zwiększa Odp nr 6, 7, 8. Wiedźmin jest w stanie odzyskać w każdej rundzie 5 pkt. utraconej ŻYW, nawet podczas agonii (jednak obrażenia od kwasu i elektryczności nie mogą być zregenerowane), poza tym nawet krytyczna agonia nie jest w stanie powstrzymać go od działania. Póki działa eliksir (2k6 godzin), wiedźmina może zatrzymać tylko zmasakrowanie jego ciała (także odcięcie głowy).

NAZWA: Szlachetny Trunek

SKŁAD: wywar rozcieńczający, esencja mutagenna, starte na proszek: diament, szafir, szmaragd, rubin, opal, ametyst, granit i marmur oraz pył z przemielonej, gadziej skóry, wiedźmińskie fungusy (zmutowane, przerośnięte grzyby wywołujące grzybicę).

CENA: 1000-1600 szt. zł/porcję.

OPIS: Wypicie tej mikstury powoduje, że po 1k10 rundach na okres 2k6 godzin WYP skóry wiedźmina wzrastają o 50 + 10k5 pkt, zaś OB o 10+1k50. Spożywanie kolejnych porcji mikstury daje tylko połowiczny efekt względem poprzedniej porcji (i jednocześnie wywołuje postępujące OGR do ZR i SZ: 3/4, 2/3, 1/2, 1/3, 1/4 itd.). Istniej ponadto szansa 1%+1% na każdą następną porcję, że skóra na stałe stanie się grubsza, zyskując 5 OB i 15/15/15 WYP.

NAZWA: Wiedźmakowa Zalewajka

SKŁAD: wywar rozcieńczający, esencja mutacyjna rozwodniona wodą księżycową, zakwas na mączce roślinnej i wodzie święconej, wiedźmiński czosnkownik (zmutowana krzyżówka chrobotkowatego porostu i czosnkowego ziela), grzybnia z wiedźmińskich pieczarek, przyprawy korzenne.

CENA: 160-180 szt. zł/porcję.

OPIS: Wypicie tej specyficznej „zupki" powoduje, że ciało wiedźmina zaczyna wydzielać w promieniu 2+1k10 metrów gryzącą woń, podobną do czosnkowego ziela. Każda istota związana z negatywnymi sferami egzystencji (Nekrosferą, Otchłanią, Piekłem itp.), która wejdzie w ten obszar musi wykonać test Odp nr 5. Nieudany oznacza, że zaczyna wymiotować własnymi wnętrznościami (ew. jej ciało zaczyna się sypać, odpadać po kawałeczku), co zadaje je w każdej rundzie (co 2 rundy może powtórzyć obronę) 2k10 Obraż. Jeśli istota odważy się wypić krew wiedźmina w czasie działania tej mikstury (2k10 godzin) to po nieudanym teście przeciwko petryfikacji rozpada się pył.

NAZWA: Wiedźmińska Mikstura Magii

SKŁAD: wywar rozcieńczający, esencja mutacyjna, wywar (na tłuszczu potwora) z syntetycznego narkotyku (ew. silne zioło narkotyczne), wiedźmińskie porostaki (zmutowane symbionty tajgowych glonów i grzybów), wywar z mózgu potwora (o UM min. 125).

CENA: 360-500 szt. zł/porcję.

OPIS: Wypicie tej mikstury pozwala odzyskać utracone PM – w wysokości 1/4 bazowej wielkości. Moczenie wiedźmińskiego amuletu w min. 4 porcjach mikstury pozwala naładować go 10k10 PM (o ile pozwala na to jego pojemność). Istnieje jednak ryzyko, że wiedźmin uzależni się od tej mikstury [25%/25%]

MIKSTURY MAGICZNE

Tworzyć magiczne mikstury może każdy kto posiada profesjonalną umiejętność *Destylacja*. By daną miksturę sporządzić należy wpierw zgromadzić odpowiednie składniki (no i oczywiście znać przepis), i to zwykle z istot o magicznej lub nadnaturalnej mocy. Tak więc wcześniej należy odpowiednio umiejętnie oddzielić takie składniki z ciała tych istot (zwykle przy pomocy umiejętności profesjonalnej *Pozyskanie Komponentu* lecz przydatna jest też zawodowa umiejętność *Felczerki*). To właśnie one bowiem są odpowiedzialne za nadnaturalne działanie mikstur, przez co zwykle nie trzeba nasycać ich dodatkowym PM. Dlatego też należy zrobić to odpowiednio szybko i zręcznie, aby nic nie uszkodzić i nie spowodować żadnych ubytków w substancji magicznej.

Oczywiście do tego wszystkiego należy wpierw odnaleźć magię w pożądanym stworzeniu, dlatego też osoby nie posiadające takiej umiejętności będą miały spory problem z prawidłowym wykonaniem poprzedniej operacji. Gdy już pozyska się komponenty, je także należy zidentyfikować, tym razem już szczegółowo – pod kontem ich magicznych właściwości.

Dopiero po takich przygotowaniach można przystąpić do sporządzania właściwego ekstraktu z magicznych komponentów (użycie um. *Destylacja*).

Uzyskany **ekstrakt magiczny** to jeszcze nie wszystko. Nie posiada on zwykle cech właściwych samej miksturze, tylko ich część lub podobne

właściwości. Należy bardzo uważać z ekstraktami, gdyż są niesamowicie silnymi substancjami: jeśli spożyje się je w czystej postaci są w stanie wywołać w organizmie pustoszącą reakcję mutacyjną (1k6 mutacji jeśli nie powiedzie się test 1/2 Odp nr 10), która może doprowadzić do śmierci delikwenta (jeśli nie uda się test 1/10 Odp nr 6). Niezależnie od powyższych efektów magia ekstraktu także zaczyna działać – dlatego też muszą uważać osoby postronne. Czasami bowiem zdarza się, że ekstrakt magiczny, który zabije delikwenta może tak odmienić jego ciało, iż ten... stanie się martwiakiem (zwykle dzieje się tak podczas eksperymentowania z ekstraktami pozyskanymi z innych martwiaków). Czasami jest tak, że magiczny ekstrakt można przyrządzić z formalnie niemagicznych substancji – jednak ich połączenie w odpowiednich warunkach powoduje właśnie uwolnienie ukrytych, często mistycznych mocy drzemiących w tych substancjach. Taki ekstrakt traktowany jest tak samo jak swe potężniejsze, czysto magiczne odmiany.

Dopiero gdy w laboratoryjnych warunkach zaczniemy łączyć cały ekstrakt z pozostałymi składnikami mikstury (wywarem rozcieńczającym, odczynnikami, katalizatorami itd.) możemy uzyskać właściwą miksturę magiczną (ponowne użycie zdolności *Destylacja*) w ilości 10k10 porcji (1 porcja zwykle ma ok. 25ml). O ile w opisie nie podano inaczej, to 1 porcja mikstury magicznej działa przez 1k10 godzin; sam ekstrakt można przechowywać przez 1k100 lat, potem zaczyna powoli tracić swe magiczne właściwości (o ile się go odpowiednio nie zakonserwuje) natomiast sporządzoną miksturę można trzymać nie dłużej niż 10k10 dni – po tym czasie następuje jej rozkład (chyba, że użyje się odpowiednich zdolności do przedłużenia tego czasu np. czarem *Konserwacja*)

NAZWA: Wywar Rozcieńczający
SKŁAD: gliceryna, woda źródlana (pobierana podczas pełni), pył z bursztynu, odpowiednie zioła (dobiera się je według typu mikstury której wywar ma być składnikiem, zwykle nie więcej niż 4 porcje różnego typu; mają działać jako katalizatory negatywnych efektów ekstraktu więc w wywarze tracą swe pierwotne właściwości – czasem tylko wpływają pozytywnie na uwydatnienie niektórych cech mikstury).
CENA: 35 szt. zł/litr; popularnie sprzedawany w gidiach magów (czasem na otwartych targach, np. świątecznym) dla czarodziejów, którzy nie mają czasu lub „okoliczności" by zgromadzić samodzielnie wszystkie składniki wywaru (głównie ziała).
OPIS: Jest to podstawowy i nierozłączny składnika każdej mikstury magicznej. Sam jako taki nie ma toksyczno-mutagennych właściwości ekstraktu (ma je przecież w końcu neutralizować), lecz spożycie go w takiej postaci powoduje otrzymanie 10k6 PO (ew. połowa po udanej obronie przed szokiem) i trwające 1k10 (premiowane) halucynacje połączone z całkowitą utratą władzy umysłu nad ciałem (obojętnie więc czy GN została przekroczona czy nie BG zachowuje się jak wariat). 1 litr wywaru starcza na sporządzenie 2 litrów magicznej mikstury.

NAZWA: Drakiew Witalności
SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z serca dużego smoka;
CENA: 2000 szt. zł/porcję.
OPIS: Spożycie wywaru powoduje wzrost sił witalnych organizmu, dzięki temu w ciągu najbliższych 2 lat starzeje się on tylko o rok. Kuracja polegająca na regularnym wcieraniu substancji przez rok (min. 1 porcja dziennie) w narządu rodne (zewnętrznie i wewnętrznie np. przy pomocy strzykawki) pozwala uleczyć bezpłodność i przywrócić wigor seksualny (uleczyć impotencję, oziębłość).

NAZWA: Driakiew Nadzwyczajnej Odmiany
SKŁAD: wywar rozcieńczający, pył tlenku metalu (najlepiej szlachetnego), ekstrakt ze zmiksowanego proszku startych kamieni szlachetnych (różnych), mieszanina ekstraktów z każdego narządu wewnętrznego i 1k6 najważniejszych tkanek istoty obdarzonej półboską (ew. mistyczną lub boską) mocą lub mającej związek z Boską Sferą Egzystencji (każdy ekstrakt należy sporządzić osobno i wymieszać je przed dodaniem do reszty).
CENA: 1000 szt. zł/porcję.
OPIS: Po spożyciu tej mikstury należy wykonać testy Odp. nr 5 i 10. Jeśli jeden z testów będzie nieudany, to mikstura wcale nie zadziała. Jeśli nie udadzą się oba to postać otrzymuje 1k6 losowych ułomności, oba udane skutkują otrzymaniem 1k3 zdolności nadnaturalnych. Mikstura działa przez 1k10 godzin. W zależności od tego jak bardzo szlachetnych preparatów użyto MG może pozwolić powtórzyć jeden z nieudanych rzutów.

NAZWA: Dryakiew Mocy Magicznej
SKŁAD: wywar rozcieńczający, stężony spirytusu oktylowy, 75% ług sodowy, sproszkowany kryształ górski, pył z hematytu, sproszkowany skaleń, sproszkowany obsydian, sproszkowany protaktyn, sproszkowane uranium, ekstrakt z mózgu istoty potrafiącej posługiwać się magią, ekstrakt z rogu jednorożca.
CENA: 400-1600 szt. zł/porcję; bardzo trudno dostępny.
OPIS: Jedna porcja tej mikstury na okres 24 godzin podwaja bazowy i aktualny Potencjał Magiczny postaci (także ten z jej osobistego amuletu). Uwaga: wypicie kolejnej porcji mikstury w czasie trwania poprzedniej odniesie oczekiwany skutek tylko gdy pijący wykona udane rzuty przeciwko polimorfii i truciznom. Nieudany rzut na trucizny powoduje zatrucie organizmu (1k100 Obr/rundę, co rundę powtarzany rzut obronny). Nieudana obrona przed polimorfią powoduje, ze względu na zawarte w miksturze esencje substancji radioaktywnych, otrzymanie 1k5 mutacji.

NAZWA: Eliksir Ewokacji Zdrowia
SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z krwi istoty obdarzonej bardzo silną regeneracją (np. hydry).
CENA: 500 szt. zł/porcję.
OPIS: Wypicie mikstury powoduje w każdej rundzie odzyskanie 3k6 utraconej ŻYW (obojętnie od tego co wywołało obrażenia). Jest w stanie powstrzymać każda agonię, choć z połową skuteczności może cofną tylko lekką jej formę. Miesięczna kuracja (min. 1 porcja dziennie) pozwala na odrośnięcie utraconej kończyny.

Jednak takie odrośnięcie powstaje kosztem masy całego organizmu, więc kończyna może być skarłowaciała (chyba, że będzie się odżywiać na tyle obficie by waga wróciła lub przekroczyła wartość przed utratą kończyny).

NAZWA: Eliksir Mocy
SKŁAD: wywar rozcieńczający, 60% r-r spirytusu oktylowego, pył z kryształu górskiego, sproszkowany skaleń, ekstrakt z krwi istoty zabitej podczas pełni księżyca.
CENA: 50-200 szt. zł/porcję; niezbyt często sprzedawany – zwykle dostępny tylko dla czarodziejów.
OPIS: Wypicie jednej porcji eliksiru przywraca pijącemu 25% bazowego PM. Dodatkowo 1 porcja tej mikstury może przechowywać (w nieskończoność – o ile zostanie użyty czar konserwacja) do 50 PM – pod warunkiem, że podczas warzenia zostanie nasączona odpowiednią ilością Potencjału.

NAZWA: Eliksir Smoczej Zwinności
SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt ze skóry smoka, ekstrakt z gruczołów dokrewnych tegoż smoka, ekstrakt z mięśni tegoż smoka;
CENA: 1200 szt. zł/porcję.
OPIS: Wysmarowanie całego ciała i dodatkowe wypicie tej mikstury pozwala bez żadnych ograniczeń (i negatywnych konsekwencji) poruszać się w środowisku, w którym potrafił poruszać się smok którego tkanki użyte zostały do produkcji (np. ze smoka błotnego daje możliwość poruszania się w moczarach).

NAZWA: Eliksir Wytrzymałości
SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z łap dorosłych, wyrośniętych wargów, sproszkowany piryt, spirytusowa mieszanina miodów letnio-jesiennych.
CENA: 80 szt. zł/porcję.
OPIS: Spożycie tej mikstury (o ile jest się wypoczętym) daje całkowitą odporność na zmęczenie i sen. Natarcie miksturą bolących lub zmęczonych mięśni pozwala przywrócić im sprawność i/lub zlikwidować ból.

NAZWA: Koncentrat Magyczny
SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z ciała kobry, ekstrakt z oczu sokołów, ekstrakt z ciał pająków, ekstrakt z protaktynu.
CENA: 1500 szt. zł/porcję.
OPIS: Jest to bardzo silna substancja polepszająca koncentrację i koordynację oko-ręka. Pozwala skupiać uwagę na tyle mocno, że nie można w tym delikwentowi przeszkodzić (np. podczas nasłuchiwania czy medytacji albo modlitwy). Kastom magicznym pozwala rzucać czary z opóźnieniem zmniejszonym o 1k3 sg (ale min. 1) oraz odzyskiwać dwukrotnie więcej PM (jakąkolwiek metodą). Kaście złodziejskiej pozwala o 1/5 zwiększyć powodzenie wykonania wszelkich czynności manipulacyjnych, zaś kaście społecznej intelektualnych. Kaście żołnierskiej i rycerskiej pozwala czasowo zwiększyć o 1 PU jedną ze swych umiejętności bojowych.

NAZWA: Krwawy Yossa
SKŁAD: wywar rozcieńczający, spirytus drzewny (metanol), miód pitny (typu półtorak), ekstrakt z tłuszczu i krwi złożonego w ofierze bawołu oraz inne tajemnicze substancyje.
CENA: 1900 szt. zł/porcję; praktycznie niemożliwy do zdobycia – krążą legendy jakoby pędziło ten napój plemię barbarzyńców z północy zaś okoliczni szamani wybierali się doń na pielgrzymki celem zdobycia tego eliksiru (jak bowiem powiadają daje on im wiedzę posługiwania się wyniosłymi runami); oczywiście mało kto w ogóle wraca od barbarzyńców żywy, ale krążą plotki, że swą potęgę napój zawdzięcza

ekstraktowi z gotowanego żywcem czarodzieja.
OPIS: Jest to napój, który mogą spożywać jedynie prawdziwi mocarze i mistycy, zwany także Przerażającym Wykręcadłem Przełyku. Łączy on w sobie cechy podwójnie wzmocnionego spirytusu krasnoludzkiego, płynu przyrostu i losowej pomniejszej mikstury odporności. W osobach nie będących barbarzyńcami wywołuje on jeszcze inne, tajemnicze, niepowtarzalne a wręcz przerażające efekty, o których może zadecydować wedle woli MG.

NAZWA: Magiczna Dryakyew
SKŁAD: wywar rozcieńczający, białko z gadziego i ptasiego jaja (najlepiej od istoty inteligentnej lub magicznej), ekstrakt z uranium i protaktynu, mitrylowy pył, sproszkowany fineal, ekstrakt z chorobotwórczego czynnika (np. szczepu bakterii lub

zawirusowanej tkanki, ew. substancja wywołująca chorobę).

CENA: 500-5000 szt. zł/porcję.

OPIS: Jest to bodajże najsilniejsza z możliwych receptura lecznicza. Jej najważniejszym składnikiem jest to co daną chorobę wywołuje – każdą bowiem miksturę przygotowuje się przeciwko konkretnemu schorzeniu. W czasie destylacji mikstury pozostałe substancje aktywne powodują bowiem, że czynnik chorobotwórczy odwraca swe działanie, wytwarzając skuteczne substancje lecznicze (np. przeciwciała). Wypicie jej pozwala zwalczyć chorobę (w ciągu 1k5 godzin) zaś w przypadku przyrządzenia jej przeciwko magicznej truciźnie, bardzo ciężkiej chorobie (np. przewlekły nowotwór) lub chorobie o naturze klątwy (np. zarażenie się wampirzym lub czarnotrupim jadem) spożycie daje szansę na dodatkowy rzut obronny.

NAZWA: Magiczna Trucizna

SKŁAD: wywar rozcieńczający, porcja niemagicznej trucizny, ocet winny, ekstrakt z żółci i śliny jadowitych stworzeń (ew. inne wydzieliny różnych stworzeń, jeżeli chce się wzmocnić specyficzny typ trucizny np. paraliżującą albo wywołującą jakąś konkretną chorobę zakaźną).

CENA: 100-400% ceny wyjściowej trucizny.

OPIS: W ten sposób tworzy się truciznę, która przypomina działaniem swój niemagiczny oryginał, jest jednak znacznie silniejsza, czasem także dłużej działa lub szybciej zaczyna skutkować. Mikstury wydestylowane z odpowiednich składników potrafią nawet podczas identyfikacji czy analizy chemicznej sprawiać wrażenie zupełnie innych substancji. Czasem nawet w pierwszych chwilach po wejściu w kontakt ciałem ofiary wywołują zupełnie inne objawy niż trucizna, np. symulują działanie narkotyku albo zwykłego alkoholu. Rzut obronny na taką truciznę wykonuje się zwykle z modyfikatorem -50 (choć w zależności od okoliczności i użytych składników MG może tą wartość zmienić). Magiczne trucizny mają jednak poważne skutki nawet po udanej obronie – np. mogą spowodować ślepotę, utratę płodności itp.

NAZWA: Maść Magicznego Osłabienia

SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt ze skóry niektórych martwiaków (np. zmrocza, upiornika).

CENA: 60-100 szt. zł/porcję.

OPIS: Kontakt tej mikstury z krwią istoty żywej wywołuje u niej automatycznie opadnięcie z sił (chyba, że uda się jej obrona na 1/10 Odp. nr 6) na okres 10k10 rund.

NAZWA: Maść Restoracji

SKŁAD: wywar rozcieńczający, śluz ślimaka (im większy gatunek tym lepiej), sproszkowane złoto, pył z pereł i opali, białko z jaja magicznego ptaka, krew goblina, ekstrakt z rtęciowej zawiesiny odpowiedniej substancji (patrz opis).

CENA: 10-100 szt. zł/porcję.

OPIS: Maścią tą można posmarować dowolną powierzchnię lub w miarę zwarty przedmiot (np. broń, pancerz, narzędzie, dzban itp.) – ma ona cudowne właściwości przywracania jej świetności. Jedna porcja mikstury zwykle starcza na 4 pkt. SF wagi przedmiotu. W ciągu 1 godziny pozwala naprawić 50% uszkodzeń przedmiotu (lub więcej – jeśli śluz był z większego gatunku ślimaka – np. śluz z gigantycznych ślimaków pozwala naprawić wszystkie uszkodzenia). Do stworzenia tej mikstury wymaga się użycia rtęciowej zawiesiny zawierającej cząsteczki substancji z której stworzono naprawiany przedmiot – dlatego jeśli chcemy naprawić drewniany trzonek, potrzebujemy miazgi drzewnej/ew. zmielonej kory; do naprawienia miecza będzie wymagane sproszkowane żelazo itd.

NAZWA: Mikstura Antymagii

SKŁAD: wywar rozcieńczający, sproszkowana platyna, ekstrakt z wątroby, trzustki, mózgu i nerek istoty naturalnie obdarzonej AMg, ekstrakt z rdzenia kręgowego i nerwów w/w istoty, ekstrakt ze sproszkowanej tkanki rogowej w/w istoty.

CENA: 3750 szt. zł/porcję.

OPIS: Spożycie mikstury powoduje otrzymanie połowę wartości Antymagii, którą dysponowała istota użyta do produkcji mikstury.

NAZWA: Mikstura Boskiej Nietykalności

SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z oka czarnotrupa, starta na pył skóra ze strzygi.

CENA: 1500 szt. zł/porcję.

OPIS: Po wypiciu tej mikstury można być zranionym tylko przez broń magiczną, zaś jeśli wykona się udany test 1/2 Odp nr 5 to taki cios ma tylko połowiczną skuteczność. Ten efekt nie działa na bronie artefaktyczne.

NAZWA: Mikstura Cechy

SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z odpowiednich organów i tkanek istot obdarzonych nadzwyczaj dobrze rozwiniętym którymś ze współczynników podstawowych (np. by uzyskać miksturę zręczności należy pobrać chrząstkę stawową i ścięgna jakiegoś wielkiego drapieżnego lub magicznego kota), pył z odpowiedniego kamienia półszlachetnego odpowiadającego w/g mistycznych przekazów za utrzymanie danego parametru w dobrej kondycji (patrz ich opisy w listach skarbów).

CENA: 666 szt. zł/porcję.

OPIS: Spożycie takiej mikstury ma zazwyczaj na celu zmianę któregoś z głównych współczynników. Ponieważ substancje z których pozyskuje się ekstrakt nie mają zwykle tak stabilnych właściwości jak przy innych miksturach (bo nie zawsze pozyskuje się z istot silnie magicznych) dlatego nie zawsze można do końca przewidzieć ich efekt. Zwykle jeden z określonych parametrów zmienia się o +/-1k50 punktów.

NAZWA: Mikstura Cichych Cieni

SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z włosów i paznokci upiora.

CENA: 200 szt. zł/porcję.

OPIS: Wysmarowanie tą miksturą ciała i/lub ekwipunku powoduje, że staje się to niewidzialne. Tak naprawdę jednak wywołuje efekt magicznej ciemności na w/w obiektach, więc stają się one z powrotem widzialne w magicznym świetle.

NAZWA: Mikstura Czarnej Śmierci
SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt ze zmielonego ciała martwiaka, pył ołowiowy, żywe srebro (rtęć).
CENA: 175 szt. zł/porcję.
OPIS: Kontakt 1 porcji z ciałem istoty żywej pozbawia ją natychmiast tylu pkt ENŻ ile wynosi umiejętność *Wyssania ENŻ* martwiaka użytego do produkcji tej mikstury.

NAZWA: Mikstura Kamiennej Skóry
SKŁAD: wywar rozcieńczający, sproszkowana skóra gruboskórnego stworzenia, ekstrakt z jego krwi, mięśni i podskórnego tłuszczu oraz rdzy.
CENA: 100-500 (w zależności od istoty której użyto do wyrobu) szt. zł/porcję.
OPIS: Nasmarowana tą miksturą skóra zyskuje dodatkowe WYP w wysokości 50% średnich wyparowań istoty, której organy i tkanki użyto do wyrobu mikstury. Mikstura wysycha po 1k10 godzinach (+1 godzina/POZ wyrobnika).

NAZWA: Mikstura Kamiennego Wzroku
SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z oczu bazyliszka lub meduzy, złoty pył.
CENA: 1475 szt. zł/porcję.
OPIS: Spożycie mikstury pozwala widzieć przez zamknięte oczy, poza tym po trwającej 1k6 rund koncentracji można podjąć próbę spetryfikowania osoby, której nie uda się rzut na Odp nr 10.

NAZWA: Mikstura Latania
SKŁAD: wywar rozcieńczający, wywar ugotowany z piór pegaza (lub gryfa/gryfona) i orła, ekstrakt ze sproszkowanego rogu jednorożca.
CENA: 450 szt. zł/porcję.
OPIS: Po spożyciu tej mikstury można swobodnie unosić się ponad gruntem, latają z prędkością równą SZ w m/r.

NAZWA: Mikstura Lekkiego Oddechu
SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt ze śluzu krakena.
CENA: 350 szt. zł/porcję.
OPIS: Dokładne wysmarowanie sobie tą miksturą jamy ustnej i gardła pozwala oddychać pod wodą w dymie, obłokach trującego gazu itp., bez żadnych negatywnych skutków.

NAZWA: Mikstura Odpierania
SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt ze skóry stworzenia niewrażliwego na któryś z zewnętrznych czynników fizycznych (typu ogień, zimno, elektryczność, kwas itp.), ekstrakt z co najmniej 2 tkanek podskórnych takiego stworzenia oraz ekstrakt z jego tkanki nerwowej.
CENA: 400 szt. zł/porcję.
OPIS: Wypicie mikstury oraz nasmarowanie nią ciała powoduje, że delikwent staje się całkowicie niewrażliwy na naturalne skutki jednego czynnika, na który dana istota była całkowicie odporna. Jeśli czynnik ma magiczną postać (np. magiczny ogień) to obrażenia i inne skutki nim wywołane są o połowę słabsze. Oprócz tego zyskuje się +20 pkt. do odporności z którą dany czynnik jest związany.

NAZWA: Mikstura Ognistej Śmierci
SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z języka czerwonego smoka, ekstrakt z oskrzeli któregoś z wielkich smoków.
CENA: 500 szt. zł/porcję.
OPIS: Jeżeli delikwent splunie po spożyciu tej mikstury, to jego ślina zamienia się w kulę ognia podążającą w określonym kierunku z efektem analogicznym do czaru *Ognista Kula*. Można splunąć raz w ciągu rundy. Mikstura działa przez 1k10 (premiowane) rund – przy czym wiem o tym tylko MG.

NAZWA: Mikstura Potencjału
SKŁAD: wywar rozcieńczający, 95% roztwór spirytusu oktylowego, sproszkowany kryształ górski, sproszkowany bursztyn, ekstrakt z nasion ziela Summonu (Summon-sor) i sproszkowanego srebra.
CENA: 100-200 szt. zł/porcję
OPIS: Wypicie jednej porcji mikstury powoduje przywrócenie pijącemu 10k10 PM. Zażywanie mikstury częściej niż raz dziennie może spowodować całkowite wyłysienie – w przepadku każdorazowej nieudanej obrony przed polimorfią.

NAZWA: Mikstura Powracającej Nadziei
SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z osocza krwi, zębów i uszu istoty posiadającej silniejszą regeneracją (np. trola).
CENA: 150 szt. zł/porcję.
OPIS: Spożycie mikstury wywołuje efekt podobny do regeneracji. Dzięki temu po 1k5 rundach od pierwszego zranienia można co rundę odzyskać 2k10 pkt ŻYW. Nie ma to jednak wpływu na agonię i obrażenia wywołane ogniem, kwasem czy elektrycznością oraz obrażenia umysłowe.

NAZWA: Mikstura Siły Giganta
SKŁAD: wywar rozcieńczający, kości giganta zmielone na pył i ekstrakt z jego mięśni.
CENA: 450 szt. zł/porcję.
OPIS: Wypicie tej mikstury powoduje, że SF delikwenta wzrasta do wysokości 50% SF giganta, którego tkanek użyto do produkcji mikstury.

NAZWA: Mikstura Sparaliżowania
SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z oczyszczonych resztek ciał nagrobców i cmentarnic.
CENA: 390 szt. zł/porcję.
OPIS: Kontakt ze skórą jakiejkolwiek istoty żywej wywołuje w nie natychmiastowy paraliż fizyczny (chyba, że uda się go odeprzeć na 1/2 Odp nr 6), kończący się zwykle śmiercią głodową (bowiem tylko układ krwionośny i nerwowy są w tym stanie pracować i to też z dużymi trudnościami). Jeżeli zaś mikstura zostanie wstrzyknięta bezpośrednio do serca ofiary to jest w stanie po 1k10 rundach automatycznie zdjąć każdego rodzaju paraliż fizyczny.

NAZWA: Mikstura Talentów Magicznych
SKŁAD: wywar rozcieńczający, roztwór spirytusu oktylowego, sproszkowany protaktyn, sproszkowany obsydian, zmieszany ekstrakt z owoców i liści ziela

Summonu (Summon-sor), sproszkowanego srebra i płynnego uranium.

CENA: 225-750 szt. zł/porcję

OPIS: Jedna porcja mikstury zwiększa UM pijącego o 10k10 pkt na okres 24godzin+2 godziny/POZ alchemika warzącego miksturę. Wypicie kolejnej mikstury przed upływem miesiąca może spowodować 1k5 mutacji – w przypadku nieudanej obrony przed polimorfią.

NAZWA: Mikstura Wszechwidzenia

SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z co najmniej 6 oczu dużych smoków, ekstrakt z mózgu dużego smoka.

CENA: 900-1300 szt. zł/porcję.

OPIS: Regularne zwilżanie spojówek i powierzchni oczu delikwenta (1 porcja wystarcza na 8 godzin) powoduje, że potrafi on bez problemu widzieć w ciemnościach a także dostrzegać istoty niewidzialne i niematerialne. Na odległość 1/10 baz SZ potrafi widzieć przez materię oraz dostrzegać jej najdrobniejsze szczegóły (aż do poziomu cząsteczkowego) – wymaga to minimum 1k5 rund koncentracji na dany obszar.

NAZWA: Mikstura Wzmocnienia

SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt ze sproszkowanego ciała nieumarłego.

CENA: 330-440 szt. zł/porcję.

OPIS: Wypicie mikstury 10-krotnie zwiększa odporność na zmęczenie. Jednak po wykonywaniu wyczerpujących czynności należy dwukrotnie dłużej odpoczywać.

NAZWA: Napój Równowagi

SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z oka minotaura, ekstrakt z organów słuchowych minotaura, tlenek rtęci.

CENA: 600 szt. zł/porcję.

OPIS: Wypicie tej mikstury powoduje, że delikwent potrafi zachować orientację przestrzenną i koordynację ruchu nawet w najbardziej ekstremalnych warunkach i niesprzyjającym otoczeniu (w polach wariacji grawitacyjnych, budowlach o obcej, pozaochrijkiej geometrii itp.).

NAZWA: Olej Infrawizji

SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z mieszaniny tłuszczu i płynu rdzeniowego zwierząt posiadających zdolność widzenia w ciemności, ekstrakt z mózgu i oczu tychże zwierząt.

CENA: 35-70 szt. zł/porcję.

OPIS: wypicie porcji mikstury daje na czas 1 godziny zdolność widzenia w ciemnościach (infrawizji) na odległość 1/10 baz. SZ w metrach. Jeśli istota już posiadająca infrawizję nasmaruje sobie miksturą oczy to na czas 2 godzin jej zasięg zostaje podwojony.

NAZWA: Olej Tytanicznej Odporności

SKŁAD: wywar rozcieńczający, tłucz wytopiony z ciała wielkiego smoka, ekstrakt ze skóry tegoż smoka;

CENA: 700-1400 szt. zł/porcję.

OPIS: Nasmarowanie całego ciała oraz dodatkowo wypicie mikstury uodpornia delikwenta całkowicie na czynnik, na który niewrażliwy był smok, którego tkanek użyto do produkcji mikstury.

NAZWA: Oleum Mocy

SKŁAD: wywar rozcieńczający, 70% roztwór spirytusu oktylowego, sproszkowany kryształ górski, sproszkowany hematyt, sproszkowany bursztyn, pył ze skalenia, ekstrakt z krwi istoty zabitej w czasie pełni księżyca, zębów bawoła opasa i skóry żmii zygzakowatej.

CENA: 100-400 szt. zł/porcję.

OPIS: Wypicie jednej porcji oleum przywraca pijącemu 50% bazowego PM. Dodatkowo 1 porcia tego oleum może przechowywać (w nieskończoność – o ile zostanie użyty czar konserwacja) do 100 PM – pod warunkiem, że podczas warzenia zostanie nasączona odpowiednią ilością Potencjału.

NAZWA: Oleum Ożywienia

SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z krwi dużego smoka, ekstrakt z krwi smoka mniejszego.

CENA: 2250 szt. zł/porcję.

OPIS: Wypicie mikstury powoduje dziesięciokrotne zwiększenie ŻYW. Nacierania ciała świeżo co zmarłej (z przyczyn nienaturalnych tj. w walce, od trucizny itp.) osoby co dziennie odpowiednią ilością mikstury przez 1k10 dni wywołuje efekt analogiczny do czaru *Wskrzeszenie*.

NAZWA: Oleum Potencjału

SKŁAD: wywar rozcieńczający, 80% roztwór spirytusu oktylowego, sproszkowany kryształ górski, sproszkowany hematyt, sproszkowany skaleń, sproszkowany obsydian, sproszkowany protaktyn, ekstrakt z krwi i mózgu istoty zabitej w czasie pełni księżyca (posiadającej minimum 50 UM) oraz łusek wężowidła leśnego/morskiego.

CENA: 200-800 szt. zł/porcję; praktycznie niedostępny w sprzedaży;

OPIS: Wypicie jednej porcji przywraca pijącemu 100% bazowego PM. Dodatkowo 1 porcja tego oleum może przechowywać (w nieskończoność – o ile zostanie użyty czar konserwacja) do 500 (wężowidło leśne)/1000 PM (wężowidło morskie) – pod warunkiem, że podczas warzenia zostanie nasączona odpowiednią ilością Potencjału.

NAZWA: Płyn Przyrostu

SKŁAD: wywar rozcieńczający, syntetyczny lub naturalny narkotyk, żywica sosnowa, ekstrakt z płynów i komórek rozrodczych kóz, bawołów i koni.

CENA: 660-770 szt. zł/porcję.

OPIS: Wypicie mikstury powoduje przyrost jednej z cech delikwenta (głównej lub drugorzędnej – decyduje o tym MG, w zależności od typu narkotyku użytego do produkcji) o 1k100 pkt na okres 1k10 godzin. Istnieje jednak ryzyko uzależnienia się od tej mikstury [20%/35%].

NAZWA: Pomniejsza Mikstura Mocy

SKŁADN: wywar rozcieńczający, 50% roztwór spirytusu oktylowego, sproszkowany kryształ górski, sproszkowany hematyt, sproszkowany bursztyn, ekstrakt z protaktynu.

CENA: 25-100 szt. zł/porcję.
OPIS: Wypicie jednej porcji mikstury przywraca pijącemu 10% bazowego PM. Dodatkowo 1 porcja tej mikstury może przechowywać (w nieskończoność – o ile zostanie użyty czar konserwacja) do 20 PM – pod warunkiem, że podczas warzenia zostanie nasączona odpowiednią ilością Potencjału.

NAZWA: Pomniejszy Eliksir Uzdrawiania
SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z krwi istoty obdarzonej słabą regeneracją (np. uruk-hai), ekstrakt z wątroby, serca, narządów rodnych i gruczołów mózgowych w/w istoty.
CENA: 75-100 szt. zł/porcję.
OPIS: Wypicie tej mikstury wywołuje efekt podobny do słabej regeneracji. Po 1k10 rundach od pierwszego zranienia przywraca w ciągu każdej rundy 5 pkt ŻYW. Nie działa to jednak na obrażenia poważne (od ognia, kwasu itp.) i głębokie (także te magiczne). Jest też w stanie zatrzymać słabą agonię, jednak nie potrafi jej cofać.

NAZWA: Pomniejsza Mikstura Odporności
SKŁAD: wywar rozcieńczający, starty na drobny proszek kamień szlachetny (który w/g mistycznych przekazów jest odpowiedzialnych za odpieranie złych czynników związanych z daną odpornością), ekstrakt z tkanek i organów istoty żywej, u której pożądana odporność jest bardzo wysoka lub całkowita (w przypadku odporności psychicznych będą to zwykle nerwy, mózg i gruczoły dokrewne, zaś fizycznych pozostałe organy wewnętrzne, ew. mięśnie i tłuszcz).
CENA: 555 szt. zł/porcję.
OPIS: Jej efekt jest analogiczny do Mikstury Cech, tylko dotyczy jednej z Odporności.

NAZWA: Woda Tytanów
SKŁAD: wywar rozcieńczający, spirytus krasnoludzki, ekstrakt z rogu magicznego lub nadnaturalnego stworzenia.
CENA: 840 szt. zł/porcję.
OPIS: Spożycie tej mikstury powoduje natychmiastowy wzrost jednego ze współczynników podstawowych o 10k5 pkt. na czas 1k10 godzin, po czym o podobną wartość zostaje on obniżony na podobny okres czasu. To jaki współczynnik podniesie mikstura zależy od rogu, którego użyto do produkcji – np. róg jednorożca wpływa na PR, zaś demona na SF a diabła na INT (zwykle pisze o tym w Bestiariuszu, przy charakterystyce danego stworzenia).

NAZWA: Żółciowa Maść
SKŁAD: wywar rozcieńczający, ekstrakt z woreczka żółciowego hydry, żółć organiczna (niekoniecznie z hydry)
CENA: 3000 szt. zł/porcję.
OPIS: Jest to tak zabójcza mikstura, że każdy kontakt z ciałem istot żywych zadaje im 10k100 obrażeń (ew. 1k100 po udanej obronie przeciw truciźnie). Zwykle używana jako środek bojowy do smarowania broni, czasem ale rzadko jako substancja do miotanych pocisków. Wystawiona na działanie powietrza traci swoje właściwości po 1k10 godzinach.

ZWIĘKSZANIE SKUTECZNOŚCI MIKSTUR NIEMAGICZNYCH

Ze względu na fakt, że mikstury magiczne są bardzo pracochłonne, drogie a przez to niezmiernie rzadkie, na Orchii opanowano z wysokim kunsztem ulepszanie mikstur, które ze swej natury nie są magiczne. Ponieważ znacznie częściej można dostać wszelkiego rodzaju wywary z ziół, maści, drakwie lecznicze czy trucizny, dlatego też wiele osób specjalizuje się we wzmacnianiu ich działania. Można to przeprowadzić na dwa sposoby.

1. W sposób niemagiczny zwykłe mikstury (i inne substancje chemiczne – o ile MG wyrazi zgodę) można „utrwalić" poprzez pasteryzację (termicznie) lub konserwacje (chemiczną np. odpowiednimi gatunkami soli lub alkoholi), tak by dłużej pozostawały zdatne do użytku. Poza tym, używając niektórych odczynników, utleniaczy (ew. przeciwutleniaczy) lub rozpuszczalników można podnieść ogólną skuteczność mikstury zgodnie z logiką efektu, który wywołuje. Takie chemiczne oddziaływanie na 1 objętość mikstury może wywołać tylko 1 poniższych efektów (oczywiście po udanym teście odpowiednio zmodyfikowanej umiejętności) optymalizujących – próba dodania kolejnego efektu powoduje, że mikstura traci swe właściwości (i zwykle zamienia się w losowego gatunku truciznę). Powyższe „operacje" mogą przeprowadzać tylko i wyłącznie osoby, które mają odpowiednią wiedzę z zakresu biochemii i fizyki, a więc chodzi tu przede wszystkim o postacie posługujące się *Cyruliką* na odpowiednim PU, choć MG może też pozwolić dokonywać takich „operacji" niektórym, innym postaciom, jeśli któraś z ich umiejętności jest podobna do w/w.
2. W sposób magiczny mogą udoskonalać niemagiczne mikstury wszystkie postacie, które z racji piastowanej profesji nauczyły się dowolnie manipulować PM (a więc potrafią go przelewać), czyli (zazwyczaj) wszyscy członkowie kasty kleryckiej i czarodziejskiej. Zwykle można przedłużyć trwałość takiej mikstury lub wzmocnić jej cechy (zgodnie z logiką efektów), wiążąc ją z określoną ilością PM. Wymaga to za każdym razem udanego testu odpowiednio zmodyfikowanych Umiejętności Magicznych. W ten sposób można nadać miksturze nie więcej niż 3 cechy. Jeżeli któryś z testów się nie powiedzie, to mikstura traci cały użyty do jej modyfikacji PM i nie można jej już w ogóle „umagiczniać" (choć nie traci swych pierwotnych właściwości). Jeśliby ktoś próbował nadać więcej niż 3 cechy, to mikstura natychmiast traci swe właściwości i zamienia się w silnie promieniotwórczą substancję.
3. Szczególnym przypadkiem podczas wykonywania obu w/w czynności jest alchemik. Bohaterowie dysponujący bowiem tą profesją potrafią tak mistrzowsko operować magią i materią, że niemagicznej miksturze mogą nadać wszystkie niżej wymienione cechy, obojętnie od metody której użyją. Mało tego – używając na normalnych zasadach magicznego ulepszania – potrafią udoskonalać mikstury magiczne (także wiedźmińskie eliksiry). W dodatku nie ponoszą

negatywnych konsekwencji w przypadku niepowodzenia.

Oto jakie cechy można nadać niemagicznej miksturze (podany PM dotyczy tylko metody magicznej – do metody niemagicznej należy zgromadzić odpowiednie substancje chemiczne).

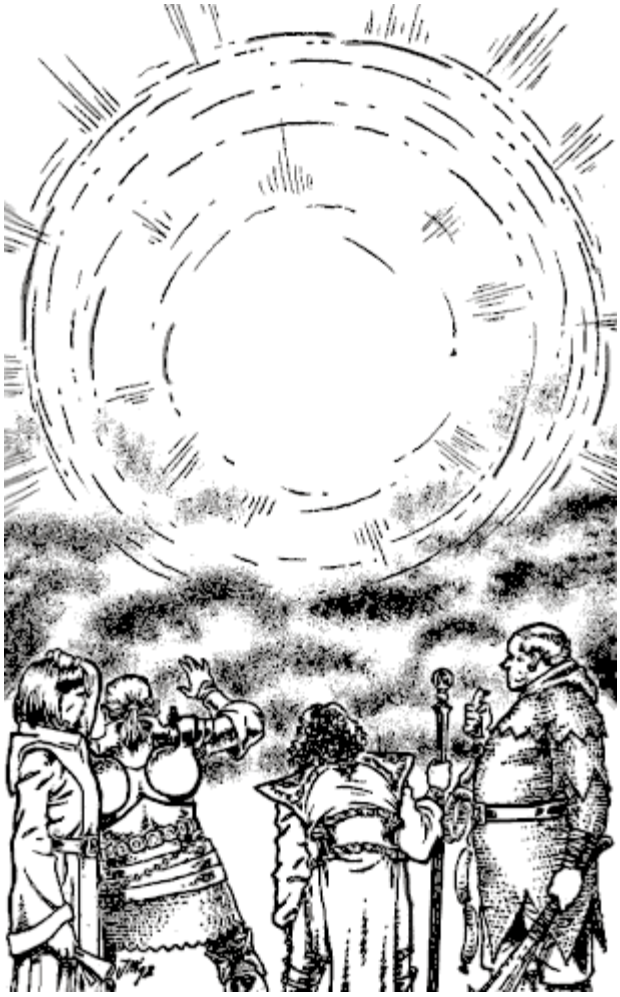
- **Wydłużenie trwałości** – pięciokrotnie (metoda niemagiczna – pasteryzacja, konserwacja) lub dziesięciokrotnie (metoda magiczna, wymaga 3 PM/porcję) zwiększa okres przydatności do użycia. Wymaga testu odpowiedniej umiejętności.
- **Zwiększenie mocy** – mikstura będzie działała dwukrotnie silniej niż normalnie. Wymaga testu 1/2 umiejętności (6 PM/porcję).
- **Wydłużenie działania** – mikstura będzie działać 1,5 razy dłużej niż normalnie. Wymaga testu 1/2 umiejętności (8 PM/porcję).
- **Zwiększenie Antyodporności** – negatywne skutki mikstury będzie dwukrotnie trudniej przezwyciężyć (testem 1/2 odpowiedniej odporności). Wymaga testu 1/3 umiejętności (10 PM/porcję).
- **Kamuflowanie działania** – jeśli przy identyfikacji mikstury nie użyje się magii, to będzie sprawiała wrażenie (wygląd, smak, konsystencja, zapach, gęstość, itd.) zupełnie innej substancji, wybranej przez preparatora (choć działa wciąż normalnie) np. trucizna będzie przypominać wodę lub wino. Wymaga testu 1/4 umiejętności (12 PM/Porcję).

PRZEMIANY

Pod ogólną nazwą „Przemian", w uniwersum Kryształów Czasu, rozumie się zwykle gwałtowne, czasami trudne do wytłumaczenia naturalnym porządkiem rzeczy, zmiany i modyfikacje jakiegoś obszaru lub płaszczyzny rzeczywistości. Nie wiadomo, kto pierwszy ukuł ten termin – choć jak w przypadku wszystkiego, co doskonałe i proste zarazem – jego twórców można by upatrywać wśród mędrców elfiego plemienia lub Starej Rasy. Od niepamiętnych czasów istoty rozumne były świadkami takich rewolucyjnych metamorfoz – zarówno w sferze materii oraz energii (w tym i magii), jak nawet duchowości – które to prawie zawsze zachodziły z przyczyn ponadnaturalnych. Czasem były one pochodzenia boskiego, czasem z Obcych Sfer – ale czasem, choć rzadko – ich źródło tkwiło w naturze rzeczywistości. Na przestrzeni tysięcy lat, wśród Istot Inteligentnych zaczęli się nawet pojawiać osobnicy zdolni do podejmowania takich spektakularnych przemian – niekiedy tylko raz w życiu, ale byli i tacy, którym dar ten pomógł znaleźć własne miejsce pośród panteonu Bogów. Na Orchii udało się do tej pory zaobserwować aż trzy różne kategorie owych „rzeczywystości zmian gwałtowniczych" – ale nie wiadomo jak wiele podobnych fenomenów kryją jeszcze inne, nie zbadane dotąd, przestrzenie Sfer Niebieskich...

PRZEMIANY PÓŁBOSKIE

„Nikt dotąd jeszcze nie odkrył, czym tak naprawdę jest Bogów Moc Właściwa – istota rzeczy, która bogów czyni bogami – a od eonów była niedostępna zwykłym śmiertelnikom. Jakże bowiem jest to rzecz odmienna od Wszechwładzy-Nad-Magią – która mimo, iż stanowi do boskości klucz – nie jest w stanie jej



całkowicie zapewnić. Zapewne wiele jeszcze minie czasu, nim choć trochę uda nam się przybliżyć do odruchów prawdy, a Jedynym-Z-Pośród-Nas – któremu udało się dotrzeć dalej niż komukolwiek przedtem – był nasz umiłowany Architekt, Ten-Którego-Ręką-Uczyniliśmy-Wszystko-Co-Mamy.

Jaśnieoświecony Naczelny Budowniczy opuścił nas jednak nagle – i nie wiemy, czy do nas powróci. Nie wiem, czy w ogóle uda mu się zdążyć... Wojna już puka do drzwi naszej Ojczyzny, a widmo porażki zagląda nam w oczy. Tako więc w tym miejscu postanowiłam spisać wszystko to, czego O-Najpotężniejszy-Z-Wiedzących-! zdarzył mnie przed swym nagłym zniknięciem nauczyć. [...]

O ile bowiem Wszechwładza-Nad-Magią, jeśli rzeczywiście polega na tajemniczym zaczerpnięciu wszystkimi poziomami świadomości z niezmierzonych odmętów Nieskończonej Nicości – owego leżącego u podstaw Wszysytkiego-Co-Jest obszaru Prakontynuum, sfery – pozostającej w wiecznym spoczynku – pozwala dowolnie kierować jakąkolwiek ilością mocy magicznej, to Istota Boskości musi mieć już zupełnie inną postać. Zdawać by się mogło, iż omija ona wszelkie pośrednictwo takie jak siła mięśni, potencjał umysłu czy moc magii – i dokonuje bezpośredniej przemiany rzeczywistości. Czegoś, co zwykłam nazywać Boską Interwencją – których to tak często w Naszych-Ostanich-Czasach doświadczaliśmy, niejednokrotnie bardzo boleśnie na własnej łusce – jak choćby Pisząca-Te-Słowa.

Architek (O-Najjaśnieszy-Z-Rozumnych, Oby-Wiecznie-Chwalono-Jego-Imię) uważał, że korzystając ze swej boskości Byty Stworzycieli (jak tytułował bogów, wyraźnie gardząc ich statusem i rolą, bardziej niż Ktokolwiek-Z-Nas) tylko początkowo zanurzają się w Wielkiej Nicości. W jakiś nieznany sposób prawdziwe oblicze ich potęgi jest związane nie tyle z samym Prakontynuum, co ze Sferami Egzystencji Chaosu – a może nawet ze wszystkimi Sferami, które posiadają w sobie choć kawałek Esencji Chaosu. Bogowie niejako wytwarzają coś jakby ogromne połączenie, jednoczesne współistnienie tych wszystkich płaszczyzn – coś co generuje ogromny potencjał. Nie potrafię

objąć umysłem nawet cząstki tego czegoś, ale można to chyba porównać do olbrzymiej, nawarstwiającej się fali, do której dołączają coraz to nowe drgania z kolejnych Sfer Chaosu. Na ich czele wytwarza się zaś jakaś Nie-Poznana-Osobliwość. Architekt powiedział, iż To-Coś jest jakby miniaturowym obrazem siły sprawczej, która U-Zarania-Czasu była motorem stworzenia świata w takiej postaci, jaki na początkuśmy zastali. To tak jakby na powrót wszystkie Esencje znalazły się w tym samym miejscu i czasie – wspólnie działając. Bogowie zaś potrafią ukierunkować Z-Tego-Czegoś – pozostające w idealnej równowadze Esencje Dobra, Zła , Obojętności, Prawa, Chaosu i Równowagi – tak by to one dokonały pomniejszego Dzieła-Stworzenia, kierując pozostałymi Esencjami i przekształcając je w Boską Interwencję. Że zaś wszystkie Esencje bez wyjątku brały udział głównie w kreacji naszej Sfery Materialnej – Boskie Interwencje największą moc mają właśnie tutaj, co zapewne jest też przyczyną, dla której te zabobonne Gwiezdne Plemiona darzą Byty Stworzycieli tak niezrozumiałym i bezpodstawnym respektem. Wrrrrrr! Architek nazwał nawet jakoś ten proces – Teorią... no... Czegoś tam – ale pamięć zaczyna już mnie zawodzić, więc nie chcę nikogo w błąd wprowadzać [...]"

z księgi o nieznanym tytule, którego autor(ka) pozostaje anonimem (Obca Istota?)

Przemiany Boskie – którymi dysponują bogowie – odróżnia od Przemian Półboskich właściwie tylko jedna rzecz. Te pierwsze bogowie mogą używać w zasadzie bez żadnych konsekwencji – tzn. żaden obcy bóg nie może przecież ukarać swego adwersarza – z drugiej jednak strony bogowie bardzo dbają, by swych Interwencji Boskich używać z rozwagą. Zachowanie równowagi w Sferach Ościeżnych (tych nie związanych ze Sferą Egzystencji Boskiej) jest powiem gwarancją jako takiej (względnej) równowagi w całości Bezmiarów Wszechświata. Gdyby bowiem jeden z bogów zaczął niespodziewanie szastać interwencjami na prawo i lewo – jego wrogowie z pewnością zaczęliby czynić tak samo.

Przemiany Półboskie swą nazwę zawdzięczają w zasadzie pewnej profesji – która w sposób najkorzystniejszy posiadła talent aktywowania boskich interwencji na własny rachunek. Przemiana Półboska nie jest bowiem używana przy pomocy wewnętrznej potęgi istot nie będących pełnoprawnymi bogami (a tylko takie z nich korzystają) – osoba ta wykorzystuje tylko swoją moc lub umiejętności by sięgnąć ku cząstce boskości, która związana jest z przyjaznymi jej potęgami transcedentalnymi. Przemiana dokonuje się więc za sprawą tej zewnętrznej, nadrzędnej cząstki – choć przywołujący Przeminę Półboską zachowuje nad nią kontrolę. Oraz – oczywiście – całkowitą odpowiedzialność. Byty nadprzyrodzone, które nie są przychylne bohaterowi korzystającemu z Przemiany nie lubią bowiem, gdy istoty bogami nie będące, sięgają po moc dla nich tylko zastrzeżoną. Dzieje się tak zawsze, kiedy byt nadprzyrodzony zauważy wykonywaną Przemianę (tzn. MG wykonał udany test %, porównany z szansą zauważenia danej przemiany – która to wartość jest podana w tabelce przy opisie danej Przemiany). Wówczas Przemiana nie dochodzi do skutku – a wrogie bóstwo może zesłać na bluźniercę *Karę Boską* (ich opis znajduję się poniżej).

Jeśli jednak używana przemiana dojdzie do skutku – to jej ew. ofiary bronią się przednią tylko 1/10 częścią właściwej odporności.

Przemiany Półboskie nie zużywają ani WT, ani PUm ani PM – ponieważ są zupełnie odmienną siłą sprawczą, niż kreacyjna moc rąk i umysłów Istot Inteligentnych czy też potęga Magii.

Szansa zauważ. i efekt Przemiany Półboskiej

%	Opis
1	**Otwarcie Przejścia** – powoduje, że twarda (ew. zwarta – w przypadku np. rzeki, morza) z dowolnego (jednego) budulca (maks. 2 m^3, czyli 2x2x2 m) staje się całkowicie przenikalna (również dla energii – a więc i czarów) na okres 1 rundy/POZ; większe przejście wymaga użycia odpowiednio większej ilości przemian;
2	**Odwrócenie Czaru** – powoduje zniszczenie (poprzez rozproszenie strumieni PM) jednego, rzuconego czaru (ale nie jego już istniejące skutki np. pożar, zwiększenie odporności ciała itd.);
3	**Prośba** – osoba, która nie odeprze sugestii (odp. nr 2), musi wykonać określoną głośno przez użytkownika prośbę (wymówioną w zrozumiałym dla niego języku), o ile nie ma ona samobójczego charakteru (ale może to być np. polecenie „Walcz w mej obronie...”;
4	**Uśpienie Wolą** – istota żywa, która nie odeprze hipnozy (Odp. nr 1), usypia na 2k10 minut. Używając tej Przemiany można uśpić maksymalnie 1 wybraną istotę/POZ;
5	**Autoteleportacja** – pozwala teleportować się osobie korzystającej z Przemiany w dowolne miejsce (w obrębie tej samej Sfery Egzystencji) – o ile widział je kiedykolwiek wcześniej (niekoniecznie bezpośrednio, lecz także np. na obrazie);
6	**Uspokojenie Żywiołu** – pozwala zapanować na wzburzoną siłą dowolnego, pojedynczego żywiołu (trąba powietrzna, pożar, trzęsienie ziemi, sztorm itd.), przywracając go do pierwotnego stanu równowagi – działa w promieniu 100 m/POZ;
7	**Kreacja Materii** – pozwala przekształcić materię na danym terenie w budowlę (ew. w jej określony fragment, pomnik, jaskinię w labirynt, stworzyć podziemia w litej skale, rów w ziemi itp.) o rozmiarach do 5 m^3; stworzenie większego obiektu wymaga użycia odpowiednio większej liczby Przemian;
8	**Zabicie Wolą** – dzięki tej Przemianie można podjąć próbę zniszczenia umysłu dowolnej, widzianej istoty, posiadającej własną wolę (jednak nie więcej niż 1/POZ na raz), jeśli nie odeprze ona tej formy zaklęcia (Odp. nr 3) – w skutek czego dusza zostaje wyszarpana z ciała, które umiera; działanie to może więc nie odnieść żadnego skutku w przypadku istot nie posiadających rozumu – lub takich, które nie kierują się własną wolą (wtedy bowiem Przemiana uderza mentalnie w tego, kto nimi steruje);
9	**Wola Boska** – Przemiana ta pozwala stworzyć jednorazowo efekt półboskiego czaru *Wola Mocy* (z X Kręgu), z tym, że jest on dwukrotnie silniejszy;
10	**Boska Jaźń** – jest to bardzo uniwersalna Przemiana (choć użyteczna głównie dla Półbogów, ew. innych bohaterów – o ile wykażą się inwencją, a MG zaaprobuje efekt), która pozwala sięgnąć umysłem (wszystkimi jego poziomami świadomości – więc można jej dokonać nawet przy utracie przytomności, o ile umysł wciąż żyje i może kierować własną wolą) ku Nieskończonej Nicości – tak by jednorazowo wygenerować wszechpotężny efekt magiczny lub para-magiczny typu mentalna interakcja z wieloma wiernymi zgromadzonymi w miejscu kultu, wysłuchanie modlitwy wiernego i zesłanie mu boskiego widzenia, obdarzenie kleryka mocą

rzucania czarów, objawienie sobie lub własnemu klerykowi nowej formuły magicznej, nadanie wyznawcy Profitu Wiary itd.; każda mentalna podróż na płaszczyznę Prakontinuum kosztuje jednak bohatera 2k5 PO;

11 **Gniew Boży** – pozwala sprowadzić losowy kataklizm (klęskę żywiołową, tajfun, upadek małego meteorytu), o ile jest ona naturalnie możliwa w danej okolicy (trudno o trąbę powietrzną w podziemnej jaskini, albo o deszcz „spadających gwiazd" w okresie nie będący tzw. „sezonem meteorytowy" – kiedy na orbicie Orchii nie ma odpowiedniej międzygwiezdnego pyłu itd.); zaczyna on działać w promieniu 1k100 m od aktywującego Przemianę i trwa przez 1k10 + 10 rund, w żaden sposób nie ma jednak wpływu na jego osobę;

12 **Kontrola Esencji** – pozwala przejąć czasową kontrolę nad dowolnym, niezbyt rozległym (np. nie działa to na Bramy Żywiołów, burzowe chmury, silny podmuch wiatru itd.) obiektem, który związanym bezpośrednio (lub w dużej części) z jedną z Esencji – ze szczególnym uwzględnieniem Żywiołów; jeśli dany byt/obiekt jest w jakiś sposób inteligentny lub ma własną wolę (np. żywiołak), to staje się tak dopiero w momencie, gdy nie odeprze tego efektu specjalnego (Odp. nr 5); jeśli obiekt składa się z kilku Esencji, to do przejęcia pełnej kontroli potrzeba powtórzyć odpowiednią liczbę Przemian. Kontrola może trwać maksymalnie 10 rund/POZ bohatera;

15 **Cofnięcie Czasu** – pozwala przekształcić rzeczywistość w czasie, tak by cofnąć się w nim o 1 rundę/POZ aktywującego Przemianę, z tym, że tylko on zachowa pamięć absolutną o minionych (jak i przyszłych) wydarzeniach, które przedtem przeżył;

20 **Enklawa** – pozwala stworzyć obszar bezpieczny dla osoby aktywującej i wszelkich innych, które uzna za swych sojuszników – w promieniu 10 m od siebie; obszar ten na 1k100 rund otacza bariera, która jest nieprzenikalna dla wszelkiej materii, energii (w tym magii i psioniki) a nawet Przemian – przy czym tworzący może w dowolnym momencie zakończyć jej działanie;

25 **Święta Pomoc** – osobie aktywującej umożliwia podwójną odporność (czyli dodatkowy rzut obronny) przed magią, umiejętnościami, Przemianami itd. innych, wrogich kleryków, półbogów czy bytów nadprzyrodzonych – co trwa przez 1k5 godzin;

30 **Boska Aureola** – analogicznie do *Świętej Pomocy* z tym, że jest to obrona potrójna i trwa 1 dobę;

40 **Inwokacja Transcedentu** – pozwala sprowadzić sobowtóra (awatara) żądanego bóstwa (ew. go przebudzić, jeśli był uśpiony), bez ryzyka wywołania jego gniewu – na czas i w okolicznościach zależnych od wagi problemu (decyduje MG!);

50 **Pobranie Mocy** – aktywujący tą zdolność może pozyskać z otoczenia (bez uszkadzania, odmieniania go) do 10k100 PM – z natychmiastowym przelaniem go do odpowiednich amuletów, medalionów (o ile ma się odpowiednią zdolność) i/lub uzupełnieniem osobistego PM;

60 **Kreacja Sferyczna** – na okres 1k100 dni/POZ aktywującego Przemianę pozwala stworzyć efemeryczną półsferę egzystencji, zawieszoną między jego macierzystą Sferą a Sferą Boskiej Egzystencji (o rozmiarach zależnych od decyzji MG, z elementami urządzanymi wedle decyzji bohatera), mających stałe połączenie z oboma sferami; bohater może zadecydować czy istnieje tam międzywymiarowa brama tylko do jednej czy obu sąsiednich sfer – przy czym na początku jej lokalizację (i ew. metody dostania się do półsfery) zna tylko on;

70 **Boska Moc** – pozwala bohaterowi upodobnić się (na czas 1k100 rund) do bogów prawdziwych, co pozwala mu władać potężnymi mocami; najczęściej jest to Boska Wola, ciągła Boska Aureola, nieustająca Boska Jaźń – lecz po konsultacji z MG mogą – mogą to być także i inne siły , także wymyślone przez gracza, np. możliwość zsyłania w tym stanie klątw przy użyciu kleryckiego *Przeklęcia*, tworzenie zwykłych przedmiotów, które staną się reliktami – jakby były uczynione ręką prawdziwego boga itd.;

80 **Nieśmiertelność** – pozwala zahamować proces starzenia bohatera, uniemożliwiając jego śmierć ze starości, w wyniku chorób lub niemagicznych trucizn; Przemiana nie chroni jedna od ran odniesionych w boju, od magii itd.

90 **Uśpienie Boga** – jeśli bóstwo nie odeprze zaklęcia (a broni się podwójnie na pełną Odp. nr 3), zapada w letarg na okres 1k10 lat + 1 rok/POZ aktywującego Przemianę, choć istnieje też szansa (1%/POZ bohatera), że stanie się to na jakiś okres określony okres (do momentu spełnienia jakiś specyficznych warunków) lub zamiast lat – liczone będą ery (czyli 1000-lecia); wyznawcy uśpionego boga tracą zwykle Profity Wiary – a większość kleryków: moc iluminacyjnego rzucania czarów (i zdobywania nowych) – a sporo innych umiejętności może zostać obniżonych; o dokładnych efektach Przemiany decyduje MG;

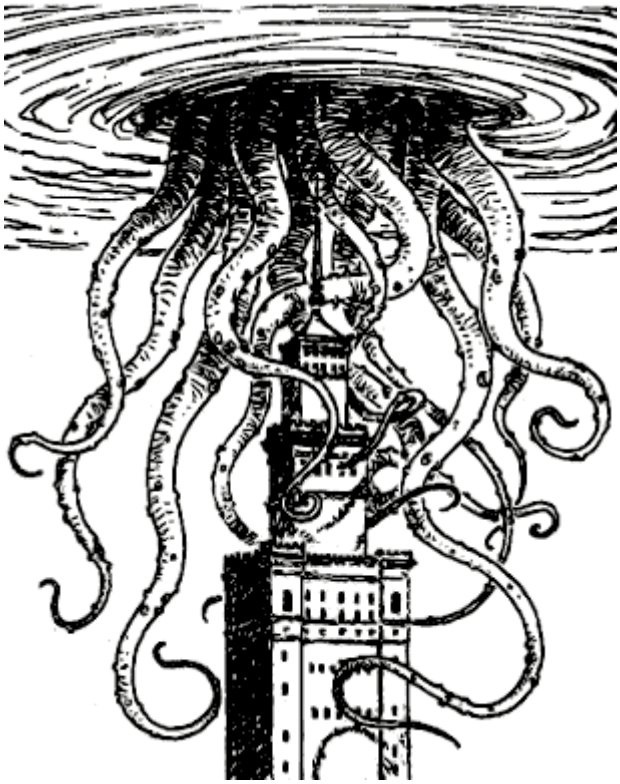
100 **Zabicie Boga** – jeśli bóstwo nie odeprze tej klątwy (a broni się trzykrotnie na pełną Odp. nr 3), to zostaje strącone w niebyt – na okres 1k100 lat + 10 lat/POZ aktywującego Przemianę (lub na zawsze – czego szansa wynosi 1%/POZ bohatera), ze wszystkimi tego konsekwencjami dla jego wyznawców – o szczegółach Przemiany decyduje MG;

200 **Unicestwienie Boga** – jeśli bóstwo nie odeprze tej formy efektu specjalnego (a broni się pięciokrotnie na pełną Odp. nr 5), to zostaje pozbawione własnej półsfery w Sferze Boskiej Egzystencji (chyba, że jakaś potężna siła będzie chciała się temu przeciwstawić), wygnany do losowej Sfery (ew. uwięziony w ciele przypadkowego stworzenia śmiertelnego) a cała pamięć o nim w umysłach większość istot rozumnych zostaje wymazana (łącznie ze wszystkimi materialnymi dowodami istnienia – jak świątynie, święte księgi, historiograficzne czy filozoficzne zapiski) – o dokładnym przebiegu i efektach przemiany decyduje MG.

PRZEMIANY CHAOSU

„[...] sama podejrzewam zaś, że podobną moc można wywołać – a raczej sama potrafi się ona wywoływać – w sposób naturalny. Skoro Istota Boskości potrzebuje do zaistnienia influencji, fluktuacji i interferencji wynikających ze Sfer Chaosu, to czemużby owe Sfery same nie miały generować takich, może przypadkowych, może samoistnych oddziaływań. Jedyną pewną rzeczą, którą wiemy o Esencji Chaosu – jedyną stałością w jej konwulsyjnym szaleństwie – jest fakt, iż chaos to Wieczna Zmienność. To wszystko – zarazem Tak-Wiele-I-Tak-Niewiele – ale w tym Szaleństwie kryć się może Metoda. Daje to też nam doskonałą odpowiedź na pytanie, które tak często zadają ci

bogobojni świętoszkowie z Gwiezdnych Plemion, gdy Niepojęty-Los-Fortuna ciężko ich doświadcza: >>Czemuż to nasi dobrzy i wspaniałomyślny bogowie, w swej niezmierzonej mocy i mądrości, pozwalają by na świecie istniało miejsce tak plugawe jak Otchłań Demonów i zamieszkujące je istoty – od których tak często przychodzi nam cierpieć, no czemu?<<. Niby głupie pytanie... ale odpowiedź – zaskakująca. Bogowie nawet jeśli mogą – to nie chcą zniszczyć żadnej ze Sfer Chaosu. Im mniej bowiem ich będzie – tym słabsze staną się ich Interwencje. Istota Boskości jest więc jednocześnie wielką bronią i wielką słabością Bytów Stworzycieli, jeśli tylko można by było przeciwstawić im coś podobnego. Myślę, że do tego wystarczyłoby zainicjować wielką interferencję z samych Sfer Chaosu – bez pomocy uciekania się do Nieskończonej Nicości. Na czele fali tej Prazmiennej Interwencji należałoby zaś postawić przewodnią Esencję Chaosu – ponieważ zaś Esencji Prawa, Równowagi, Dobra, Zła i Obojętności z potencjału Pierwotnego



Stworzenia wyeliminować niesposób – należałoby je od niego „odsunąć" – tak by przy pomocy tego nadać Interwencji Prazmiennej polaryzację i ładunek odmiennych od Boskiej. Bez odwołania się do Prakontynuum jest to oczywiście niesłychanie trudne... ale wiem, że to możliwe. Widziałam, jak On to uczynił, widziałam jak potrafił przeciwstawić się Woli, Mocy i Potędze bogów. Wiem, że Architekt potrafił zanurzyć się w Chaosie..."
z księgi o nieznanym tytule, którego autor(ka) pozostaje anonimem (Obca Istota?)

Przemiany Chaosu są formą zmian, która jest pokrewna Przemianom (Pół)Boskim – a jednocześnie bardzo od niej odmienną, stanowi zaś też pewnego rodzaju formę wyższą względem Mutacji Popromiennych. Przemiany chaosu to postać pośrednia między dwiema pozostałymi. O ile Przemiany Boskie dokonywały się tylko w sferze duchowej i energetycznej – o tyle Przemiany Chaosu stanowią ich jakby czystszą, bardziej pierwotną formę. Dzieją się w domenie energii a graniczą ze sferą materialną. Ich prawdziwym obliczem jest Wieczna Zmienność – charakter najczystszego Chaosu, i właśnie na Sferach z nim związanych opierają swą moc. Choć śmiertelne istoty do ich przywołania często posługują się cząstką opiekuńczych mocy nadnaturalnych, sami bogowie niechętnie z nich korzystają, z powodu całkowicie obcej im naturze Przemian Chaosu. Zdarza się za to, że cała Najgłębsza Istota Wszechświata sięga po taką przemianę, by dokonać jakiejś modyfikacji rzeczywistości – choć oczywiście dzieje się to zazwyczaj w przestrzeniach tak obcych i odległych od Orchii, że prawdopodobnie nikomu do tej pory nie udało się takiego fenomenu zaobserwować. Ze względu na fakt, iż do takich przemian można wykorzystać wpływy chaosu jako takiego – nie zawsze konsekwencją tzw. „nieprzyjaznego" zauważenia przemiany będzie zesłanie przez wrogiego transcendentu Kary Boskiej. Jeśli bowiem logika okoliczności będzie podpowiadać, iż obecność boska jest niewskazana – MG powinien wymyślić jakiś inny rodzaj kary, bezpośrednio związany z charakterem używanych Przemian. A może być to np. wystąpienie tak silnego promieniowania, że ciało bohatera aktywującego Przemianę zacznie straszliwie mutować, ew. dojdzie do samozapłonu ciała i eksplozji całego dostępnego dlań PM lub wszystkie trzy istoty bytu (ciało, dusza i phantom) zostaną brutalnie rozdzielone i wysłane w przypadkowe Sfery.

Podobnie jak w przypadku Przemian (Pół)Boskich, tak i te Chaosu nie korzystają z żadnych, zewnętrznych źródeł energii. Zwykle należy bronić się przed nimi 1/10 danej Odporności – ale mogą zaistnieć okoliczności, w których ta obrona zostanie jeszcze bardziej osłabiona lub nawet uniemożliwiona – decyduje o tym MG (np. jeśli przemiana nastąpi w miejscu o silnym wpływie Sfer Chaosu – lub bezpośrednio w jednej z takich Sfer itp.).

Szansa zauważ. i efekt Przemiany Chaosu

%	Opis
1	**Zaburzenie Interferencyjne** – przywołując tą Przemianą ukierunkowany strumień wpływu Chaosu można na czas 1 testu zmienić (zmniejszyć lub zwiększyć) czyjś współczynnik o 1/10 jego wartości, ew. w podobny sposób zmienić wynik jakiegoś rzutu sprawdzającego (np. o 5 pkt. test 1k100 lub o 1 pkt. test 1k6 czy 1k10 itp.); Przemiana dotyczy jedynie zdarzeń w bezpośrednim otoczeniu aktywującego;
2	**Metatransmutacja** – Przemiana ta wywołuje na okres 1k100 rund + 10 rund/POZ aktywującego efekt analogiczny do nieco potężniejszego użycia *Pomniejszej Transmutacji* (patrz odpowiednia um. alchemika – z losowego PU), w tym sensie, że obiektu nie trzeba poddawać żadnym procedurom (zmiana zachodzi natychmiast), nie kosztuje żadnych PM i nie trzeba wykonywać żadnych testów sprawdzających;
3	**Strumienie Chaosu** – wybrana istota staje się pewnego rodzaju, słabą bramą, przez którą wpada energia jednej ze Sfer Chaosu, przez co jej ciało okrywa się bardzo słabą aurą chaosu; dzięki temu jest ona w stanie użyć jakiejś losowej (ew. wybranej przez MG) umiejętności Chaoklasty lub Chaosyty (tylko te związane z Chaosem, ich PU określa się PU); jeśli postać posiada już taką umiejętność, to można ją traktować jakby miała o 1 większy PU; aura znika po 1k100 rundach;
4	**Dysfunkcja Magii** – aktywując tą Przemianę bohater jest w stanie odmienić dowolny czar, którego rzucania jest świadkiem – w sposób analogiczny jakby był rzucany przy pomocy *Arkanów Chaosu* (o szczegółach decyduje MG);
5	**Inwokacja Mutacji** – Przemiana ta wywołuje potężną interferencję zmiennej i

nieustabilizowanej energii radioaktywnej; każda żywa istota (ew. niektóre inne byty, np. częściowo organiczne), która stanie się celem – jeśli nie odeprze polimorfii (odp. nr 10), na okres 2k10 rund + 10 rund/POZ aktywującego, nabywa 1k5 losowych mutacji popromiennych; jeżeli w opisie mutacji zaznaczono, iż jej pojawienie się jej poprzedza jakiś długotrwały proces transformacji – to w tym przypadku jest on pomijany, mutacja pojawia się natychmiastowo;

6 **Omnipsychotyka** – istota, która nie odeprze tej formy szoku psychicznego (Odp. nr 4) doznaje gwałtownych zaburzeń Mocy Parapsychicznej – powoduje to, że przez 5k6 rund może (nawet nie zdając sobie z tego spraw – a czasem nawet wbrew własnej woli) używać losowej zdolności Psi, przy czym MG może uznać, że w każdej rundzie innej; jednakże postać otrzymuje tyle PO ile PUm zużywa do aktywowania tych „niestabilnych" zdolności;

7 **Psychotyczna Podróż** – osoba, która nie odeprze szoku (Odp. nr 4) traci na pewien czas swój rozum – gdyż zostaje on w formie eterycznej wysłany w „odwiedziny" do jakiejś obcej Sfery Egzystencji (najczęściej do Otchłani Demonów lub innej, także związanej z chaosem); taka podróż może trwać różnie – w zależności od celu – w jakim zostaje tam wysłany, ale dla ciała zawsze upływa tylko 1k6 rund; ponieważ więc zwykle przemierza się ogromne przestrzenie, zdobywając przy tym mnóstwo informacji – umysł nie zawsze jest w stanie zaakceptować synchronizację swego umysłu w obu światach na raz, może to skutkować otrzymaniem nawet 10k6 PO; dokładna interpretacja zależy od MG i pomysłowości uczestników (można ją np. wykorzystać do poznania imienia jakiegoś demona, lokalizacji przedmiotu magicznego itd. – jeśli znajdują się w docelowej sferze);

8 **Zachwianie Równowagi Sił** – na obszarze (widzianym lub dobrze znanym aktywującemu) o promieniu 25 m + 10 m/POZ bohatera Przemiana wywołuje gwałtowną zmienność równowagi między Esencjami (ze szczególną przewagą Esencji Chaosu), trwającą 1k100 rund – co może objawiać się dziwnym, nienaturalnym lub przypadkowym zachowaniem znajdujących się tam istot, które nie odeprą tej formy zaklęcia (odp. nr 3) – np. rozumni mogą nagle wykrzykiwać towarzyszom w twarz wszystkie skrywane do tej pory urazy, opinie itp., wierzchowce mogą odczuwać niepokój, który uniemożliwi prawidłowe powodowanie nimi itd.; istoty, które użyją tam (lub z odległości – ale względem tej właśnie strefy) umiejętności polegających na wykrywaniu zaburzeń mogą doznać bardzo sprzecznych, chaotycznych odczuć – gdyż wykrycie tej anomalii może powodować u nich otrzymanie 1k6 PO;

9 **Esencja Chaosu** – dzięki tej Przemianie, wybrana istota, która nie odeprze tego efektu specjalnego (odp. nr 5) zostaje, na okres 1k10 godzin + 1 godziny/POZ aktywującego, przenicowane strumieniem wpływu chaotycznej esencji; powoduje to, iż przez ten czas jest traktowana, jakby oba jej charaktery miały chaotyczną podstawę – choć w rzeczywistości pozostaje on bez zmian (jednak wszystkie przyrosty Punktów Esencji dla Chaosu są w tym czasie podwójne);

10 **Chaotyczna Odmiana** – aktywowanie Przemiany powoduje, że wybrana istota, która nie odeprze tej formy energii specjalnej (Odp. nr 5) zostaje na pewien czas (10k10 rund) odmieniona – w ten sposób, że 1k10 jej współczynników (wybranych losowo) zostaje zmienionych o +/-1k50; jeśli w dodatku ofiara nie odeprze polimorfii (Odp. nr 10), to w podobny sposób zostaje odmienionych 1k10 jej współczynników pomocniczych;

15 **Hipertransmutacja** – aktywowanie tej Przemiany powoduje, że jej cel można na stałe poddać działaniu analogicznemu do *Metatransmutacji*, lub zamiast tego na 1 minutę/POZ bohatera pozwala uzyskać efekt analogiczny do pełnej (5 PU) *Transmutacji Zaawansowanej* (um. alchemika);

20 **Jaźń Chaosu** – aktywujący tą Przemianę jest w stanie zamienić dowolną z posiadanych przez siebie adaptacji na adaptację czaru, którego świadkiem (a najlepiej: celem) był w chwili aktywacji; ta głęboka, chaotyczna ingerencja we wszystkie poziomy świadomości może być niebezpieczna dla zdrowia psychicznego i skutkować otrzymaniem 1k10 PO;

25 **Wyssanie Energii** – dzięki tej Przemianie można pochłonąć połowę energii oddziaływania, którego celem jest używający jej bohater – dotyczy to zarówno strumieni Potencjału Magicznego z rzucanego czaru, PUm z ataku psionicznego jak i np. ciosu bronią (enrg. kinetyczna) czy płomieni ognia (enrg. cieplna); dzięki temu można uzupełnić osobisty PM (ew. PUm) – zwykle o „wyssaną" wartość (choć czasem MG może uznać inaczej); ta chaotyczna przemiana powoduje też analogiczne osłabienie owego oddziaływanie (np. słabszy efekt czaru, zmniejszona moc psioniki, mniej odniesionych ran czy obrażeń od ognia itd.);

30 **Biotransmutacja** – Przemiana powoduje, że będąca jej celem istota doznaje gwałtownej degeneracji kodu genetycznego z powodu silnej energii promieniotwórczej, kumulującej się w jej organizmie; powoduje to pojawienie się u niej 1k3 losowych mutacji (na stałe), jeśli nie odeprą tej formy polimorfii (Odp. nr 10);

40 **Pierwotny Wir** – w miejscu wybranym przez aktywującego Przemianę (podłoże, sufit budynku, ściana muru itd.) pojawia się nagle, przypominające czarną dziurę, dwuwymiarowe, przejście pomiędzy sferą w której obecnie znajduje się bohater a jakąś inną Sferą (najczęściej wybraną losowo przez MG S. Chaosu); otworzenie bramy ku jakiejś konkretnej przestrzeni (doskonale znanej bohaterowi) może wymagać podwójnego aktywowania tej przemiany; proto-wir znika po upływie 1k6 minut;

50 **Chaosem Materii Koniugacja** – Przemiana ta wywołuje w strukturze dowolnego obiektu fizycznego (lub istoty), na okres 1 godziny + 1 godziny/POZ aktywującego efekt analogiczny do *Specjalnej Odporności Na Obrażenia* (z 1k5 PU), połączonego z losową *Odpornością Na Rany* (także z 1k5 PU);

60 **Pęknięcie Rzeczywistości** – aktywowanie tej Przemiany powoduje wprowadzenie elementu pustki do uporządkowanej lub zrównoważonej całości; efekty mogą być różne – w zależności od decyzji MG i inwencji uczestników, ale najczęściej pozwala uszkodzić (ew. przemieścić, rozdrobnić) do połowy większość martwej natury (lub zepsuć, zniszczyć, zburzyć to, czego WT już spadła poniżej połowy wcześniej) na obszarze 2m^3 + 1m^3/POZ aktywującego;

70 **Preinkarnacja** – pozwala wykorzystać potęgę Chaosu, by zespolić się z bytem dowolnej istoty żywej, która nie odeprze tej formy polimorfii (Odp.

nr 10) i efektu specjalnego (Odp. nr 5); powoduje to, że w momencie śmierci aktywującego dokonuje się roszada poza-cielesnych bytów obu istot – tak, że Phantom i Dusza ofiary zamienia się miejscami z Phantomem i Duszą bohatera; nowe ciało posiada wszystkie dotychczasowe współczynniki fizyczne – poza PR, która zostaje zmieniona do wartości poprzedniego ciała (ponieważ następuje częściowe upodobnienie wyglądu ciała nowego do starego – choć są to zmiany trudno dostrzegalne na pierwszy rzut oka, bohater w nowym ciele wciąż bardziej przypomina fizycznie swą ofiarę niż samego siebie sprzed śmierci); współczynniki psychiczne natomiast (poza UM) uzyskują wartość z poprzedniego ciała bohatera; osoba aktywująca zachowuje natomiast wszystkie swoje stare umiejętności i profesje – tracąc tym samym umiejętności i profesje swej ofiary; przenicowanie umiejętności nie jest jednak procesem natychmiastowym – trwa 1k5 lat (dla istoty o długości życia przeciętnego człowieka i proporcjonalnie dłużej dla stworzeń mniej lub bardziej długowiecznych), więc może się zdarzyć, że przez pewien czas będzie dysponować częścią swoich i częścią obcych umiejętności (decyzja MG);

30 **Uderzenie Esencji** – każda istota inteligentna (ew. niektóre istoty magiczne bądź potwory), która nie odeprze tej energii specjalnej (Odp. nr 5), zostaje wstrząśnięta i „zatopiona" przez niesamowicie potężną fluktuację sfer Chaosu – oddziaływanie to jest tak silne, iż powoduje stałą zmianę charakteru deklaratywnego na jakiś inny (losowy) – tak, że jeśli char. esencjonalny będzie się od niego różnił – to postać na pewien czas może nawet stracić nad sobą kontrolę; zacznie bowiem popełniać czyny, które są zgodne z jej nowym char. dekl., tak by zgadzała się (choć trochę) z nimi Pula Punktów Esencji; Przemiana powoduje też otrzymanie 2k10 PO;

90 **Oszukanie Przeznaczenia** – pozwala aktywującemu jednorazowo zmienić wynik jakiegoś bardzo potężnego zdarzenia o charakterze nadnaturalnym lub kosmicznym; najczęściej będzie to uniknięcie klątwy lub Kary Bożej, zignorowanie jednej Przemiany (lub obrona przed nią pełną lub zwielokrotnioną Odpornością), pominięcie testu dotyczącego nagłej śmierci ze starości itp.; dokładna interpretacja zależy od ustaleń MG i inwencji uczestników;

100 **Kosmiczne Zespolenie** – aktywowanie tej Przemiany pozwala bohaterowi sięgnąć umysłem ku Najgłębszej Istocie Wszechświata, na pewien czas się z nią zespalając (choć w aktualnej Sferze przebywania bohatera mija tylko 1 runda); dokładne efekty zależą od inwencji uczestników (i MG), najczęściej pozwala to na odbycie *Psychotycznej Podróży* we wszystkie (albo zdecydowaną większość) miejsca w Bezmiarach Wszechświata w tym samym momencie, podnieść swą świadomość do poziomu Ras Kolonizatorów – usiłując zrozumieć sens Kosmicznych Cykli, nabycie trzeciej profesji, uzyskanie sporej ilości informacji i doświadczenia, automatyczne podniesienie wielu POZ i PU, i wiele różnych, innych rezultatów; jeśli jednak aktywujący nie odeprze szoku psychicznego (Odp. nr 4), to otrzymuje liczbę PO równą 1k6-krotności GN;

200 **Koniunkcja Sfer** – aktywacja tej Przemiany powoduje, że dokonuje się półmaterialne połączenie Sfery (ew. pojedynczego świata) w której znajduje się bohater z dowolną inną, losową lub wybraną, Sferą Egzystencji (ew. innym, obcym światem); obie płaszczyzny rzeczywistości (lub nie-rzeczywistości) zaczynają przez jakiś określony okres czasu współistnieć ze sobą w jednym miejscu (tzw. metawymiarze) – choć w rzeczywistości pozostają na swych pierwotnych lokalizacjach w Bezmiarach Wszechświata; poza ogólną rozpierduchą, anarchią i zniszczeniem powoduje to także i wiele innych skutków: jak przenikanie istot z jednego świata do drugiego, zaburzenia energii, nawet przypadkowe inicjowanie innych Przemian w losowych miejscach obu Sfer; dokładne efekty pozostawiamy inwencji MG i uczestników;

KARY BOSKIE

Jak już wcześnie wspomniano są to wrogie interwencje bytów nadprzyrodzonych, transcedentalnych – które pragną w wyjątkowy sposób ukarać śmiertelnika, który bezprawnie – ich zdaniem – sięga mocy i obszarów aktywności swemu rodzajowi zakazanym. Najczęściej Kara Boska jest następstwem zauważenia przez wrogi byt jakiejś Przemiany – choć oczywiście w podręczniku opisano jeszcze inne, specyficzne okoliczności – niekoniecznie związane z Przemianami, które mogą skutkować rzeczoną interwencją. Pomimo tego nie ma co ukrywać, że najczęściej, z opisanymi tu sytuacjami zetkną się bohaterowie igrający z nadnaturalnymi lub prakosmicznymi potęgami – a więc przedstawiciele profesji półboskiej (lub mistyckiej) oraz chaoklaści i chaosyci (ich dokładne opisy znajdują się w **Rozdziale IIIb**).

Za każdym razem, gdy na bohatera zsyłana jest Kara Boża, może on spróbować się jej przeciwstawić przy wsparciu swej wiary i/lub siły woli. Może odwołać się po pomoc i protekcję do swych bytów opiekuńczych – lub też woli bogów przeciwstawić własną, „nitzeańską" moc woli (ew. zaufać własnemu szczęści, wierząc w to, że kosmiczny los nie może być aż tak okrutny) – w mechanice inscenizacji jest to odwzorowane dwoma testami obronnymi: na WI i ZW – jeśli będą udane, bogom nie dane będzie tym razem wywrzeć pomsty na postaci. Co nie znaczy, że o niej zapomną...

Rodzaj Kary Boskiej można określić przy pomocy poniższej tabelki:

Tabela IIIł: Kary Boskie

1k100	Efekt Kary
01-20	bohater doznaje natychmiastowej śmierci;
21-40	jw., w dodatku jego phantom doznaje poważnego uszczerbku na „zdrowiu", przez co bohater traci wszystkie PD z aktualnego POZ;
41-60	jw., z tym, że powoduje to utratę PD z ostatnich 1k10 (premiowane) POZ – jeśli wypadnie liczba większa od sumy wszystkich POZ bohatera – to znaczy, że jego phantom zostaje całkowicie zniszczony – co nieodwracalnie eliminuje bohatera;
61-80	bohater umiera, tracąc połowę PD, wszystkie współczynniki podstawowe są obniżane o 1/2, co w przypadku udanego wskrzeszenia może oznaczać (jeśli MG tak zadecyduje) całkowitą utratę tożsamości – i konieczność stworzenia nowej postaci, gdyż bohater staje się niejako „tabula rasa" – czystą kartą, bez wspomnień, odczuć, emocji – jego osobowość musi zostać ukształtowana od nowa;

81-99	postać zostaje „starta z powierzchni" Orchii, jej dusza strącona w niebyt, zaś wszelkie zapiski i wspomnienia o niej (w umysłach innych) wymazane z historii – co w praktyce uniemożliwia jej wskrzeszenie;
100	jw., z tym, że śmierć dosięga całą rodzinę bohatera, jego przyjaciół, nawet dalszych krewnych czy jakichkolwiek osób mniej lub bardziej aktywnie z nią związanych (np. wyznawcy półboga, drużyna poszukiwaczy przygód podróżująca z chaoklastą itd.).

MUTACJE POPROMIENNE

„[...] Wszystko co istnieje, a z czego korzystamy, by zgłębiać tajemnice istnienia – może w jednej, krótkiej chwili obrócić się przeciwko nam. Wszelka magia, jak i materia, potrafi ze sprzymierzeńca zamienić się w najgorszego wroga – jeśli tylko niewłaściwie ich użyjemy. Śmiercionośna energia, która wtenczas powstanie, stanie się ostatnim sędzią naszej głópoty i niedołęstwa. Byłem świadkiem jak strumienie Magicznego Potencjału, niewłaściwie zawiązane, w oka mgnieniu potrafią zainicjować Nad-Iskrę, przerażające i piękne zarazem zjawisko – które powoduje eksplozje niewłaściwie uformowanej mocy magicznej. Na własne oczy widziałem, jak nieszczęśnik, który miał pecha przypadkiem wywołać tą osobliwość, poddany został działaniu tej straszliwej siły. Kiedy opadł dym i kurzeja, wzniecone tą oślepiają eksplozją mocy, dostrzegłem ciało onego pechowego czarodzieja. To już nie było ciało – bo choć wbrew rozsądkowi i prawom natury nie uległo całkowitemu spaleniu – jakaś straszliwa siła wciąż utrzymywała je w dziwacznym stanie zawieszenia na granicach życia. Pozbawiony większości kończyn korpus był teraz pulsującą, podrygującą (a miejscami wciąż jeszcze gotująca się... choć nie wiem, czy aby na pewno z powodu gorąca) masą wymieszanej krwi, potrzaskanych kości, wywalonych bebechów. I ta ręka... nie... to w zasadzie nie była już ręka – ani nawet opalony kikut. Jakaś straszliwa, galaretowata kończyna, niczym pozbawiona kości – wiła się i miotała przy korpusie na podobieństwo węża, którego pozbawiono czerepu. A z mięsnej pulpy zwłok zaczęło się formować To Drugie... podobne... ale jakże bardziej przerażające... oślizgła, poskręcana macka, która zdawała się egzystować niezależnym od swego „nosiciela" istnieniem [...]"

fragment manuskryptów jaszczurzego maga: Xilastatusa Czarodzieja

Mutacje (określane też dodatkowym mianem „popromiennych") są najniższą i najbardziej „prymitywną" formą zmian rzeczywistości. Nie powstają one same z siebie ani też nie oddziaływają w obcych przestrzeniach – zachodzą tylko i wyłącznie w obrębie materii i potrzebują dostarczenia specyficznej formy energii z zewnątrz. W dodatku we wszystkich zaobserwowanych do tej pory przypadkach mają one wpływ tylko i wyłącznie na istoty żywe (sporadyczne przypadki dotyczą innych bytów – np. nieumarłych istot (lub obiektów) pochodzenia organicznego). Mutacja jest niesamowicie gwałtowną i rewolucyjną odmianą najgłębszej istoty cielesnej organizmu, który styka się z czynnikiem mutację wywołującym. Zmiana ta ma charakter genetyczny – i prawie zawsze stały. Uważa się, że ich źródłem jest specyficzna forma energii – najdoskonalej oddająca istotę wiecznej zmienności Chaosu – tzw. energie promieniste. Wydzielać je może mnóstwo obiektów materialnych, ale nietrudno domyślić się, że może ona powstać także ze zwykłych rodzajów energii (w tym Strumieni PM), jeśli zostaną one gwałtownie zdestabilizowane. Niektórzy uważają nawet, iż każdy rodzaj materii, nawet najbardziej pośledniej – jak kamień czy woda – emituje śladowe ilości energii promienistej, są one jednak tak niewielkie, że aż nieodczuwalne i nie powodują żadnych efektów zaburzających otoczenie. Natomiast z całą pewnością istnieją substancje materialne, które wydzielają większe ilości takich energii – w ilościach wręcz nadnaturalnych – które mędrcy Orchii zwykli nazywać „pierwiastkami promieniotwórczymi" (stąd nazwa wzięła się nazwa mutacji: popromienne). W odpowiednich warunkach materia takiego rodzaju potrafi być niebezpieczna i niestabilna – nawet już sam kontakt z najbardziej zanieczyszczoną rudą takiego pierwiastka może mieć opłakane skutki dla zdrowia lub życia, jeśli nie użyje się odpowiedniej ochrony...

„[...] a do najlepiej nam znanych substancji, źródeł energyi promienystych należy superciężki metal, znany już starożytnym – który przyjęliśmy nazywać Protaktynem, a którego powszechnie – od niepamiętnych lat – używano do wyrabiania czarodziejskich amuletów osobistych, przechowujących energyę magiczną. Wszyscy doskonale wiemy, jak niebezpieczna potrafi być rafinacja owego pierwiastka – a rzemieślnicy z nim pracujący, jeśli nie zachowają należytej ostrożności, w jakie odrażające, zdegenerowane istoty przemienić się potrafią. Osobiście uważam, iż musi istnieć wiele innych pierwiastków o podobnych a może i nawet potężniejszych właściwościach – do tej pory nie było nam po prostu dane ich odkryć. Być może bogowie uznają iż nie jesteśmy jeszcze na to gotowi. Z pewnością byłyby one potężnymi źródłami mocy i energyi wszelakich – gdyby tylko komuś udało się je ujarzmić. W zaszyfrowanych fragmentach Kamiennych Tablic odkryłem intrygujące zapiski, wspominające o tym, jakoby talentem ujarzmiania Promienystości dysponowali przedstawiciele Ras Kolonizatorów, eony lat temu – gdy odbywali swe międzygwiezdne wojaże. Jeśli nawet jest to prawda, to sztuka ta z pewnością została obecnie już dawno zapomniana. Choć interesujące pod tym względem mogą być dziwaczne kapliczki, które w czasie swych badań udało mi się zaobserwować w kilku spośród krasnoludzkich miast-kopalń. Indagowani przeze mnie brodacze, nazywali je „Stosami", a oddawali na nich cześć nieznanym nam minerałom, o właściwościach zbliżonych Protaktynowi. Wedle ich słów – miały owe Stosy ogromną moc destrukcji – były ostatnią linią obrony takiej krasnoludzkiej twierdzy. Gdyby bowiem wróg zdobył je i nie było już szans na ucieczkę – po zwabieniu większości sił wroga do wewnątrz siedziby – Stos destabilizowano, w efekcie czego miała następować eksplozja tak potężna, że byłaby w stanie w głębiny ziemi pochłonąć całą górę, pod którą leży miasto. Trudno mi się odnieść do tych rewelacji z powodu braku innych źródeł pisanych – w końcu nikt, nigdy jeszcze nie zdobył krasnoludzkiej twierdzy. Skąd zaś krasnoludy weszły w posiadanie owych kapliczek siejących chaos i destrukcję – nie wiadomo, choć wydaje się, że są poświęcone Gothmedowi – co

tłumaczy w pewien sposób ich rzekomy, apokaliptyczny charakter. Są jednak pewni mędrcy, którzy twierdzą – jakkolwiek półgębkiem i cichaczem – że Stosy zostały odnalezione w najgłębszych trzewiach Orchii, lub też inaczej: są darem od jakiś obcych, starszych istot nieznanego pochodzenia, same kapliczki pierwotnie były podobno poświęcone jakiemuś Nienazwanemu Bogu z odmętów czasu, zaś enigmatyczne minerały są relikwiami, cytuję: „Termonuklyarnego Chaosu".

O zgubnym wpływie energyi promienistej, powstałej z zaburzonych Strumieni Magii, pisałem już wcześniej. Czy zaś może istnieć czysta, pierwotna energia promienysta w swej chaotycznej postaci – nie potrafię odpowiedzieć, gdyż nigdy w mym życiu nie widziałem jej na Ochrii. Mogę jedynie podejrzewać – na podstawie mej wiedzy i doświadczenia, iż mogłaby ona istnieć w Przestrzeniach Międzygwiezdnych Sfery Materialnej, a może w Otchłani Chaosu? Są astrologowie skłonni utrzymywać, jakoby taka energya była >>krwią krążącą w żyłach Gwiazd Niebieskych<<, dającą im życie i śmierć, siłą stwórczą powołującą do istnienia nowe gwiazdy i „usypiającą" stare w widowiskowych fenomenach astronomicznych. […]"

fragment manuskryptów jaszczurzego maga: Xilastatusa Czarodzieja

Mutacje mogą się więc pojawić przy takim lub innym kontakcie z źródłami promieniowania (od wadliwie przetworzonego Protaktynu począwszy, poprzez przypadkową eksplozję PM, a na przebywaniu w jakiejś Sferze Chaosu skończywszy) lub też innymi czynnikami, tzw. „mutagenami" – czyli substancjami nie będącymi pierwotnie silnie promieniotwórczymi lub taką promieniotwórczość wywołującymi w sposób pośredni, przypadkowy lub jako efekt uboczny (co często zdarza się przy substancjach używanych do przeprowadzania różnych szkoleń profesjonalnych, np. Próbie Traw). Jeśli nie zostało to zaznaczone w inny sposób – organizm bohatera może bronić się przed zmianą genetyczną poprzez udany test przeciwko polimorfii (odp. nr 10). Jeśli osoba otrzymuje jakąś mutację na stałe, to niestety – ze względu na pierwotną ingerencję w jej kod genetyczny – jest to zmiana, której odwrócić nie można. Nawet najpotężniejsza magia lecznicza nic tu nie poradzi – bowiem mutacja staje się integralną częścią organizmu istoty żywej. Usunąć ją można jedynie mocą analogiczną do nadprzyrodzonego cudu lub boskiej interwencji. Ponoć istnieją (lub istnieli w przeszłości) potężni alchemicy, którzy swoją magią i umiejętnościami fizykochemicznymi potrafili przeprowadzić długotrwałą, intensywną (i koniecznie: wieloletnią oraz nieziemsko drogą) terapię powodującą regres pojedynczych mutacji. Odnalezienie kogoś takiego może być jednak bardzo trudne – i z pewnością ponad siły samotnego śmiertelnika.

Kontakt z substancjami promieniotwórczymi może także wywoływać inne, dodatkowe efekty, poza mutacjami. Oprócz wyczerpania fizycznego organizmu, osłabiania odporności może spowodować także czysto fizyczne obrażenia wewnętrzne, krwawienie, nawet oparzenia (w końcu mamy do czynienia z energią). Utrata zbyt dużej ilości ŻYW, wywołana promieniotwórczością może spowodować specyficzną chorobę – tzw. popromienną, zwaną też „Schorzeniem Fałszywej Klątwy" (patrz opisy chorób w Xiędze Prowadzącego). Dokładne skutki związane z kontaktem z substancjami „promyenystymi", liczba wywoływanych przez nie mutacji – jest dokładnie opisana w odpowiednich miejscach podręcznika – czy to przy opisie rzadkich materiałów, czy to przy opisie konkretnych sytuacji lub okoliczności niebezpiecznych. Nie trzeba chyba nadmieniać, iż jest to wiedza przeznaczona głównie do wiadomości MG. Poniżej natomiast przedstawione są dokładne opisy mutacji – wraz z efektami jakie powodują w organizmie „posiadacza". Ponieważ zaś w większości miejsc jest mowa o otrzymywaniu „losowych mutacji" – uporządkowano dodatkowo je w wygodnej tabeli, gotowej do losowania. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by MG, jeśli pasuje mu to do logiki inscenizacji (lub prowadzonego właśnie scenariusza), wybierał jakieś konkretne mutacje – pomijając procedurę losowania.

Niektóre mutacje powodują drastyczny (a do tego nieodwracalny) spadek PR, ze względu na swą odrażającą formę. Zależność tą oznaczono wyrażeniem w formie „procentowego minusa", np. -10%. Nie oznacza to jednak w tym przypadku, że PR zostaje obniżona o dziesięć procent swej początkowej wartości. Jest zasygnalizowanie możliwości, iż dana mutacja może spowodować, że PR może spaść poniżej zera – do wartości na minusie równej właśnie 10% początkowej wartości. Jeśli więc dotychczasowa prezencja wynosiła 70, to w wyniku tej mutacji może spaść do -7. Jest to jednak tylko możliwość – jeśli bohater zrezygnuje z opcji „radykalnej" (tzn. nie chce wcielać się w rolę oszpeconego monstrum, straszącego samym swym wyglądem), to PR spada w sposób mniej drastyczny – za każde, pełne -10% jest obniżana o 1k10 pkt.

Obniżanie PR w wersji radykalnej jest jak najbardziej kumulatywne – ważne jednak by nie mieszać obu metod – jeśli już wybrało się opcję „monstrum", to należy się go dalej trzymać. Jednak kolejne obniżanie PR z powodu kumulujących się mutacji wylicza się w specyficzny sposób. Tzn. zawsze bierze się pod uwagę PR z przed momentu obniżenia jej poniżej zera (dlatego warto sobie tą wartość gdzieś na marginesie zanotować). Jeśli więc przy naszej standardowej 70 PR otrzymaliśmy najpierw mutację za -10%, potem taką za -50%, a na końcu o wartości -40%, to w sumie daje nam to -100%. Oznacza nie mniej, nie więcej – tylko tyle w sumie z powodu wszystkich mutacji PR spada do -70. Dopiero do tej wartości dodajemy (a więc dalej obniżamy) wszelkie spadki współczynnika (spowodowane np. szpecącymi bliznami, awansem na POZ itd.), które pojawiły się pomiędzy otrzymaniem jednej a kolejnych mutacji. W analogiczny sposób postępuje się, gdy znów przyjdzie nam do czynienia z „procentowym minusem" za następną mutację.

Jeśli w momencie otrzymania pierwszej „szpecącej" mutacji PR postaci była już ujemna (np. w przypadku niektórych potworów, bestii lub bohaterów-oszpetów) – MG stosuje wariant mniej radykalny – z tym, że bohater ma prawo zamienić zwykły rzut 1k10 na premiowany.

Oprócz tego każda mutacja – nawet jeśli nie obniża PR, ale w jakiś sposób sprawia, że postać zaczyna „dziwnie" wyglądać, wywołuje negatywne reakcje większości otoczenia. Powoduje to, inne istoty traktują mutanta jak przedstawiciela całkowicie obcej im rasy – tzn. będzie miał tylko połowiczną PR przy testach na reakcję – chyba, że ukryje w jakiś sposób swoją inność (np. pod kapturem, obszernymi szatami itd.).

Tabela IIIm: Mutacje Popromienne

1k100	Nazwa
01	Czakram Najgłębszej Nieskończoności
02	Funkcyjność Predyspozycyjna
03	Automorfoza
04	Kształtozmienność
05	Golemoidoza
06	Wydzieliny
07	Fasadyzacja
08	Dech
09	Przemiana Krwii
10	Replikacja
11-12	Metamorfoza Twarzy
13-14	Monstrualne Rozmiary
15-16	Dodatkowe Stawy
17-18	Narosty Rogowo-Kostne
19-20	Odoropatia
21-22	Dodatkowe Organy
23-24	Naznaczenie
25-26	Morfoza Skóry
27-28	Dodatkowe Kończyny
29-30	Zmutowany Organ
31-32	Plastopatia
33-34	Bioniczna Analiza
35-37	Mutacja Układów
38-40	Dziwaczny Metabolizm
41-43	Zezwierzęcenie
44-46	Mutacja Nad/Nie-naturalna
47-49	Symbiotyka
50-52	Polimutacja
53-55	Mutacja Ciała
56-57	Patologia Kończyn
58-59	Progresya Zmysłów
60-61	Nekrofagotyka
62-63	Promieniotwórczy Czakram Chaosu
64-65	Zmienna Natura
66-67	Atrofia Kończyny
68-69	Zmiana Pigmentu
70-71	Atrofia Organu
72-73	Czasowa Niewykrywalność
74-75	Zmiana Pigmentu
76-77	Kostna Mutacja Kończyny
78-79	Niestabilny Charakter
80-81	Choroba Genetyczna
82-83	Jaźń Wieloraka
84-85	Formopatia
86-87	Cherlactwo
88-89	Deformacja Głowy
90	Megaskolioza
91	Utrata Części Ciała
92	Bliźniactwo Mutacyjne
93	Niestabilność Bytowa
94	Karłowatość
95	Opasłość
96	Letargiczność
97	Odmieniona Psychika
98	Genetyczna Amnezja
99	Nekromorfoza
00	Genomorfoza Rasowa

Atrofia Kończyny – szkodliwe oddziaływania powodują, że jedna lub kilka (1k3) kończyn doznaje patologicznego zwyrodnienia, polegającego na zmniejszeniu rozmiarów, całkowitej bezwładności i skarłowaceniu w skutek czego wygląda, jakby „uschła". Rzuć 1k6, by określić, która kończyna doznaje atrofii:

1	**Głowa** – doznaje nie tyle zmniejszenia, co zaczyna bezwładnie zwisać na karku, pozbawiona wszelkiej możliwości mimiki, utrudnia mowę – poza mnóstwem niedogodności (szczegóły ustala MG) powoduje to także spadek CH do 1/10; można zignorować większość negatywnych efektów, jeśli istota posiada więcej niż 2 głowy; **[-20% PR]**
2-3	**Kończyna Chwytna** – (np. ręka, macka) staje się tak mała, że praktycznie bezużyteczna (ale nie powoduje zmiany współczynników); **[-10% PR/ kończynę]**
4-5	**Kończyna Motoryczna** – skarłowacenie (np. nogi) powoduje, że postać kuleje, a szybkość jej poruszania spada do 2/3; w przypadku większej liczby kończyn każda następna atrofia powoduje obniżenie o połowę wcześniejszej wartości; skarlenie wszystkich uniemożliwia normalne poruszanie; **[-5% PR/kończynę]**
6	**Inna kończyna** – np. ogon lub skrzydło, co powoduje np. zwiększoną szansę na wytrącenie z równowagi (ogon), ogranicza (lub nawet uniemożliwia) latanie (skrzydła) itp. **[-5% PR/ kończynę]**

Atrofia Organu – występuje u istoty degeneracja 1k2 organów wewnętrznych. Rzuć 1k10, żeby określić jakiego:

1	**Serce** – jeśli istota nie posiada więcej niż jednego serca, to jego degeneracja powoduje chroniczną niewydolność układu krążeniowego i śmierć w przeciągu 1k5 lat; podobny efekt ma atrofia dwóch organów witalnych (typu płuca czy nerki);
2-3	**Płuco** – powoduje, ze końcowa wartość wyliczeniowa WT jest zawsze dwukrotnie niższa, w dodatku postać męczy się o połowę szybciej;
4	**Nerka** – postać broni się przed truciznami tylko połową swojej Odp. nr 6;
5	**Mózg** – większość komórek mózgowych wymiera, co powoduje obniżenie do 1/10 trzech, losowych współczynników psychicznych, w dodatku bohater otrzymuje tylko połowę PD;
6-7	**Wątroba** – zachowuje się ona jedynie w szczątkowej postaci, postać zaczyna mieć problemy z układem trawiennym, nie może spożywać niektórych pokarmów, staje się bardziej podatna na alkohol, silniej odczuwa jego negatywne skutki (szczegóły ustala MG);
8-9	**Struny Głosowe** – postać prawie w ogóle nie może mówić, przez co ograniczeniu poddaje się większość umiejętności na mowie opartych (jw.);
10	**Genitalia** – narządy rozrodcze istoty stają się małe i zdegenerowane, co powoduje spore problemy przy kopulacji i o połowę zmniejsza udaną szansę na spłodzenie potomstwa;

Automorfoza – postać w nienaturalny sposób spowija się w kokon i zapada w autohipnotyczny letarg na okres 1k10 lat (premiowane). W czasie przebywania w kokonie – dzięki tajemniczym wpływom Sfer Chaosu – ciało i umysł bohatera zaczynają się zmieniać w taki sposób, że po zakończeniu letargu traktuje się go, jakby odbył jakieś szkolenie specjalistyczne (najczęściej losowe, przypadkowe, w rzadkich wypadkach nadnaturalne) – jakby zaliczył wszystkie jego warunki. Bohater ma wolną rękę w przeznaczaniu PU na zdolności kursowe. Jeśli jednak w czasie letargu bohater zacznie automorfować się w jakimś szkoleniu, które kłóci się z posiadanymi przezeń dotychczas – oznacza to otrzymanie 2k5 nowych mutacji.

Bioniczna Analiza – istota zyskuje możliwość przepoczwarzania się (co trwa przez 1k3 godziny w każdą stronę), po udanym teście polimorfii (Odp. nr 10) w 1k6 proporcjonalnie mniejszych kopii samego siebie. Są one wciąż jedną i tą samą istotą – z tym, że mają proporcjonalnie mniejszą ŻYW, SF, wzrost i wagę, ale wszystkie pozostałe charakterystyki i umiejętności mają takie same. W stanie podziału bohater nie może przebywać dłużej niż 2k6 godzin, gdyż po upływie tego czasu zacznie tracić ENŻ, jakby był martwiakiem. Każdy kto jest świadkiem podziału lub scalania otrzymuje 1k2 PO (w przypadku nieudanej obrony przed szokiem).

Bliźniactwo Mutacyjne – ciało zaczyna mutować w taki sposób, że nagle doznaje nadnaturalnego przyrostu

bezkształtnej, pulpowanej masy organicznej – która po 1k10 dniach zamienia się w... przyrośniętego do bohatera brata bliźniaka. Jest on zupełnie nową istotą (należy wykreować nową postać) – choć dysponuje większością wiedzy i pamięcią bohatera. Posiada także 1/10 jego PD – którą to wartość traci pierwowzór. Ew. następne mutacje mają osobny wpływ na „rodzeństwo".

Uwaga: w zasadzie brat bliźniak powinien być traktowany jako osobny BN, ale w niektórych sytuacjach MG może pozwolić uczestnikowi prowadzić obie postacie ew. prowadzić tą druga po śmierci pierwszej.

Rzuć 1k6, by sprawdzić, którymi częściami ciała są zrośnięte bliźniaki (przy czym wszystkie dodatkowe szczegóły i efekty takiego a nie innego zrośnięcia MG powinien określić we własnym zakresie):

1	**Głowami** – ponieważ bliźnięta mogą mieć wspólną przestrzeń czaszkową, śmierć jednego po krótkim czasie wywoła martwicę mózgu drugiego (i także jego śmierć), w dodatku ciosy w głowę jednego drugi odczuwa jak w swoją (tylko o połowę słabsze); **[-40% PR]**
2	**Plecami** – ponieważ istnieje możliwość, że bliźnięta mogą mieć wspólną część jakiś układów, mogą wspólne odczuwać działania trucizn, gazów, chorób (ale także i leczenia, mikstur, czarów osobowych itd.); **[-15% PR]**
3-4	**Barkiem** – każde z bliźniąt dysponuje tylko jedną, różną kończyną chwytną (ew. większą liczbą, w przypadku istot o większej liczbie rąk), która jednak staje się dominująca dla danej osoby; **[-5% PR]**
5-6	**Miednicą** – „rodzeństwo" ma jedną kończynę motoryczną wspólną. **[-10% PR]**

Cherlactwo – istota staje się nienaturalnie chuda, jej waga spada do połowy, a 50% tego spadku traktowane jest jako niedowaga – ze wszystkimi tego konsekwencjami dla współczynników. Nie powoduje to radykalnego obniżania PR, ale w przypadku gdy jest to eksponowane (np. bohater ma odkryty spory obszar ciała), jest traktowany, jakby pochodził z obcej rasy.

Choroba Genetyczna – organizm bohatera doznaje stałych uszkodzeń na najbardziej elementarnym poziomie, co powoduje pojawienie się jakiejś nieuleczalnej choroby. Rzuć 1k10, by określić jakiej:

1-3	**Zespół Chronicznej Niewydolności** – mutant cierpi nieprzerwanie na jakąś lżejszą, niekoniecznie śmiertelną chorobę (np. przeziębienie, wrzody, mdłości, depresja) – której nie jest w stanie się ani pozbyć, ani nawet uśmierzyć jej efektów lekami; dodatkowe szczegóły powinien ustalić MG, wedle uznania;
4-6	**Nerwopatologia** – część układu nerwowego zostaje trwale uszkodzona, co powoduje, iż w okolicznościach ustalonych przez MG (a nie koniecznie znanych na początku uczestnikowi) wpada on w stan przypominający padaczkę – tzn. dostaje konwulsyjnego ataku, pada na ziemię, wyjąc się i drgając, nie potrafi utrzymać ekskrementów itd. – co może trwać nawet 10k10 rund;
7	**Lipopatia** – mutant cierpi na krytyczny niedobór tkanki tłuszczowej; w skutek tego każdego dnia traci 1 kg masy ciała (wyjątkowa niedowaga: spadek ŻYW i SF, ale ZR i SZ nie wzrasta); bohater musi uzupełniać te niedobory świeżą tkanką tłuszczową, pochodzącą od żywych stworzeń (najlepiej istot inteligentnych) – ma specjalne gruczoły enzymowe, które pozwalają mu ją „wysysać" od innych stworzeń (np. przez ich usta); chyba nie trzeba przypominać, że najlepiej aby wcześniej były uśmiercone, bo taka liposukcja-wiwisekcja może im się nie spodobać; jeśli tłuszcz nie będzie na bieżąco uzupełniany, organizm mutanta może zacząć spalać pozostałe tkanki – co może się objawiać tymczasowym (a potem stałym) obniżaniem innych współczynników; bohater otrzymuje nową zdolność wrodzoną *Wysysający Atak*, podobną do specjalnej um. sharanów *Atak Szczękoczółkami* – z tym, że przeprowadzaną przy pomocy własnych ust, zębów, języka i enzymów (w dodatku zadającą tylko połowę obrażeń); jeśli bohater nie posiada żadnej biegłości naturalnej w atakach gryzących to MG powinien we własnym zakresie określić charakterystyki nowej „broni" mutanta (SKUT i tym ran, z tym, że zawsze: OB 0 i at/r 1, +5k2 do tej BGŁ naturalnej);
8-9	**Nowotwór Promienisty** – w każdym miesiącu życia choroba, która przypomina przewlekłą formę Schorzenia Fałszywej Klątwy, powoduje obniżenie (o 1k6) losowej odporności – psychicznej lub fizycznej, jeśli nie powiedzie się test bazowej odporności danego typu; w kolejnych miesiącach testuje się na przemian: raz baz. odp. psychiczną, a raz fizyczną;
10	**Nietypowy Defekt** – MG powinien samemu wymyślić jakąś chorobę genetyczną, ew. przydać mutantowi 1k5 nowych mutacji – jednak tylko takich o negatywnym (lub nie-pozytywnym) obliczu.

Czasowa Niewykrywalność – istota przez pewien czas (np. w określonej porze dnia ew. nocy) jest w stanie stać się niewidzialna dla wszystkich innych, tak że nie będzie jej można zlokalizować nawet przy pomocy magii, w magicznym świetle, a wszelkie zdolności lokalizacyjne pokroju postrzegania pozazmysłowego, widzenia ENŻ są względem niego bardzo obniżone. Stan taki trwa nie dłużej niż 1k6 godzin, przy czym w czasie tego czasu nie można się więcej razy pojawiać i znikać niż 5k4.

Czakram Najgłębszej Nieskończoności – ciało bohatera doznaje chaotycznego sprężenia ze Sferą Prakontinuum, przez co – poza pewnymi, określonymi przez MG momentami (np. pełnia księżyca) – istota taka staje się całkowicie niewrażliwa na wszelkie formy działalności magicznej (jak czary, moce przedmiotów magicznych i inne umiejętności oparte o PM). Mutacja ta jednak ma i swoje złe strony – bowiem do minimum ogranicza (lub całkowicie uniemożliwia) używanie analogicznych zdolności przez bohatera.

Dech – organy wewnętrzne bohatera mutują w taki sposób, że potrafi on wewnątrz organizmu gromadzić różne, niebezpieczne gazy, wyziewy i opary – zyskujący tym samym możliwość ziania nimi w podobny sposób jak robią to Wielkie Smoki. MG powinien określić (lub wylosować) jakiego rodzaju jest to dech – może się przy tym posłużyć opisami już istniejących smoczych zionięć. Bohater wielkości przeciętnego człowieka może zgromadzić zapas wystarczający na jedno zionięcie dziennie – istota mniejsza połowę, a większa dwukrotnie więcej (lub wielokrotnie więcej, w przypadku wielokrotnie większych rozmiarów). Bohater nie potrafi ziać tak dobrze jak smoki, więc w żadnym przypadku nie może otrzymać takowej umiejętności, jego organy właściwe są również odporne na takie zionięcie – ale on sam już nie (np. w przypadku, gdy staje się ofiarą wrogiego zionięcia o podobnym charakterze lub przypadkowo podpali sam siebie).

Deformacja Głowy – głowa istoty zostaje w jakiś sposób przemieniona. Rzuć 1k10, żeby określić konkretny efekt:

1-4	**Upodobnienie** – głowa istoty przeobraża się w taki sposób, że staje się podobna (ale tylko podobna, a nie

taka sama) do kogoś innego (innej istoty, członka drużyny, jakiejś osoby ze świata rzeczywistego itd. – co tylko wyobraźnia podpowie uczestnikom); o tym czy i w jaki sposób wpływa to na zmianę PR, decyduje MG;

5-8 **Przemieszczenie** – wszystkie otwory i inne charakterystyczne elementy głowy istoty zostają pozamieniane miejscami, porozrzucane po całej głowie, porozmieszczane w sposób całkowicie chaotyczny (np. nos zamiast ucha, ucho na brodzie, oko na czubku głowy, usta umieszczone pionowo itd.); **[-65% PR]**

9-10 **Słoniowacizna** – głowa mutuje w tak odrażający sposób, że zaczyna przypominać jakąś rachityczną, obrzydliwą zbitkę kostnych grud, chrzęstnych przerostów i przypadkowo rozmieszczonej skóry (w jednych miejscach jest jej za mało, w innych za dużo – a miejscami w ogóle jej nie ma); czaszka staje się tak niekształtna, że wymusza to całkowitą odmianę struktury mózgu: MD, INT, CH i UM zostają zmienione o +/-1k50. **[-55% PR]**

Dodatkowe Kończyny – mutacja powoduje, że istocie wyrasta 1k3 dodatkowych kończyn. Wzrost wagi przez nie powodowany ma wpływ na współczynniki, ale nie jest traktowany jak nadwaga (nie zmniejsza ZR i SZ). O tym, czy i jak tego rodzaju mutacje zmieniają PR, decyduje MG (najczęściej tylko w przypadku dodatkowych głów/macek). MG we własnym zakresie powinien określić wszelkie dodatkowe efekty, powodowane przez dodatkowe kończyny (np. problemy z wierzchowcami przy nadmiernej liczbie nóg lub ogonów, utrudnienia związane z przerabianiem pancerzy, Rzuć 1k10, by określić rodzaj nowej kończyny:

1-3 **Ręka** – powoduje wzrost wagi o 10%, daje nowe możliwości manipulacyjne (+2k10 ZR), w przypadku gdy mutacja powoduje powstanie dodatkowej, parzystej liczby rąk, istnieje 50% szansy na otrzymanie 1 PU *Naturalnej Oburęczności*;

4-5 **Noga** – każda nowa noga o 20% zwiększa dotychczasową szybkość poruszania się, w dodatku czasami może dawać jakieś dodatkowe modyfikatory do testów przy utrzymywaniu równowagi (decyduje MG); waga wzrasta o 15%;

6 **Ogon** – poprawia koordynację motoryczną (+1k10 do ZR i SZ), choć nie jeżeli istota nie posiadała dotychczas chwytnego (lub do możliwości bojowego wykorzystania) ogona, to nowy przyda się jej do niewielu czynności; powoduje wzrost wagi o 10+1k10%;

7-8 **Macka** – powoduje wzrost wagi o 5%, daje dodatkową, chwytną kończynę, która jednak może być wykorzystywana co najwyżej do walki (wręcz lub trzymania uzbrojenia), gdyż jej przydatność do czynności precyzyjnych jest niewielka (chyba, że istota wcześniej posiadała macki o takim charakterze);

9 **Skrzydło** – zwiększa wagę o 5%, mogą być błoniaste lub pierzaste, jeśli w sumie jest ich dwa lub więcej to MG może zezwolić istocie na otrzymanie 1 PU zdolności *Latania* (choć jeśli do tej pory jej nie miała, to może być ona poważnie ograniczona);

10 **Głowa** – dodatkowa głowa jest integralną częścią osobowości istoty (ich mózgi są jedną, harmonijnie funkcjonującą całością), choć jeśli bohater ma jakiekolwiek rodzaj rozdwojenia jaźni (lub został opętany), to dodatkowa osobowość może na stałe przejąć jedną z głów; każda nowa głowa o 1/4 zwiększa dotychczasowe współczynniki psychiczne; bohater może funkcjonować tak długa, jak długo choć jedna z głów pozostaje sprawna; dodatkowe głowy dają też dodatkowe możliwości np. prowadzenia konwersacji, czytania książek, nauki niektórych umiejętności itp; każda głowa zwiększa wagę o 1k10%.

Dodatkowe Organy – mutacja powoduje pojawienie się w organizmie postaci 1k3 nowych organów, rzuć 1k10, by określić jakich:

1 **Oko** – pojawia się zwykle powyżej pozostałych organów wzrokowych, kompletowany w ten sposób obraz świata zewnętrznego staje się dokładniejszy, dzięki czemu każde dodatkowe oko o 20% zwiększa zasięg widzenia; MG może też czasem zadecydować o przydzieleniu dodatkowych modyfikatorów do wszelkich umiejętności polegających na wypatrywaniu, szczegółowym przeszukiwaniu wzrokiem itd., takie modyfikatory mogą się też pojawić przy zdolnościach PSI, opartych o korzystanie ze zmysłu wzroku; w niektórych sytuacjach MG może też zadecydować, iż eksponowanie nadliczbowych oczu spowoduje potraktowanie bohatera jak członka obcej rasy;

2 **Serce** – zmutowane serce dzieli się na dwa kawałki, z których następnie wyrastają dwa nowe serca; w przypadku większej ilości mutacji dzieli się zawsze tylko jedno serce, więc każda nowa mutacja to jedno dodatkowe serce – każde dające +5k10 ŻYW, +2k10 SF; istota może więc funkcjonować tak długo, jak długo ma choć jedno serce sprawne, poza tym trafienie (np. krytyczne) w każde dodatkowe serce zadaje tylko normalne a nie zwielokrotnione obrażenia; waga wzrasta o 1k5%;

3-4 **Wątroba** – każda dodatkowa wątroba pozwala bohaterowi proporcjonalnie zmniejszyć negatywne skutki picia wódki (i innych alkoholi, oraz niektórych płynnych trucizn, toksyn itp.);

5-6 **Jelito** – Każde dodatkowe jelito powoduje wydłużenie układu pokarmowego i pojawienie się nowych organów trawiennych, dzięki czemu każda taka mutacje dwukrotnie zwiększa dotychczasową odporność przy obronie przed toksynami, truciznami (i ew. niektórymi chorobami) dostającymi się drogą pokarmową;

7-8 **Płaty Mózgowe** – w mózgu bohatera pojawiają się nowe obszary kory mózgowej, odpowiadające za zdolności intelektualne – co zwiększa o 3k10 MD i INT; jeśli jednak istota nie posiada jakiejś mutacji typu przyrost głowy, to dodatkowe płaty powodują kurczenie się innych rejonów mózgu (-3k10 do ZR i SZ);

9 **Organy Oddechowe** – w organizmie postaci pojawiają się nowe organy oddechowe (typu płucotchawki, skrzela itd. – tylko jednego typu na każdą mutację), które pozwalają istocie oddychać w inny sposób np. tlenem zawartym w wodzie, w środowisku o obniżonej zawartości tlenu lub tylko samymi związkami tlenu (np. tlenkiem siarki ulatniającym się wewnątrz kraterów wulkanów); MG wybiera tylko jeden efekt na jedną mutację;

10 **Genitalia** – istnieje 50% szans na to że będą to organy płci przeciwnej; u istot obupłciowych następuje podwojenie układu rozrodczego, w przypadku stworzeń bezpłciowych należy pominąć ten punkt (i powtórzyć losowanie); poza różnymi, niesamowitymi sytuacjami, do jakich może doprowadzić „korzystanie" z tej mutacji, MG powinien sam ustalić konkretne efekty;

Dodatkowe Stawy – rzuć dowolną kością, aby sprawdzić które kończyny zostają zmutowane: wynik parzysty – to kończyny motoryczne (np. nogi lub skrzydła), nieparzysty – kończyny manualne (np. ręce); każda z kończyn bohatera otrzymuje 1k3 nowe stawy, a każdy dodatkowy staw to +1k10 ZR (w przypadku kończyn motorycznych zwiększa to o 5% szybkość poruszania, a ZR tylko o 1k5). Eksponowanie dodatkowych stawów może spowodować, że inne osoby będą traktowały bohatera, jakby był obcej rasy.

Dziwaczny Metabolizm – mutacja powoduje drastyczną zmianę w metabolizmie bohatera, rzuć 1k10, aby określić tego efekt:

1-3 **Rozregulowana Przemiana Materii** – niestabilność metabolizmu organizmu postaci objawia się tym, iż dotychczasowa wartość wyliczeniowa WT wzrasta

	dwukrotnie, ale końcowa wartość ENŻ zawsze będzie już dwukrotnie mniejsza;
4-7	**Odmieniona Witalność** – umiejętność *Przyśpieszonego Samo-zdrowienia* (wspólna um. kasty żołnierskiej lub podobna do niej), zostaje zmodyfikowana w wyniku mutacji o +/-1k3; jeśli bohater takiej umiejętności nie posiada – to w przypadku negatywnego wyniku może zostać obniżona jego zdolność samozdrowienia wynikająca z ŻYW, analogicznie w przypadku posiadania już takowej umiejętności ale niemożliwości podniesienia powyżej 5 PU (tylko w sensie pozytywnym);
8-9	**Szybsze Gojenie Ran** – organizm bohatera staje się tak wydolny, iż otrzymuje 1 PU *Słaba Regeneracja*;
10	**Super-żywotność** – organizm postaci zyskuje nadnaturalne zdolności uleczania własnych ran, co objawia się dodatkowym 1 PU *Regeneracji*.

Fasadyzacja – mutacja ta powoduje, iż na pierwszy rzut oka istota sprawia wrażenie normalnego przedstawiciela własnego gatunku; ukrywa ona wszelkie wady, nie tylko wynikające z mutacji, ale i także wielu innych wad – typu ułomności, szpecące blizny itd. Dopiero, gdy jakaś osoba wchodzi w fizyczny kontakt (np. w walce wręcz) – dostrzega całą prawdę o zmutowanej osobie. Jeśli bohater nie posiada żadnych defektów, które chciałby ukryć przy pomocy tej mutacji – to można zignorować ją i powtórzyć losowanie.

Formopatia – mutacja powoduje, iż istota zaczyna się zachowywać w jakiś wyjątkowo dziwaczny sposób. Wykonaj rzut 1k10, aby sprawdzić ten efekt:

1-4	**Głupkowaty Głos** – głos postaci, z powodu mutacji strun głosowych staje się dziwny, zbyt wysoki, zbyt gruby, zbyt piskliwy, nienaturalny itp., co nie tylko powoduje, że może mieć problemy z porozumiewaniem się obcymi językami – ale też obniża jego CH do 1/4, z powodu braku poważania, które okazuje mu otoczenie;
5-7	**Głupkowaty Chód** – stawy i kończyny motoryczne postaci zostają zdeformowane, w skutek czego zaczyna się ona dziwacznie, idiotycznie poruszać – co 1/4 zmniejsza to prędkość poruszania, w dodatku każda istota, która jest tego świadkiem, traktuje mutanta, jakby miał tylko połowę CH;
8-9	**Dziwaczna Koordynacja** – „górne" kończyny osoby z powodu mutacji zaczynają chaotycznie podrygiwać, trząść się – doznając jakiegoś stanu pół-paraliżu połączonego z objawami pseudopadaczki; trwa to przez godzinę, po czym na godzinę wraca do normy i potem znowu następuje kolejna godzina pobudzenia; stan dziwacznej koordynacji powoduje, iż bohatera traktuje się jakby był w *Trudnych Warunkach*;
10	**Skrzeczenie** – układy komunikacyjno-oddechowe doznają takiej mutacji, iż bohater otrzymuje umiejętność (1 PU) podobną do martwiaczej zdolności *Przerażający Wrzask* (którą od tej pory może rozwijać jak wrodzoną), tylko, że może wydać z siebie skrzek nie przy każdym zranieniu, ale raz na godzinę za każdy posiadany PU.

Funkcyjność Predyspozycyjna – organizm bohatera mutuje w tak zadziwiający sposób, iż objawia się to u niego pojawieniem całkiem nowych talentów i umiejętności. Efekt tego jest taki, iż zyskuje kolejną (drugą lub trzecią) profesję (wybraną losowo – albo w jakiś inny sposób – przez MG), przy czym nie otrzymuje on nowych przyrostów początkowych współczynników i odporności. Jeśli jednak nowa profesja będzie niezgodna z posiadanymi dotychczasowo przez bohatera, to otrzymuje on dodatkowe 1k3 mutacje, a w przypadku niezgodności rasy – 1k5. Jeśli zaś osoba taka już wcześniej posiadała maksymalną liczbę profesji (czyli trzy), to ta mutacja jest zamieniana w 1k10 kolejnych, innych mutacji.

Uwaga: uczestnik ma prawo zawęzić krąg wyboru MG poprzez rzut 1k6 i sprawdzenie, z jakiej kasty będzie wywodzić się nowa profesja:

1	Kasta Rycerska
2	Kasta Złodziejska
3	Kasta Żołnierska
4	Kasta Społeczna
5	Kasta Klerycka
6	Kasta Czarodziejska

Genetyczna Amnezja – mutacja wywołuje bardzo poważne zmiany w mózgu istoty, na poziomie pamięci komórkowej. Powoduje to utratę pamięci z ostatnich 1k10 lat życia bohatera (i nie jest to żadna choroba, więc nie można tego wyleczyć). Taki rodzaj amnezji oznacza, iż osoba dotknięta nie tylko nie pamięta większości przeszłych wydarzeń, ale zapomina prawie wszystkie umiejętności, których w owym czasie się nauczyła (jakkolwiek w przypadku niektórych, szczególnych umiejętności MG może poczynić pewne odstępstwa od tej reguły – np. trudno żeby w wyniku mutacji wywołanej Próbą Traw młody charakternik zapomniał większą część swego szkolenia profesjonalnego związanego z umiejętnościami). Bohater nie traci tych umiejętności – po prostu nie może z nich korzystać ani ich rozwijać. Z biegiem lat pamięć o nich może powracać – przez co zacznie je stopniowo odzyskiwać, przypominając sobie, że w końcu przecież, kiedyś tam, gdzieś się już ich wyuczył. Szczegóły tego procesu pozostawiamy jednak w gestii MG.

Genomorfoza Rasowa – najistotniejsza struktura genetyczna istoty doznaje radykalnej i niesamowitej odmiany, tak chaotycznej i nieprzewidywalnej, że bohater mutuje w przedstawiciela jakiejś innej rasy. Proces ten trwa od kilku godzin do nawet kilku dni, zależy od decyzji MG, i objawia się zazwyczaj zapadnięciem w senny letarg, paraliż czy pokrycie się kokonem. Może być to niebezpieczne, ponieważ istota sprawia wrażenie umierającej lub nieżywej – więc uwaga na pogrzebanie żywcem! Po tym okresie należy dokonać losowego wyboru nowej rasy – przy czym do wyjątkowo rzadkich przypadkach zalicza mutację międzykategoryczną – kiedy np. elf zmutuje w warga. Zazwyczaj istota inteligentna zamienia się w inną istotę inteligentną, potwór w innego potwora, zwierzę w innego przedstawiciela fauny itd. Mutacja powoduje zmianę rasowych współczynników bazowych, premii odporności oraz biegłości rasowych. Bohater traci także wszelkie zdolności wrodzone starej rasy. Jeśli na ich rozwój wydał jakieś PU, to zostają one zamienione na rozwój nowych zdolności wrodzonych. Jeśli któraś z profesji wchodzi w konflikt z nową rasą, to istota otrzymuje kolejne 1k3 mutacje. Poniżej przedstawiona została przykładowa tabelka dla przedstawicieli ras rozumnych:

1k100	Nowa Rasa
01-04	Wielki Smok
05-08	Mały Smok
09-12	Archon
13-16	Olbrzym (ew. Malauk)

17-24	Elf
25-32	Krasnolud
33-40	Gnom (ew. Picht)
41-50	Niziołek
51-58	Tryton (ew. Gamegon)
59-66	Szeval
67-74	Rozumny Jaszczur
75-84	Ork (ew. Uruk)
85-94	Przedstawiciel Rodzaju Ludzkiego
95-00	Mieszaniec (np. półelf, półork itd.)

Golemoidoza – jakaś część ciała umiera w wyniku mutacji, a martwa tkanka zamienia się w kawałek jakiegoś golema – patrz zasady tworzenia pseudogolemów (w **Bestiariuszu**). To z jakiego golema pochodzi część i jakie są tego efekty, MG powinien ustalić już we własnym zakresie. W efekcie tej mutacji przemianie może ulec 1k3 części ciała bohatera. Rzuć 1k100, by określić które:

01-04	**Głowa** – jednak mózg i wszystkie zmysły pozostają bez zmian;
05-14	**Korpus** – zmianie nie ulega żaden z układów wewnętrznych, golemoidowy korpus staje się po prostu swego rodzaju egzoszkieletem;
15-44	**Całe Ramię**
45-64	**Dłoń**
65-84	**Noga**
85-99	**Inna Kończyna** – jeśli osoba takową posiada – jeśli nie powtórz losowanie;
00	**Całość** – bohater zamienia się w jakiegoś golema, należy więc wykreować nową postać, z POZ odpowiadającym sumie wszystkich dotychczasowych POZ posiadanych przez niego profesji;

Jaźń Wieloraka – poddany działaniu mutacji umysł osoby powoduje, iż w jednym ciele pojawia się 1k3 dodatkowych osobowości – nie jest to jednak choroba psychiczna, gdyż są to zmiany na poziomie genetycznym, więc raczej nie można się tego pozbyć (wszystkie są jedną Duszą, wspólne Ciało, ale każda ma swój własny Phantom). Nowa osobowość staje się zupełnie nową postacią – więc należy wykreować nowego bohatera, może mieć zupełnie profesję (choć czasami będzie to jedna z obecnych), czasami potrafi sobie nawet uroić, iż pochodzi z innej rasy niż bohater – wtenczas należy użyć współczynników początkowych nowej, wybranej rasy. Oczywiście wygląd bohatera w żaden sposób się nie zmienia – po prostu siła umysłu jest tak potężna, że rzeczywiście urojone mary potrafią się do pewnego stopnia urzeczywistniać (zmieniona siła, żywotność, refleks, urok osobisty itd.). PD są zawsze przyznawane tylko tej osobowości, która w momencie ich zdobywania była aktywna – czasem tylko MG może tą wartość zmniejszyć o 1/10 – i ten ułamek rozdzielić na pozostałe, „uśpione" osobowości. MG powinien określić w jakich warunkach następuje aktywowanie się każdej osobowości – ponieważ osobowości „uśpione" nie mają wpływu na ciało istoty (mogą co najwyżej wywierać jakiś ukryty, pośredni wpływ z podświadomości). Osobowości poza-podstawowe powinien prowadzić MG, gdyż są one traktowane jak BN-i, choć może oczywiście pozwolić prowadzić je uczestnikowi, jeśli uzna, że ten sobie poradzi. Jeśli któraś z dodatkowych osobowości dozna jakiegoś rodzaju śmierci psychicznej (np. otrzyma odpowiednią liczbę obrażeń umysłowych), można uznać, że po prostu znika. Jednak śmierć ciała powoduje także śmierć wszystkich osobowości – gdyż mają wspólną duszę (oczywiście po wskrzeszeniu postać z powrotem ma rozszczepienie jaźni).

Karłowatość – mutacja powoduje zmniejszenie rozmiarów istoty (wzrost i waga). Wartość o którą zostanie zmniejszona waga trzeba potraktować jak niedowagę (obniżenie ŻYW, SF wzrost SZ, ZR) – choć wcale nią nie jest, bo postać zachowuje mniej więcej proporcjonalne „gabaryty". Czasami, w wyjątkowych okolicznościach inne osoby mogą traktować bohatera jakby był przedstawicielem obcej rasy lub miał tylko połowiczną CH. Rzuć 1k10, żeby określić jak dalece posunięte jest zmniejszenie rozmiarów:

1	**3/4** początkowej wielkości
2-4	**2/3** początkowej wielkości
5-7	**1/2** początkowej wielkości
8-9	**1/3** początkowej wielkości
10	**1/4** początkowej wielkości

Kostna Mutacja Kończyny [-30% PR/kończynę] – 1k3 kończyny (zazwyczaj tylko ręce, ew. macki lub ogon) bohatera mutują w taki sposób, że ich dolna część zostaje prawie całkowicie pozbawiona skóry i mięśni, a zamiast tego dochodzi do nienaturalnego przyrostu masy kostnej, która formuje się w kształt przypominający jakąś broń. Można nią walczyć, wykorzystując biegłość pierwowzoru (ew. jeśli MG pozwoli – BGŁ w broniach naturalnych). Jeśli „broń" ulegnie złamaniu, to przy odpowiednim nastawieniu kości i kuracji (ktoś musi zastosować odpowiednie zdolności medyczne, zaordynować odpowiednią opiekę itp.) trwającej 1k5 miesięcy, kończyna z powrotem może odzyskać dawną sprawność. Rzuć 1k10, by określić jaką broń przypominają kostne przyrosty:

1-2	**Miecz** – kość przypomina ostrze jakiegoś miecza (ew. szabli) jednoręcznego;
3-4	**Maczuga** – kość uformowała się w guzowatą narośl, która może mieć parametry którejś z maczug jednoręcznych;
5-6	**Topór** – kostna przerośl ma kształt ostrego płatu, który przypomina jakiś jednoręczny topór;
7-8	**Sierp** – kość staje się zakrzywiona w kształt półksiężyca, tak że ma cechy przypominające jeden z sierpów (co najwyżej PT, ew. lekką kosę);
9	**Oskard** – kostne ostrze ma kształt jednoszpicowego kilofa.
10	**Inne** – MG może samemu określić jaki kształt i parametry ma „broń" – może ona np. naśladować naturalną broń jakiegoś stworzenia (np. kleszcze).

Kształtozmienność – u bohatera pojawia się bardzo nietypowa mutacja, w skutek której potrafi on zmieniać kształt – ze swego bazowego w jakiś inny – najczęściej przypominający półdziką bestię. Należy to traktować jako jeden z rodzajów lykantopii (np. wilkołactwo, kotołactwo itp.) – choć w tym przypadku nie jest on żadną klątwą, więc nie można jej zdjąć. MG decyduje o tym, czy postać stanie się tzw. „ogniskiem zapalnym", tzn. czy będzie w stanie zarażać inne istoty lykantopią, czy też nie – będąc tylko dziwacznym, półzwierzęcym mutantem.

Letargiczność – mutacja powoduje, że co 4k6 godzin postać zapada natychmiast w trwający 1k6 godzin letarg senny. W żaden sposób nie można go z niego wybudzić, nie ma też żadnej możliwości powstrzymanie tego

procesu. W czasie snu jest w stanie zregenerować o połowę więcej PUm niż normalnie, poza tym – zapadanie w letarg powoduje, iż bohater potrzebuje trzykrotnie mniej snu, niż normalne istoty jego gatunku.

Megaskolioza – plecy i niektóre inne części korpusu są straszliwie zdeformowane, rachitycznie powyginane, co powoduje, że wygląda i porusza się jak dziwoląg: obniżenie ZR i SZ o 3k10 pkt. Z drugiej jednak strony wszystkie przerosty i zwyrodnienia kośćca powodują, że wszelkie ciosy zadawane w plecy zadają tylko połowę obrażeń. **[-35% PR]**

Metamorfoza Twarzy – twarz istoty mutuje w jakiś zaskakujący sposób, zmieniając całkowicie swe oblicze. Rzuć 1k10, aby określić szczegóły:

1-3	**Bezkształtna Twarz** – z twarzy istoty znikają wszystkie charakterystyczne dla tej części twarzy szczegóły (brwi, nos, uszy, łuki kostne itp.), twarz staje się idealnie gładka, wręcz przeraźliwie obca; wszystkie funkcje życiowe i zmysły bohatera pozostają jednak bez zmian; **[-10% PR]**
4-5	**Oblicze Bestii** – przez jakiś okres doby (np. od wschodu do zachodu słońca, prze pół dnia itp.) twarz bohatera zamienia się w twarz jakiegoś zwierzęcia lub potwora. MG powinien samemu zadecydować jak zmienia się PR w czasie odmiany oblicza. Poniżej znajduje się pomocnicza tabelka, którą można określić efekt mutacji (choć oczywiście MG może wykorzystać własne propozycje), rzuć 1k10: **1-2** **Gryzoń** – np. szczur, mysz, suseł itd.; **3-4** **Insekt** – mrówka, pająk, mucha itd.; **5** **Ptak Drapieżny** – orzeł, sęp, kruk itd.; **6-7** **Duży Ssak** – dzik, kozioł, pies, szakal itd.; **8** **Drapieżnik** – wilk, tygrys, ocelot itd.; **9** **Gad** – jaszczurka, wąż, itd. **10** **Bestia** – jakiś potwór np. warg, goriash itp.;
6-7	**Bez Twarzy** – twarz istoty całkowicie znika i zostaje zastąpiona przez... drugi tył głowy, wygląda to wyjątkowo przerażająco, jednolita, pozbawiona twarzy głowa; zmysły i czynności pozostają jednak – w tajemniczy sposób – bez zmian; **[-25% PR]**
8-9	**Teatralna Maska** – połowa twarzy istoty pozostaje normalna, natomiast druga połowa zmienia się nie do poznania; może np. być rachitycznie zdeformowana, posiadać groteskowe rysy twarzy itp. – tak, że bohater posiada dwa, zupełnie odmienne profile; MG powinien we własnym zakresie określić jak ta mutacja wpływa na PR, szczególnie kiedy bohater się z nią eksponuje;
10	**Mimikra** – twarz bohatera posiada mięśnie o bardzo niestabilnej postaci, przez co potrafi je przemieszczać; dzięki temu może zmieniać rysy swojej twarzy, co wprawdzie nie spowoduje radykalnej zmiany wyglądu, ale może np. spowodować spore premie do umiejętności typu Charakteryzacja, czy utrudnić rozpoznanie i identyfikację bohatera; takie „zabawy z twarzą" mogą być jednak niebezpieczne dla zdrowia – bowiem, za każdym razem, gdy bohater zmienia wygląd, musi wykonać test polimorfii (Odp. nr 10), gdyż w wypadku niepowodzenia co prawda może zmienić wygląd, ale traci na stałe 1 pkt. PR i ENŻ.

Mutacja Ciała – całe ciało istoty zostaje poddane jakiejś mutacji, zmieniając swą postać w zaskakujący sposób. Rzuć 1k100, aby określić efekt:

01-04	**Krystalizacja** – ciało zamienia się w żywy kryształ, przypominający prawdziwe Żywokryształy; powoduje to, iż organizm staje się niesamowicie twardy (dodatkowe WYP 80/110/100, +50 OB), ale jednocześnie niesamowicie kruche (ŻYW spada o połowę, połowiczne są także wszelkie jej przyszłe przyrosty); bohater jest zawsze traktowany jak przedstawiciel obcej rasy;
05-24	**Ohydny Wygląd** – cielesność bohatera staje się w jakiś sposób odrażająca dla wszystkich (MG powinien określić szczegóły), przez co otrzymuje 1 PU Upiornego Wyglądu (który może rozwijać jak zdolność wrodzoną); **[-125% PR]**
25-74	**Zgnilizna** – całe ciało bohatera, choć wciąż pozostaje żywe, mięso wciąż gnije, odchodzi od kości, zaś stęchła, poczerniała skóra zwisa w wielu miejscach płatami; sprawia to wyjątkowo odpychający widok, przez co inne postacie – jeśli widzą taką istotę „w pełnej krasie", traktują ją, jakby miała połowiczną CH; **[-100% PR]**
75-89	**Demoniczny Wygląd** – całe ciało bohatera pokrywa się mnóstwem demonicznych stygmatów (o szczegółach decyduje MG) i sprawia wielce chaotyczne wrażenie, mrożąc krew w żyłach wszystkim, którzy go widzą; w dodatku mutacja powoduje otrzymanie 1 PU demonicznej umiejętności Zmiana Kształtu (którą może wykorzystywać względem każdego demonicznego stwora, którego już wcześniej spotkał – tzn. może przyjmować jego postać); **[-80% PR]**
90-96	**Epidemik** – ciało istoty staje się żyjącą wylęgarnią zarazy; MG powinien wybrać (lub wylosować) jakąś chorobę zakaźną, której zarazki bohater będzie rozsiewać na odległość 15k10 m; samemu oczywiście jest całkowicie na tą chorobę odporny;
97-00	**Gorejąca Postać** – ciało bohatera zostaje spowite niegasnącym całunem płomieni, gdyż mutacja wywołuje stałe połączenie jego materii ze Sferą Egzystencji Ognia; Każdy nieodporny na ogień przedmiot, które wejdzie z nim w kontakt zostaje zniszczony; przedmioty takie jak wykonane z metalu, minerałów itp. – jeśli są używane przez mutanta, zużywają się dwukrotnie szybciej (jeśli nie są magiczne lub zabezpieczone przed ogniem) z powodu nadmiernego nagrzewania; ktokolwiek wejdzie w bezpośredni kontakt z gorejącym otrzymuje zaś w każdej rundzie 5k10 pkt. obraż. od ognia na każde 20% ciała, które wejdzie w kontakt z płomieniami; bohater staje się jednak *Nadwrażliwy Na Wodę* (której to zdolności wrodzonej otrzymuje 1 PU);

Mutacja Nad/Nie-naturalna – mutacja wywołuje efekt analogiczny do losowej ułomności (jeśli wynik był nieparzysty) lub zdolności nadnaturalnej (przy parzystym). Oczywiście jest ona traktowana jak mutacja, efekt zmian genetycznych – a nie transcedentalnej interwencji, łaski czy niełaski bogów (staje się więc nieusuwalna).

Mutacja Układów – 1k2 układy organów i tkanek wewnętrznych bohatera mutuje, zmieniając tym samym swą wydolność. Rzuć 1k100 by określić które i jaki będzie tego efekt:

01-06	**Układ Krążeniowy** – zmutowany układ krwionośny i jego organy mięśniowo-enzymatyczne powodują zmianę ŻYW o +/-1k50;
07-12	**Mięśnie** – mutacja wszystkich typów mięśni w organizmie powoduje zmianę SF o +/-1k50;
13-18	**Rdzeń Kręgowy** – i inne układy odpowiedzialne za koordynację wzrokowo-ruchową mutują w taki sposób, że SZ zostaje zmodyfikowana o +/-1k50;
19-24	**Unerwienie I Stawy** – oraz pozostałe organy i tkanki uczestniczące w procesach manipulacyjno-zwinnościowych mutują, zmieniając ZR o +/-1k50;
25-30	**Gruczoły Okołomózgowe** – takie jak przysadka mózgowa czy szyszynka, z powodu mutacji zmieniają swą aktywność, co powoduje modyfikację +/-1k50 UM;
31-36	**Szare Komórki** – mutują, zmieniając strukturę pofałdowania mózgu, przez co odmianie ulega INT (o +/-1k50);
37-42	**Płaty Pamięciowe** – zostają zmutowane i MD zmienia się o wartość +/-1k50;
43-58	**Układy Mowy** – oraz ośrodki mózgowe

	odpowiadające za komunikację w wyniku mutacji wpływa na CH, o +/-1k50;
59-64	**Zewnętrzna Cielesność** – oraz struktura genetyczna komórek, odpowiadająca za atrakcyjność osobniczą – z powodu mutacji – zmieniają PR (+/-1k50);
65-70	**Płaty Centryczne** – i inne ośrodki oraz tkanki odpowiadające za silną wolę i podatność na transcendentalizm zostają zmutowane i WI zmienia się o wynik +/-1k50;
71-85	**Układy Witalne** – ich mutacja powoduje zwiększoną wydajność sił życiowych – ale to wszystko odbywa się kosztem układów odpowiadających za odporność psychiczną; końcowa wartość wyliczeniowa ENŻ wzrasta dwukrotnie, ale bazowa Odp. psychiczna (i jednocześnie wszystkie jej 5 pochodnych) zostają obniżone o 1k50;
86-00	**Układy Percepcyjno-Recepcyjne** – mutują w taki sposób, iż wzrasta wydolność psychiki bohatera, kosztem odporności fizycznych; bazowa Odp. fizyczna i wszystkie jej 5 pochodnych zostają obniżone o 1k50, ale od tej pory wartość wyliczeniowa GN zostaje podwojona.

Monstrualne Rozmiary – istota mutuje w zaskakujący sposób, tak że diametralnie zwiększają się jej rozmiary (zrost i waga). Jeżeli oba wymiary przekroczą maksymalną granicę dla danej rasy, to bohatera traktuje się jak przedstawiciela obcej rasy. Rzuć 1k6, aby określić jak daleko posunięty jest przyrost i jakie są jego efekty:

1-3	**x2** – 1/3 przyrostu wagi należy potraktować jako nadwagę, choć nią nie będzie (zwiększy ŻYW i SF ale nie ograniczy ZR i SZ);
4-5	**x3** – połowa przyrostu wagi to nadwaga, ze wszystkimi tego konsekwencjami dla współczynników;
6	**x4** – 3/4 przyrostu wagi to nadwaga, jw.

Morfoza Skóry – cała powierzchnia skóry bohatera mutuje, zmieniając swoją strukturę i/lub postać. Jeśli nie zostało to zaznaczone inaczej, to eksponowanie choćby kawałka tak odmienionej skóry powoduje traktowanie bohatera jak obcej istoty; każdego rodzaju mutacja skóry zabezpiecza bohatera przed drobnymi otarciami, ukąszeniami owadów (poza kamuflażem i wzorami) itp. Rzuć 1k100, by określić szczegóły:

01-05	**Łuski** – całe ciało istoty pokrywa się łuskami, podobnymi do gadzich (ich kolor i szczegóły należy określić we własnym zakresie), co zapewnia dodatkowe WYP 50/50/50 i +20 OB oraz +20 do Odp. nr 7-10; niestety – noszenie pancerzy cięższych niż 1/2; 1/2 OGR powoduje podwojenie ich ograniczeń; skór pochodzenia gadziego (ew. rybiego, smoczego) w ogóle nie można nosić;
06-15	**Metalizacja** – skóra bohatera posiada dodatkową warstwę, w której odkładają się związki metali; zapewnia to dodatkowe WYP 80/100/120, +30 OB oraz +20 do Odp. nr 7, 8, 10 – niestety od tej pory bohater staje się dwukrotnie bardziej wrażliwy na kwas i efekty elektromagnetyczne (zwiększone obrażenia od tego rodzaju środków, znacznie większa skuteczność tego typu czarów itp.); metaliczna skóra uniemożliwia noszenie w pełni metalowych pancerzy, zaś częściowo metalowym zwiększa o jeden stopień OGR;
16-25	**Kamuflaż** – jeśli bohater jest nagi, to jego skóra jest w stanie, w ciągu 1k10 rund, upodobnić się do otoczenia, dzięki czemu może zyskać pozytywne modyfikatory do umiejętności ukrywania się, skradania czy zaskakiwania (szczegółowe decyzje należą do MG);
26-40	**Futro** – na całej skórze bohatera wyrasta gęste, krzaczaste, futro – niczym u dzikiego zwierza; zapewnia mu to dodatkowe WYP 40/80/120, +30 OB i +5 do Odp. nr 7,8, 10; niestety – futro ciągle się przetłuszcza i cuchnie obrzydliwie, gorzej niż u najbardziej parszywej bestii; **[-40% PR]**
41-55	**Przeźroczysta Skóra** – skóra bohatera zaczyna być przeźroczysta jak szkło, eksponując wszystkie organy wewnętrzne i tkanki; jeśli więc co najmniej 1/3 powierzchni ciała będzie odkryta na widok publiczny, to szansa na trafienie krytyczne w mutanta zostaje podwojona; z drugiej jednak strony taki fenomen anatomiczny doskonale ułatwia wszelkie operacje i zabiegi medyczne, więc MG powinien przyznawać odpowiednie do sytuacji modyfikatory przy każdym aplikowaniu takowych umiejętności względem mutanta; **[-50% PR]**
56-65	**Wzory** – cała powierzchnia skóry pokrywa się zawiłymi wzorami i wzorkami w gryzących oczy, jaskrawych kolorach (szczegóły mogą ustalić MG i/lub uczestnicy, wedle własnej inwencji); ponieważ w przyrodzie takie kombinacje kolorów są barwami ostrzegawczo-obronnymi, większość zwierząt (i niektórych potworów) dwa razy się zastanowi, nim zaatakuje mutanta, nie mówiąc już o np. zjedzeniu go;
66-80	**Kostropatia** – cała skóra bohatera pokrywa się gęsto paskudnymi. odrażającymi czyrakami i brodawkami; zapewnia mu to dodatkowe WYP 20/20/20 i +5 OB; **[-80% PR]**
81-90	**Upierzenie** – ze skóry istoty wyrasta różnobarwne upierzenie; wygląda to dosyć dziwacznie – jeśli jednak bohater już wcześniej posiadał skrzydła, do dodatkowa powierzchnia nośna może znacznie ułatwić mu latanie (np. dodatkowy PU *Latania*, zmieszenie ograniczeń lotu, itp. – ustalenie szczegółów zależy od MG); opierzenie chroni także przed efektami zbyt niskiej lub zbyt wysokiej temperatury (np. zmniejszając o połowę zadawane przez te efekty obrażenia);
91-95	**Wylenienie [-5% PR]** – bohater bezpowrotnie traci wszystkie włosy na całym ciele, co zwykle oznacza obniżenie Odp. nr 8 o 2k5 pkt., zaś w przypadku istot posiadających naturalne własności ochronne futrzastej skóry może to spowodować utratę nawet połowy WYP i OB;
96-00	**Kolce** – na prawie całej powierzchni skóry (poza sferami erogennymi) wyrastają średniej długości kolce; poza oczywistymi problemami z odzieniem, które powodują – można ich używać do zadawania dodatkowych obrażeń każdej istocie, która wejdzie w bezpośredni kontakt z bohaterem; ataki punktowe, pojedyncze (np. cios pięścią, ew. łokciem, z „bańki”) mogą zadawać dodatkowe 3k10 Obraż. kł, zaś zadawane przy pomocy sporej powierzchni ciała (np. przez pochwycenie i przytrzymanie, zapaśniczy atak całym ciałem na przeciwnika, obalanie itp.) może zadawać nawet 10k10 dodatkowych Obraż. kł; połowa w/w wartości rani napastnika, który w analogiczny sposób będzie atakował w walce wręcz mutanta.

Narosty Rogowo-Kostne – na jakimś obszarze ciała istoty pojawia się spora mutacja tkanki rogowej i/lub kostnej, która przekształca się w 1k3 jakiś narośli. Jeśli narosty można wykorzystać do walki – to MG powinien we własnym zakresie określić ich parametry bojowe np. w oparciu o charakterystyki istot z bestiariuszu o podobnym „uzbrojeniu" – przy czym ich rozmiary (a co za tym idzie i Skut) powinny być proporcjonalne do wielkości mutanta. Istnieje 50% szansy, że każda z mutacji bojowej zaowocuje 5k3 punktami nowej biegłości rasowej – bowiem walczyć narośla mi można przy wykorzystaniu biegłości w tzw. „broniach naturalnych". Ilość at/r zawsze wynosi 1, może być zwiększony jeśli mutacja się powtórzy (wylosujemy drugi raz taki sam efekt). Należy także pamiętać o wielu utrudnieniach, związanych z konkretną mutacją (np. wymagającą przerabiania hełmów, zbroi, uniemożliwiająca noszenie rękawic, butów itd.). Prawie zawsze eksponowanie mutacji skutkuje traktowaniem bohatera jako obcej rasy. Czasem MG może też przyznać jakiś dodatkowy modyfikator do „procentowego minusa PR" – jeśli bohater przyjął już taką modyfikację z inne wyglądu (np. [-5% PR] za każdy róg itp.). Rzuć 1k100, żeby określić jaką narośl mutacyjną otrzymuje postać:

01-05	**Pazury** – z palców istoty wyrastają długie, zakrzywione i ostre pazury, które można wykorzystać w walce; istnieje 50% szansy, że będą dodatkowo zatrute – produkowaną w palcach losową trucizną (najczęściej zabójczą); niestety, pazury utrudniają posługiwanie się bronią i innymi umiejętnościami manipulacyjnymi (np. traktuje się je, jakby były o 1 PU niższe); każda mutacja powoduje pojawienie się pazurów na jednej kończynie manipulacyjnej;
06-15	**Wysuwane Paznokcie** – jw., z tym, że nie są zatrute, a dzięki temu, że są o połowę krótsze i można je schować w palcach, nie ograniczają niczego;

16-30	**Kły** – w szczękach postaci wyrastają nadnaturalnej długości kły, którymi można kąsać; istnieje ponadto 25% że każda taka mutacja spowoduje pojawienie się gruczołów jadowych, które będą powlekać kły jakąś losową trucizną lub jadem (najczęściej o paraliżującym działaniu);
31-45	**Kolec Jadowy** – na ogonie istoty pojawia się dodatkowe, ostre wybrzuszenie, które przypomina np. kolec skorpiona; istnieje 75% że każda taka mutacja spowoduje, iż kolec będzie umożliwiał wstrzykiwanie ofiarom trucizny (losowej, choć najczęściej może być raniąca lub o działaniu zbliżonym do kwasu); jeśli mutant nie posiada ogona, to należy powtórzyć losowanie, lub uznać, że kolec wyrasta w jakimś innym miejscu (np. na tyłku);
46-65	**Rogi** – na głowie (najczęściej) postaci wyrasta długi, ostry róg kostny, który może być używany do walki; dodatkowo bohater może zyskać 1 PU wrodzonej zdolności *Szarżowanie*;
66-85	**Racice** – jedna ze stóp bohatera zamienia się w rozczepioną, wielo-„palczastą" racicę (podobną do świńskiej); jej wartość bojowa jest żadna, ale potrafi być na tyle gruba, by pozwalać bohaterowi np. stąpać po szkle, gwoździach, rozżarzonych węglach itd. – oczywiście najlepiej, żeby wszystkie jego kończyny motoryczne zmutowały w ten sposób;
86-95	**Szpony** – jedna z dolnych kończyn bohatera mutuje w szpony, podobne do tych, w które są wyposażone drapieżne ptaki, dzięki czemu czasem można nimi walczyć; istnieje 50%, że każda taka mutacja spowoduje otrzymanie 1 PU wrodzonej zdolności *Rozszarpywanie*;
96-00	**Kopyta** – u jednej z kończyn motorycznych bohatera pojawia się kopyto – podobne do końskiego, którą można używać do kopania; mutacje spowodują pojawienie się więcej niż jednego kopyta, to otrzymuje 1 PU zdolności wrodzonej *Tratowanie*;

Naznaczenie – mutacja powoduje, iż bohater zostaje naznaczony jakimś piętnem. Rzuć 1k6, by określić jakim:

1-2	**Demoniczne Naznaczenie** – w jakiś sposób organizm bohatera uzyskuje jakieś ukryte cechy, które powodują, iż wszelkie istoty demoniczne traktują go jak swojego – tzn. nie zaatakują go ani nie podejmą żadnych agresywnych działań czy negatywnych oddziaływań, dopóki on sam takowych nie sprowokuje;
3-4	**Diabelskie Naznaczenie** – jw., tylko względem istot diabelskich;
5-6	**Prasmocze Naznaczenie** – jw., tylko względem przedstawicieli ras smoczych;

Nekrofagotyka – mimo, iż istota wciąż jest żywa, wygląda i zachowuje się, jakby była martwa albo nieumarła, gdyż jej ENŻ w wyniku mutacji zachowuje prawie zerową aktywność. Pozwala to utrudnić zauważenie tych mocy witalnych – głównie przed martwiakami. Jednak ujemną cechą mutacji jest utrudnienie, które mutacja stwarza czarom leczniczym (które,, jakby nie było, też działają na zasadzie odszukiwania ENŻ) – przez co działają one znacznie słabiej (szczegóły ustala MG w zależności od okoliczności).

Nekromorfoza – mutacja powoduje utratę całej akt. ENŻ bohatera, przez co zapada on w martwiaczy letarg i przemienia się w istotę nieumarłą, losowego (1k10) Typu. MG powinien we własnym zakresie określić konkretny gatunek z wylosowanego typu, w który zamieni się bohater (należy wykreować więc nową postać) – w zależności od własnego uznania i okoliczności inscenizacji.

Niestabilność Bytowa – w wyniku mutacji, na okres 1k6 godzin, co 6k4 godzin bohater zostaje przesunięty w fazie materii. Oznacza to iż zostaje on jakby na pewien czas wyłączony z obrębie Sfery Materialnej (lub każdej innej), choć wciąż w niej przebywa. Znika (wraz ze swoim osobistym ekwipunkiem) i nikt nie może go dostrzec, choć sam mutant wciąż jest w stanie obserwować otoczenie i poruszać się w nim. Przenika jednak przez wszelką „miękką" materię – a więc wszystko co nie jest skałą, ziemią czy dużym zbiornikiem wodnym (np. jezioro, morze). Nie może też podejmować żadnych działań o charakterze fizycznym – tak samo jak nikt nie jest w stanie podjąć takich działań przeciw niemu. Wszelkiego rodzaju oddziaływania pozafizykalne (jak parapsychika czy magia) kosztują go dziesięciokrotnie więcej energii niż normalnie. Gdy ktoś próbuje takie oddziaływanie aktywować względem mutanta – to oprócz dodatkowych kosztów energetycznych – musi być w stanie go zlokalizować i śledzić jego położenie (co jest niesamowicie trudne, wręcz niewykonalne).

Niestabilny Charakter – z powodu mutacji, raz w tygodniu (rzuć 1k10, żeby sprawdzić, którego dnia) charakter istoty zmienia się diametralnie (np. chaot-zły), przez co może np. miewać niekontrolowane napady szału (jak berserk). Jeśli np. bohater jest już chaot-zły to charakter może mu się zmienić np. na jakiś neutralny, obojętny – a zamiast szału może np. miewać napady melancholijnej bezczynności (np. siada na ziemi bez powodu i gapi się w pustkę przez wiele godzin, kompletnie nic nie robiąc). Szczegóły tej mutacji zależą od inwencji uczestników i MG.

Odoropatia [-20% PR] – mutacja powoduje, iż organizm istoty zaczyna wydzielać, w jakiś sposób, dziwne wyziewy. Rzuć 1k6, by określić szczegóły:

1	**Chmury Gazu** – w organizmie postaci pojawiają się dodatkowe gruczoły, które są w stanie produkować jakiś rodzaj gazu, który następnie może być uwalniany do otoczenia wszystkimi otworami ciała; każdego dnia bohater wielkości przeciętnego człowieka potrafi wytworzyć 1k6 chmur gazu (i odpowiednio mniej lub więcej w przypadku proporcjonalnie mniejszych lub większych istot), każda o promieniu 1k5 m; MG może wybrać (lub wylosować – rzutem 1k6) jakiego rodzaju gaz potrafi wytwarzać istota: **1** **Gaz Trujący** – o działaniu uśmiercającym, np. jakaś losowa, lotna trucizna (ew. wybór MG); **2-3** **Gaz Paraliżujący** – powodujący paraliż fizyczny lub psychiczny, np. trucizna o dokładnie takim działaniu; **4-5** **Mglisty Dym** – działanie analogiczne do czaru alchemika *Dymny Obłoczek*; **6** **Oddech Ducha Szaleństwa** – gaz o działaniu psychotropowym, np. lotna forma jakiegoś narkotyku;
2-4	**Wzdęcia** – mutacja powoduje, iż postać otrzymuje 1 PU umiejętności martwiaczej *Smrodliwy Gaz*; może ją rozwijać jako wrodzoną;
5-6	**Przeraźliwy Smród** – ciało bohatera mutuje w taki sposób, że od tej pory zaczyna straszliwie śmierdzieć – otrzymuje on 1 PU umiejętności martwiaczej *Fetor*, którą może rozwijać od tej pory jak wrodzoną.

Odmieniona Psychika – mutacja wywołuje jakieś nieodwracalne zmiany w mózgu postaci, które odbijają się na jej psychice. Rzuć 1k10, by określić szczegóły:

1-3	**Nadzwyczajne Tchórzostwo** – za każdym razem, gdy bohater musi się bronić przed strachem lub szokiem, odpiera go tylko połową właściwej odporności;
4-5	**Irracjonalny Strach** – bohater niesamowicie się czegoś (1k5 celów urojeń) obawia, co nie ma żadnego logicznego uzasadnienia i jest traktowane jak fobia przed jakimś losowym (lub wybranym przez MG) czynnikiem; nie jest to jednak choroba psychiczna, więc nie można jej uleczyć;
6-8	**Defekt Rozumu** – klepki w głowie bohatera się poprzestawiały, przez co ma on tylko połowiczną końcową wartość wyliczeniową GN, poza tym otrzymuje zawsze dwukrotnie więcej PO.
9-10	**Irracjonalna Nienawiść** – bohater nienawidzi czegoś (1k5 obiektów nienawiści), choć w żaden sposób nie potrafi tego wytłumaczyć; można to potraktować jak odwrotność fobii – gdzie obiekt urojeń – zamiast wywoływać strach, powoduje podejmowanie agresywnych działań, nawet niekontrolowane ataki agresji; również nie jest to choroba.

Opasłość – z powodu hipermutacji tkanki tłuszczowej postać staje się chronicznie, nienaturalnie opasła. Jej waga zostaje podwojona, a cała wartość tego wzrostu jest traktowana jako nadwaga (ze wszystkimi tego konsekwencjami dla współczynników). Jeśli skóra bohatera posiada jakieś naturalne własności obronne, to zostają one podwojone. Tej nienaturalnej nadwagi nie można się w żaden sposób pozbyć. **[-75% PR]**

Patologia Kończyn – mutacja powoduje, iż 1k3 części ciała zostaje w jakiś sposób odmienionych; rzuć 1k10, żeby określić która (jeśli bohater danej części ciała nie posiada to należy powtórzyć rzut)...

1	**Głowa**
2-3	**Otwór** – w czaszce, razem ze znajdującymi się tam organami (np. oko, usta, nos itp.);
4-6	**Ręka** (ew. dłoń);
7-8	**Noga** (ew. stopa);
9-10	**Inna Część** – np. ogon, macka albo skrzydło;

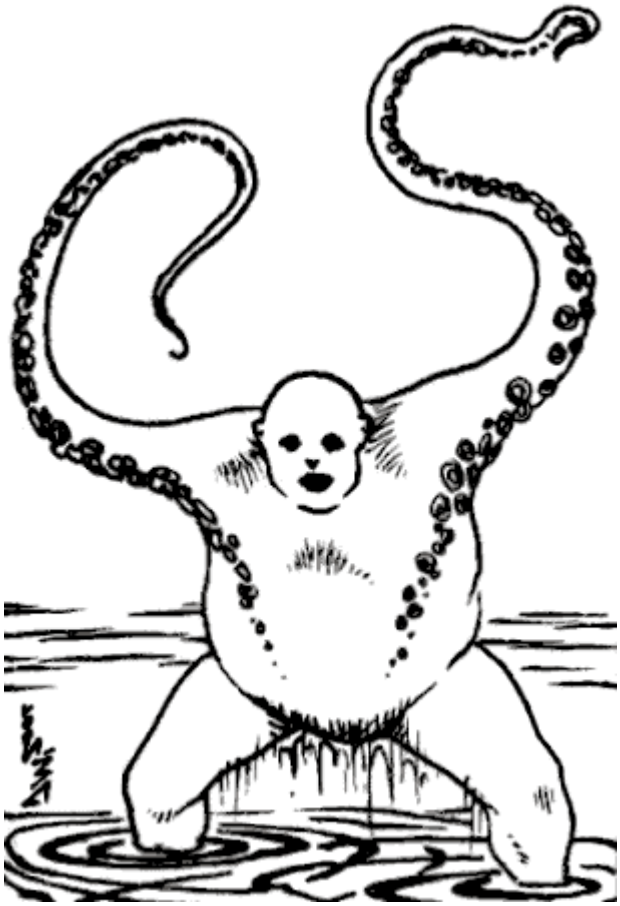
...i 1k10 żeby określić w jaki sposób:

1-5	**Przeniesienie [-15%/część]** – rzeczona część ciała zostaje przeniesiona w jakieś inne miejsce na cele (MG powinien we własnym zakresie określi efekty tej mutacji); rzuć 1k10, żeby określić miejsce docelowe: **1 Głowa** **2 Klatka Piersiowa** **3 Plecy** **4 Brzuch** **5 Biodro** **6 Pachwina** **7 Łokieć** **8 Kolano** **9 Ręka** **10 Noga**
6-8	**Egzema [-20%/część]** – genetyczna skaza powoduje, że skóra staje się napięta i pęka w wielu miejscach na dużej powierzchni, mięśnie kurczą się, świecąc bielą kości, gorejąc dziwną, niezdrową, nadnaturalną poświatą – co wygląda nie tylko paskudnie ale i przerażająco;
9	**Przerost** – dana część ciała w wyniku mutacji doznaje nienaturalnego przyrostu masy i rozmiarów; wygląda to dosyć dziwacznie – ale zazwyczaj poprawia kondycję fizyczną: waga wzrasta o 10%/kończynę, +2k10 SF, -1k5 ZR w przypadku ręki, +1k10 SF, +1k10 SZ w przypadku nogi – pozostałe kończyny mogą dawać efekty mieszane (ew. wzrost ZR); przyrost rozmiarów głowy nie zwiększa niestety rozmiarów mózgu, ale czyni ją dwukrotnie bardziej odporną na ogłuszenie; a przyrost mięśni takich części ciała jak oko czy usta powoduje, że w przypadku ryzyka ich utraty (np. w wyniku trafienia krytycznego) bohaterowi przysługuje rzut obronny na 1/2 akt. ŻYW, który jeśli się powiedzie, pozwala ocalić organ;
10	**Przemiana** – dana kończyna zamienia się w inną; skorzystaj powtórnie z poprzednie tabelki kończyn, by określić w jaką; MG powinien samemu określić konkretne efekty takiej mutacji (może skorzystać z efektów innych mutacji np. jeśli bohaterowi ręka zamieni się w dodatkową głowę itp.).

Plastopatia – 1k3 kończyny bohatera mutują w taki sposób, iż tracą swój sztywny szkielet, który zamieniając się w chrząstkę i dodatkowe ścięgna, pozwala na ich rozciąganie. Rzuć 1k10 by określić które kończyny, i jaki efekt daje ich rozciągnięcie:

1-3	**Ręka** – (ew. inna kończyna manipulacyjna typu macka) pozawala zwiększyć zasięg używanych broni trzymanych w tej ręce (lub pięści) o 1k2; większa liczba elastycznych rąk pozwala dokonywać tego np. dla broni DW itd.;
4-6	**Noga** – o 1 pozwala zwiększyć zasięg różnych „nożnych" ataków specjalnych typu podcinanie, ciosy sztuk walki itp.; jeśli uelastycznieniu ulegnie więcej niż jedna noga – to każda „para plastopatyczna" zwiększa o 15% dotychczasową szybkość poruszania się;
7-8	**Ogon** – o 1k3 pozwala zwiększyć zasięg wszelkich czynności wykonywanych ogonem (ataków czy podcinania), ew. jakieś inne, określone przez MG efekty;
9	**Inne Kończyny** – (np. skrzydła), różne – w zależności od inwencji MG i okoliczności (np. premie do latania).
10	**Szyja** – brak kręgów szyjnych uniemożliwia skręcenie karku, w dodatku wyciągnięcie szyi pozawala czasami dostrzegać różne rzeczy, lepiej kontrolować pole walki – co MG powinien uwzględniać odpowiednimi modyfikatorami do konkretnych umiejętności, czynności czy testów.

Polimutacja – z powodu mutacji postać staje się szczególnego rodzaju zmiennokształtnym. Posiada dwie postacie – normalną i tą drugą, odmienioną (MG powinien określić okoliczności, w których dochodzi do przemiany, choć oczywiście prowadzący postać nie koniecznie musi o tym wiedzieć). Odmieńca należy wykreować na podstawie charakterystyk pierwowzoru, z tym, że otrzymuje on dodatkowe 5k4 nowych mutacji.



Jego charakterystyki rozwijają się wspólnie z pierwowzorem – z tym, że nie otrzymuje on od tej pory normalnie mutacji bohatera, za to raz na dwa lata (lub proporcjonalnie częściej/rzadziej, w przypadku istot żyjących krócej/dłużej od człowieka) istnieje % szansa (równa sumie wszystkich, jakichkolwiek POZ posiadanych przez bohatera) na pojawienie się nowej mutacji.

Progresya Zmysłów – jeden ze zmysłów bohatera w wyniku mutacji zostaje poddany zadziwiającej przemianie. Rzuć 1k6 by określić który i w jaki sposób:

1-3	**Wzrok** – oczy postaci zostają wypalone i wyparowują, przez co staje się ona całkowicie ślepa (MG może wykorzystać cechy analogicznej ułomności), ale za to zyskuje dodatkowy zmysł postrzegania witalności istot żywych, otrzymując 1 PU martwiaczej umiejętności *Postrzeganie ENŻ*, którą od tej pory może rozwijać jako wrodzoną;
4-5	**Słuch** – całkowicie zanikają narządy (zewnętrzne i wewnętrzne) słuchu, bohater staje się całkowicie i nieodwracalnie głuchy (jw.), za to jeden z pozostałych zmysłów (wybrany losowo lub przez MG) staje się nadzwyczajnie silny i wyczulony, co może skutkować zwiększeniem jego zasięgu, ew. pozytywnymi modyfikatorami do umiejętności na nim opartych (wedle decyzji MG);

6 **Zmysł PSI** – poziom mocy parapsychicznej bohatera zostaje obniżony o 1k10 (jeśli bohater nie jest parapsychikiem, to wartość rzutu należy odjąć dopiero przy ew. otrzymaniu takiego talentu – np. po ukończeniu szkolenia nadnaturalnego), zaś do PUm nie jest wliczany jeden z ułamków współczynnikowych (wybrany losowo lub przez MG); dzięki temu jego rozum jest w stanie zasłonić się specyficzną barierą odpornościową: bazowa odp. psychiczna i wszystkie 5 jej pochodnych zostają zwiększone o 5k10 pkt.

Promieniotwórczy Czakram Chaosu – ciało istoty zostaje w tajemniczy sposób na stałe połączone ze Sferami Chaosu, niczym soczewka kumulują ich interferencje. Efekt tego jest taki, że owe wpływy zostają zamienione w wyjątkowo aktywną energię promieniotwórczą. Nie jest ona zasadniczo groźna dla życia mutanta, ale powoduje, że co rok (w przypadku istot o długości życia człowieka, i odpowiednio rzadziej lub częściej dla stworzeń mniej/bardziej długowiecznych) pojawia się u niego nowa, losowa mutacja. W dodatku normalnie złuszczający się naskórek bohatera zamienia się w opad radioaktywny – jego ilość „otrzymywaną" z ciała każdego dnia (ew. tygodnia) MG powinien określić we własnym zakresie (mając na uwadze rozmiary mutanta, szybkość metabolizmu, zdolności regeneracyjne itd.).

Protomutacja – mutacja powoduje pojawienie się w organizmie istoty jakiejś nowej, zupełnie obcej formy tkankowej (lub organo-tkankowej). Rzuć 1k10 aby sprawdzić jakiej (jeśli dana istota już taką część ciała posiada, to po prostu rozrasta się ona znacznie – jeśli w dodatku już naturalnie ona wystepuje u wszystkich przedstawicieli gatunku, to nie obniża PR; w przypadku powtarzania mutacji ich efekty mogą się oczywiście kumulować):

1-2 **Grzebień Skórny** – na grzbiecie, wzdłuż całego kręgosłupa, wyrasta istocie pofałdowana, skórna skaza – przypominająca grzebienie gadów (a nawet ptaków – gdyż grzebień może się także pojawić w niektórych innych miejscach np. pod brodą, za uszami itd.); poza oczywistymi utrudnieniami, jakie wywołuje ta mutacja w związku z przyodziewkiem, znacznie poprawia kwestię termoregulacji organizmu; pozwala to odprowadzać nadmierne ilości ciepła np. przy ryzyku udaru, samozapłonu, czarów ognia a nawet bezpośredniego kontaktu z płomieniami (MG może zarządzić częściowe zmieszenie obrażeń od wysokiej temperatury); **[-10% PR]**

3-4 **Grzywa** – włosy postaci w okolicach głowy urastają do niesamowitych rozmiarów, kształtując się w bujną grzywę – taką, jakiej nie posiada nawet najdzikszy ze zwierzów (jej strzyżenie nic nie daje, gdyż zaraz odrasta do określonej długości); może to sprawiać bohaterowi wiele problemów, ale z drugiej strony o połowę zmniejsza obraż. obuchowe (i o 1/4 tnące), wymierzane w jego głowę; **[-5% PR]**

5-6 **Dziób** – zrośnięta z nosem górna warga oraz dolne partie ust mutują w kształt przypominający dziób (podobny do ptasiego, ew. gadziego); bohater może używać go jako broni naturalnej (ma 50% szansy, że mutacja zaowocuje otrzymaniem 5k3 pkt. biegłości naturalnej do tej „broni") – MG powinien we własnym zakresie określić jego parametry, adekwatne do rozmiarów istoty; **[-15% PR]**

7-8 **Guz** – górne partie czaszki postaci zamieniają się w olbrzymi, szpiczasty, obły guz kostno-tłuszczowy; wygląda to groteskowo, ale może być używane jako broń z rozbiegu i przy dużym pochyle ciała ku ziemi – o bazowej SKUT równej w punktach połowie wagi całego organizmu (istnieje 25% szansy na otrzymanie 5k2 pkt. biegłości naturalne dla owej „broni"; 50% szans na otrzymanie 1 PU wrodzonej zdolności *Szarżowania*); **[-25% PR]**

9-10 **Przyssawki** – kończyny chwytne (i ew. niektóre, inne obszary ciała) istoty pokrywają się mięsistymi, elastycznymi przyssawkami; przy ich wykorzystaniu można nie tylko znacznie efektywniej się wspinać (MG powinien określić konkretne modyfikatory) czy przytrzymywać dodatkowe przedmioty podręczne, ale także wykorzystywać *Pochwycenie* (której to zdolności wrodzonej bohater otrzymuje 1 PU). **[-20% PR]**

Przemiana Krwii – bohater traci swą naturalną krew, która zamienia się w coś innego lub zmienia swój charakter. Rzuć 1k10, aby określić efekty mutacji:

1-3 **Brak Hemoglobiny** – krew mutanta nie posiada już hemoglobiny, gdyż jej funkcję przejmuje hemocyjanina (dzięki której krew staje się niebieska lub zielonkawa); dzięki temu nie można się zarazić chorobami przenoszonymi przez krew, nie działają (lub mają znacznie osłabione działanie) też trucizny dokrewne (ew. takie, które z krwią reagują np. cyjanek); jest też małe „ale": mikstury lecące (ew. niektóre leki czy inne formy leczenia) odnoszą tylko połowiczny skutek;

4-5 **Żyjątka** – funkcję krwi przejmują od teraz symbiotyczne stworzonka (przypominające malutkie larwy, robaczki itp.), poruszając się w całym organizmie (bo postać nie ma już żył) pomagają dostarczać tlen, odbierać produkty przemiany materii, utrzymywać poziom elektrolitów itd.; dzięki ni bohater staje się niewrażliwy na efekty typu krwawienie, niegojące się rany itp.;

6-7 **Protoplazma** – w żyłach bohatera krąży zamiast krwi pierwotna biomasa o podobnych do niej właściwościach; podstawowa różnica polega na tym, że w przypadku zranienia postaci (rany kł, tn lub każde takie, które naruszają integralność jego organizmu np. urywając kończynę) lub jej śmierci, upływający z jej żył przeźroczysty śluz ma tendencję do „zbierania się w kupę"; jeśli więc bohater utraci w w/w sposób co najmniej połowę ŻYW, to protoplazma formuje się w pół-inteligentne, amebowate stworzenie, które zaczyna współdziałać z mutantem; potrafi też regenerować część swoich obrażeń „krwią" utraconą przez bohatera od następnych ran; po zakończonej walce „ameba" wraca do żył postaci, która dzięki temu odzyskuje tyle ŻYW, ile miała jej stworzonko; w przypadku śmierci bohatera ameba jest w stanie egzystować samodzielnie (można ją też wykorzystać w specyficznych przypadkach np. do prostszego wskrzeszenia bohatera – ameba potrafi bowiem nie tylko przechowywać jego materiał genetyczny ale również Duszę i Phantom; stworzonko ma następujący profil:

Char i P.Esencji: jak mutant;
ŻYW 1/3N; **SF** 1/4N; **ZR** 1/10N; **SZ** 1/4N; **INT** 1/10N; **MD** 1/10N; **UM** 1/20N; **CH** 0; **PR** 0; **WI** 1/20N; **Zw** 0;
Wszystkie Odp.: 1/2N; **AMg:** +5k10%;
Profil Umiejętności: Specjalna Odporność Na Obrażenia [1 PU], Odporność Na Rany: Kłute [5 PU] i Obuchowe [5 PU], Odporność Na Rany Tnące [2 PU], Naturalna Oburęczność [1 PU]; ameboid może wykorzystywać (za zgodą MG) niektóre z umiejętności profesjonalnych mutanta (głównie um. walki, ew. um. para-magicznych lub specjalnych);
Profil Bojowy: stworzenie może atakować przy pomocy 1k6 swoich nibynóżek (traktowane, jak broń magiczna I Stopnia) – lub zamiast tego może wykorzystać je wszystkie by dzierżyć jedną broń, używając do tego którejś z biegłości swego „organizmu macierzystego";
BROŃ 1: nibynóżka; BGŁ 70+1/POZ mutanta; SKUT (30+5/POZ mutanta) ob; Opóź. 6; OB +10; at/r równa ilości kończynek;
ZBROJA: plazmoidalna cielesność; OGR. -;- ; OB +20 (nie licząc ZR); WYP 30/30/30;
Ekwipunek: brak, choć istnieje szansa, że po śmierci ameboid skrystalizuje się w 10A3(kam.);

8-9 **Tlenki Metali** – w organizmie bohatera transportem tlenu zajmuje się mieszanina płynnych, niesamowicie

	gorących i silnie reaktywnych metali (bądź ich związków) – co automatycznie niszczy większość bakterii (jednak już niekoniecznie wirusy czy trucizny); jednak na ten ”liquid” odporny jest jedynie układ krwionośny postaci (oraz sprzężone z nim tkanki i organy), więc bohater odnosi dwukrotnie większe obrażenia wewnętrzne, podwajane są także rany wywołane krwawieniem (co związane jest ze znacznie wolniejszym zasklepianiem się takiej „krwi” niż normalnej); każda broń, która spenetruje ciało mutanta traci 1/4 dotychczasowej WT, a jeśli nie powiedzie się jej test to w ogóle zostaje uszkodzona, stępiona itd. (nie wspominając już o tym, że automatycznie zajmują się ogniem wszelkie przedmioty wykonane z łatwopalnych materiałów);
10	**Kwas** – w krystaloidalnych żyłach mutanta zamiast krwi płynie kwas (określonego przez MG rodzaju – patrz mikstury chemiczne), jego ciało jest zaś na ten jeden, konkretny gatunek kwasu całkowicie odporne – od wszelkich innych substancji żrących (np. pozostałych kwasów) odnosi zaś tylko połowę Obraż.); ktokolwiek zrani mutanta (patrz typy ran analogiczne jak w przypadku protoplazmatycznej krwi), a nie wykona udanego uniku (test akt. ZR lub odpowiednia umiejętność), zostaje oblany strumieniem takiego kwasu (1k5 porcji); w przypadku śmierci kwas znacznie przyśpiesza rozkład ciała, może też uszkodzić ekwipunek denata.

Replikacja – w wyniku mutacji dochodzi do nienaturalnie aktywnego podziału komórkowego w całym ciele postaci. W skutek tego dzieli się ona (w ciągu 1k5 godzin) na 1k5 osobnych choć identycznych istot, każda z nich staje się zupełnie samodzielnym bohaterem (rozwijają się dalej zupełnie niezależnie) – co oznacza iż gracz zwykle zachowuje kontrole tylko nad swoją „bazową” postacią. Oczywiście czasami MG może poczynić od tego wyjątki (np. gdy zginie jego stara postać, może przejąć jeden z klonów) – ew. gdy posiada jakieś rozdwojenie jaźni, to każda osobowość może przejąć osobne ciało.

Symbiotyka – 10k10% komórek organizmu bohatera zmienia się ze od-zwierzęcych na typowo roślinne, przez co staje się on wpół(lub więcej)-roślinną istotą inteligentną (ew. inną, w przypadku potworów czy zwierząt). Zachowuje on wciąż swe dotychczasowe charakterystyki, także dalszy rozwój przebiega bez mian (nie zmienia się psychika, choć trochę może zmienić się mentalność czy postrzeganie), jednak ów „byt” roślinny staje się od teraz symbiontem, bez którego bohater nie potrafiłby funkcjonować, staje się częścią jego samego. MG powinien we własnym zakresie określić, jakie skutki będzie to miało dla postaci. W zależności od tego, jak daleko posunięta jest ta symbioza, może to oznaczać wyrośnięcie nowych „kończyn” (w postaci wielu cienkich pnączy, potrafiących zachowywać się jak kilka macek), zmniejszenie dziennych potrzeb żywnościowych (z powodu odżywiania się fotosyntezą), możliwość oddychania związkami węgla (i wydalaniem tlenu), zwiększoną odpornością – w różnym stopniu – na niektóre czynniki (typu elektryczność czy gazy) przy jednoczesnej nadwrażliwości na inne (jak ogień), częściowa (lub nawet całkowita, ew. tylko zwiększona OB i WYP) odporność na obrażenia obuchowe bądź kłute a nawet wydzielaniem pyłków specyficznego rodzaju (o właściwościach wybranych mikstur chemicznych czy będących jakimiś związkami pierwiastków) czy jadów (i trucizn) roślinnych itd.

Utrata Części Ciała – mutacja powoduje, że w organizmie mutanta całkowicie i nieodwracalnie znika 1k3 części ciała a ich masa tkankowa na powrót scala się z resztą trzewi. Rzuć 1k10, żeby określić która:

1	**Głowa** – w zasadzie nie znika całkowicie, gdyż twarz zostaje umieszczona na klatce piersiowej (lub plecach), zaś wszystkie jej organy do wnętrza; daje to wiele ciekawych możliwości, bowiem mimo, iż co 10-ty cios w tors (np. taki z rodzaju zwykłych, nie wcelowanych) trafia w to co kiedyś było głową (dlatego też wciąż trzeba zachować dla niej osobny profil zranień), to uniemożliwia ogłuszenie, brak karku czyni niemożliwym jego skręcenie – a w ogóle brak głowy uniemożliwia wykonywanie normalnych ataków selektywnych w nią, bo żeby to zrobić, trzeba się najpierw zorientować, że mutant ma głowę w korpusie, co nie jest wcale takie łatwe (szczególnie gdy nosi on specjalnie zmodyfikowaną zbroję); **[-65% PR]**
2-4	**Ręka** – powoduje efekt analogiczny do jej odcięcia;
5-7	**Noga** – jw.;
8-9	**Inna Kończyna** – (np. skrzydło czy ogon itp.) zależne od decyzji MG, choć zazwyczaj jw.;
10	**Korpus [-80% PR]** – bohater staje się odrażającą kreaturą, samą głową, poruszającą się na wyrastających z szyi kończynach (i ew. innych, ważnych organach czy kończynach) oraz traci 35% wagi (spadek ŻYW, SF i wzrost ZR, SZ jak przy niedowadze); MG powinien we własnym zakresie określić wszelkie dodatkowe efekty tej dziwacznej mutacji.

Wydzieliny – organy zewnętrznych warstw ciała (lub jego określonych części) zaczynają w wyniku mutacji wytwarzać jakąś nową, dziwną substancję. Rzuć 1k6, by określić jaką:

1	**Paraliżująca Ślina** – gruczoły śliniakowe zaczynają pracować tak, że odtąd ślina postaci ma właściwości silnie paraliżujące – co może się objawiać otrzymaniem 1 PU podobnej, wrodzonej zdolności bestii kanibalistycznych (patrz orkony, szklary, ogryliony itd.);
2-3	**Kwas Naskórny** – zamiast łoju i potu, skóra mutanta jest zabezpieczana i temoregulowana przez jakiś jeden, wybrany przez MG kwas (na który istota staje się całkowicie odporna) lub inną substancję żrącą; jego działaniu zostaje poddane wszystko, co ma bezpośredni kontakt z ciałem postaci – to jak wiele porcji kwasu i na jakiej powierzchni celu zostaje rozprowadzone, zależy od tego, jaką powierzchnią bohater doń przylegał i jak długo (decyduje MG);
4	**Korodująca Plwocina** – ślina i pot postaci ma właściwości silnie reaktywne, przez co jest w stanie uszkadzać (utleniać) większość metalowych i mineralnych przedmiotów (w tym względzie jest traktowana jak 5k10%-owy kwas, choć w rzeczywistości wcale nim nie jest) – a w specyficznych przypadkach może powodować jakieś szczególne reakcje chemiczne (decyzja MG);
5-6	**Capiący Śluz** – gruczoły potowe bohatera zaczynają wydzielać substancję o duszącym, przyciężkawym zapachu, która przyciąga chmary latających insektów (o ile jakieś w okolicy występują); wtenczas mutant zostaje otoczony przez sferę bzyczącego tałatajstwa (ze szczególnym uwzględnieniem much i komarów); choć jemu samemu robactwo trochę utrudnia niektóre czynności (jakby znajdował się w *Złych Warunkach*), to analogiczne modyfikatory otrzymują wszyscy, którzy próbują w taką postać trafić; każdy zaś kto znajdzie się w sferze owadów (mającej 1k5 x 0,5m promienia) działa jak w *Ciężkich Warunkach* (z powodu bzyczenia robali, tego, że wlatują do ust, nosa itp.) – trwa to nawet przez 1k5 rund po opuszczeniu wrażego obszaru – dopóki insekty nie odlecą (lub krócej – jeśli obcy się ich w jakiś sposób pozbędą);

Zezwierzęcenie – bohater z powodu mutacji staje się krzyżówką swej naturalnej rasy z jakimś innym, obcym gatunkiem. MG powinien we własnym zakresie ustalić wszelkie dodatkowe efekty tej mutacji (jak nabycie nowych lub utrata, obniżenie starych umiejętności, zmiany współczynników itd.). Mutacji ulega 1k6 części ciała. Rzuć 1k100, by określić które...

01-05	**Głowa** – razem z karkiem;
06-15	**Pojedyncza Kończyna Chwytna** – ew. skrzydło;
16-27	**Tors I Kończyny Chwytne**
28-40	**Podbrzusze I Nogi**
41-50	**Pojedyncza Kończyna Motoryczna** – (ew. ogon)
51-65	**Palce** – dolnej lub górnej kończyny w liczbie 1k10-ciu;
66-75	**Dłoń**
76-85	**Stopa**
96-00	**Organ Zmysłu** – np. oczy, usta, nos itp.;

... i kolejny 1k100, by dowiedzieć się, od jakiej istoty będzie pochodzić ich nowe oblicze:

01-05	**Istota Wodna** – ryba, ośmiornica, kraken.;
06-15	**Trzoda Chlewna** – np. świnia, dzik itp.;
16-25	**Inne Zwierzaki Rogate** – baran, antylopa opasik, koza itp.;
26-35	**Kotowate** – kot, tygrys jaskiniowy, aslan itp.;
36-45	**Gad** – wąż, jaszczur itp.;
46-55	**Kopytne** – koń, pegaz, jeleń itp.;
56-65	**Psowate** – pies, wilk, warg itp.;
66-75	**Stworzenie Latające** – orzeł, pteros, nietoperz;
76-85	**Małe Stworzenie** – szczur, pająk, skorpion itp.;
86-90	**Bydło Rogate** – np. byk, bawół opas itp.;
91-95	**Stworzenie Ziemno-Wodne** – ropucha, koziorożec;
96-00	**Inne Dzikie Stworzenie** – niedźwiedź, gryfon;

Zmiana Pigmentu – 1k3 części ciała postaci zmienia swój kolor, tracąc dotychczasowy pigment barwiący. Rzuć 1k10, by sprawdzić wynik każdej mutacji: //skóry, włosów, oczu, czerń nocy

1-3	**Oczy** – ich kolor diametralnie się zmienia, mogą przybrać nienaturalną barwę, świecić w ciemności fosforyzującą poświatą, mogą się zmienić same tęczówki lub białka i tęczówki, itp.; szczegóły zależą od decyzji MG;
4-6	**Włosy** – (na głowie lub ew. całym ciele) zmieniają barwę na inną, nawet nienaturalną;
7-8	**Karnacja Skóry** – zmienia odcień, ew. skóra w ogóle może zmienić kolor na inny, nawet najbardziej fantazyjny;
9	**Smolistość** – wszystkie powyższe elementy ciała zmieniają kolor na głęboką, intensywną czerń, która zdaje aż pochłaniać światło; dzięki temu w nocy (lub zacienionych miejscach) mutant – jeśli jest rozebrany lub posiada ubiór w analogicznej barwie – może uzyskać znaczne premie do umiejętności skradania się, podchodzenia, ukrywania itp.; MG powinien określić konkrety, kierując się zasadą, że im mniejsza istota, tym lepszy modyfikator.
10	**Albinostwo** – jw., z tym, że pojawia się pigment blado-biały, a więc dotyczy np. śniegu, ew. podczas latania na dużej wysokości (na tle nieba i chmur).

Zmienna Natura – w wyniku mutacji zmienia się morfologia i fizjologia (ew. fizjonomia) organizmu postaci. W wyniku tego 1k5 par współczynników głównych (wybranych losowo lub przez MG) doznaje specyficznej „huśtawki" 24-godzinnej. Działa to w ten sposób, że jeden ze współczynników przez pierwszą część doby jest obniżony o połowę, zaś drugi z pary przed drugą połowę doby zwiększony o połowę.

Zmutowany Organ – 1k3 zewnętrznych (lub niewewnętrznych) części ciała postaci mutują, rzuć 1k100, by sprawdzić efekt tej mutacji:

01-05	**Kocie Oczy** – narządy wzroku postaci zmieniają się na podobieństwo kocich, co oprócz niesamowitego, nieco demonicznego wyglądu, daje 1 PU wrodzonej zdolności *Infrawizji*, oraz o połowę utrudnia oślepienie bohatera;
06-15	**Wężowe Źrenice** – najbardziej widoczna (i widowiskowa) część oczu mutanta zmienia się tak, iż przypomina teraz oczy węża; dzięki temu istota jest bardziej odporna na hipnozę, co objawia się możliwością dodatkowego rzutu obronnego przed tym czynnikiem;
16-30	**Powiększone Małżowiny** – uszy bohatera rozrastają się, zmieniając też troczę swój kształt i własności rezonacyjne; powoduje to otrzymanie 1 PU umiejętności wrodzonej *Nadzwyczajny Słuch*;
31-45	**Rozrost Nosa** – nos mutanta urasta do nienaturalnych rozmiarów, przez co może mu przeszkadzać w niektórych czynnościach (szczególnie podczas posiłków), ale mutacji ulegają też jego narządy wewnętrzne, dzięki czemu otrzymuje 1 PU wrodzonej zdolności *Nadzwyczajny Węch*;
46-60	**Wielkie Kły** – zęby tego rodzaju zwiększają swoje rozmiary, tak, że istnieje 50% szansy na pojawienie premii 5k3 do tej biegłości naturalnej (skuteczność tej wrodzonej broni określa MG mając na uwadze rozmiary istoty – zazwyczaj rany kłute, choć mogą być tnące – jeśli zamiast kłów urosną mutantowi siekacze), oraz kolejne 50% na otrzymanie 1 PU wrodzonej zdolności *Rozszarpywanie*;
61-80	**Gadzi Język** – język postaci staje się wąski, długi i rozdwojony, jak np. u węży; wygląda to wyjątkowo „dziwnie" (nagła prezentacja może u wrażliwszych osób wywołać szok, a nawet strach); istnieje też 25% szans na otrzymanie 1 PU wrodzonej zdolności *Doskonały Smak*;
81-85	**Złe Oko** – dwoje oczu postaci zrasta się w jedno, wielkie i paskudnie wyglądające oko, które potrafi emanować nienaturalnym, złym blaskiem – tak, że przy jego pomocy jest wstanie wywołać efekt analogiczny do wspólnej um. kleryckiej *Przeklinanie* (której 1 PU otrzymuje jako zdolność wrodzoną); przekleństwo trwa tak długo, jak długo mutant zechce; niestety – problemy związane z koordynacją wzrokowo-ruchową, powodują, że bohater jest cały czas traktowany jakby był w *Złych Warunkach*;
86-95	**Lepki Język** – język postaci staje się długi (Zaś 2), elastyczny i niesamowicie lepki – co w połączeniu z jego nadzwyczajnymi zdolnościami chwytnymi, pozwala bohaterowi chwytać jakieś niewielkie przedmioty (po udanym TR, zasadniczo można też wykorzystać do niego BGŁ naturalne broni typu ugryzienie ew. BGŁ w batach lub łańcuchach);
96-00	**Ucho Wewnętrzne** – kanały i narządy słuchu mutują tak dalece, że postać zyskuje znacznie silniejsze wyczucie równowagi – dzięki czemu przysługuje jej dodatkowy rzut obronny za każdym razem, gdy z równowagi coś ją wytrąca; jednak tak wrażliwy słuch powoduje, że wszelkie efekty dźwiękowe mają dwukrotnie silniejsze działanie.